

Triominos®

Junior



N : Norske spillregler er inkludert. / S : Svenska spelregler medföljer. / SF : Sisältää Suomenkieliset ohjeet. / IS : Leibeiningar fylgja.

© Goliath BV, NL 8051 KR Hattum. © Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Strasse 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Helpdesk?!...

Go niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030.

© Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. Sous licence Pressman, N.Y.N.Y. ⚠ ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments pouvant être avalés. Informations à conserver. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. ⚠ Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr! Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. ⚠ Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. ⚠ Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi per la presenza di piccole parti. Conservare la confezione per riferimenti futuri. Colori il contenuto e modelli possono variare rispetto a quanto illustrato. ⚠ Not suitable for children under 3 years, due to small parts. Keep this information for future reference. Colours and contents may vary from those illustrated. ⚠ Ikke egnet for barn under 3 år på grund af smådele. Farve og specifikation kan variere fra produktet vist på pakken. ⚠ © Goliath Games Iberia SRL, Plaza Alquería de la Culla, 4. Edificio Albufera Center, Of. 209, 46910 Alfafar (Valencia) España. E-mail Atención Consumidor: ac@goliathgames.es No apto para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas. Los colores y el contenido pueden variar de los mostrados en las ilustraciones. Conservar esta información para referencias futuras. ⚠ Não indicado para crianças com menos de 36 meses. Contém pequeninas partes que podem ser engolidas.

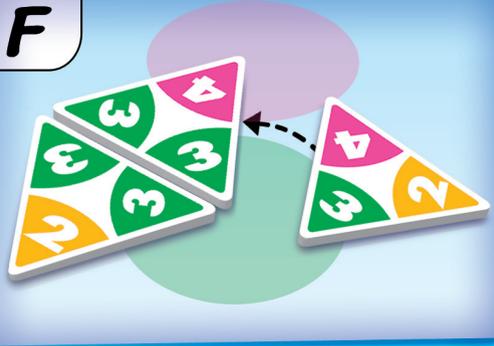
Conservar a informaçã para referênciã. As cores e o conteúdo podem variar.



Triominos®

Junior



A**B****C****D****E****F****F**

RÈGLE DU JEU

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Nous avons conçu les règles du Triominos Junior de façon évolutive afin qu'elles s'adaptent à l'âge de votre enfant.

CONTENU DU JEU :

- 36 Triominos dont un joker
- 4 chevaux de couleur
- 60 pièces
- La règle du jeu

1^{er} niveau de jeu (à partir de 5 ans)

Gestion des points grâce aux pièces récompense.

BUT DU JEU :

Gagner le plus de pièces possible en plaçant ses Triominos.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Distribuez un cheval à chaque joueur. Formez la pioche en étalant tous les Triominos face cachée sur la table.

Chaque joueur pioche 5 Triominos qu'il pose sur son cheval. Il prend également 4 pièces auprès de la banque.

Piochez un Triominos qui servira de point de départ et posez-le sur la table, face visible. (Si c'est un joker, replacez-le dans la pioche et prenez un autre Triominos).

Exemple : le premier Triominos est : (fig. A)

Désignez le joueur qui commence (le plus jeune, le plus âgé...) Il doit essayer de placer un Triominos. Celui-ci doit avoir, au minimum, un côté en commun et tous les chiffres / couleurs en contact doivent être identiques (fig. B). (Les positions des exemples C et D ne sont pas autorisées).

Attention : tous les chiffres / couleurs d'une même pointe doivent être identiques (fig. F).

- Si le joueur a posé un Triominos, il gagne une pièce. C'est alors au tour du joueur suivant, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Si le joueur n'a pas pu poser de Triominos, il doit piocher un Triominos, le poser sur son cheval et payer une pièce à la banque. C'est alors au tour du joueur suivant.

La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs joue le dernier Triominos de son cheval. On finit le tour de jeu avant de compter le nombre de pièces de chacun pour savoir qui est le vainqueur.

Le jeu se termine également si le dernier Triominos de la pioche est pris. On compte alors le nombre de pièces de chacun pour savoir qui a gagné.

UTILISATION DU JOKER :

Il est conseillé de ne pas utiliser le joker pour une première partie. Vous pourrez l'ajouter quand les enfants seront habitués au jeu.

Le joker remplace n'importe quel chiffre / couleur.

Le joker est le seul Triominos qui peut être repris de la table et remis sur son cheval. Si vous désirez prendre le joker se trouvant sur la table, vous devez le remplacer par l'un de vos propres Triominos correspondant exactement à l'endroit où le joker se trouvait (fig. E).

Cet échange ne fait pas gagner de pièce.

Vous pourrez utiliser le Joker lors d'un prochain tour.

2^d niveau de jeu (à partir de 6 ans)

Permet de se familiariser avec le comptage des points.

Attention : le niveau 2 se joue sans les pièces.

Le jeu se déroule de la même façon qu'au premier niveau, sauf pour le comptage de points qui s'opère de la façon suivante :

- Si vous avez posé un Triominos, vous gagnez le nombre de points totalisés sur le Triominos joué.

Dans l'exemple F, le joueur marque 9 points = 2+3+4

- Si vous n'avez pas pu poser de Triominos, vous en piochez un nouveau que vous posez sur votre cheval. Passez ensuite votre tour.

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs joue le dernier Triominos de son cheval. On finit le tour de jeu.

Le jeu se termine également si le dernier Triominos est pioché ou si plus personne ne peut poser de Triominos.

Les joueurs additionnent alors le nombre de points qu'ils ont marqué au cours de la partie et déduisent de leur score les points restant sur leur cheval. Le joueur ayant obtenu le total le plus élevé gagne la partie.