

INSTRUCTIONS



CONTENTS
▲ 56 Triominos, 4 racks, instructions.

OBJECT OF THE GAME
To get as many points as possible by strategically placing and matching Triominos.

SET UP

Place all Triominos face down on the table and shuffle them.
- For a 2 player game, each player draws 9 Triominos and places them on their rack.

- For a 3 or 4 player game, each player draws 7 Triominos and places them on their rack.
The tiles left constitute the spares for use during the game.

To decide who goes first, each player draws a Triomino from the spare pile. The player with the highest score when adding the values of their tile begins (in case of equal scores, draw again). These Triominos are then placed back into the pool.

PLAYING THE GAME

To start the game, the first player chooses one of their Triominos and places it on the table (see fig. A). They score the sum of the values shown on the tile played. Their turn is then over and the game proceeds clockwise.

During the next turn, the player must play a Triomino next to one already placed. This move is only valid when both tiles have a matching side; which means that the numbers in the **two corners must match** (see fig. B and C). Figure D and E show incorrect moves. **Only one Triomino can be played per turn.** Any new tile played will have to comply with the matching rules; **all corners must match.**

SCORING AND BONUS

The score is calculated by adding the three numbers on the Triomino which has just been placed (see examples).

On top of the value of the tile, players will get extra points if they make certain shapes:

- ▲ 40 extra points for a BRIDGE (fig. F). To form a bridge, each side of the Triomino must be blank and the opposite corner must match.
- ▲ 50 extra points for a HEXAGON (fig. G).
- ▲ 60 extra points for a DOUBLE HEXAGON (fig. H).
- ▲ 70 extra points for a TRIPLE HEXAGON (fig. I).

DRAWING A TRIOMINO

If a player cannot (or does not want to) play a Triomino, they must draw a new tile and immediately try to place it. If they still cannot play, they draw a second tile and **try to place** it. If they fail again, the player draws a third and final tile and **attempts to place it one last time**.

For each tile a player has to draw, 5 points are deducted from their overall score. If the player picked 3 tiles and was still unable to play, they lose 10 more points; so, a total of 25 points ($5+5+5+10$ penalty).

Their turn is then over and the next player proceeds.

END OF THE GAME

When a player places their **last Triomino**, they score a **bonus of 25 points**, plus the total of all the points remaining on their opponents' racks.

THE WINNER

The player with the highest score is the winner.

NOTES

- If a player has to draw and **there are no tiles left**, they skip their turn and their score remains unchanged.
- **If none of the players can play**, the game ends. Players count the points remaining on their own rack and subtract that total from their score.
- Each tile is unique, which helps players to build a strategy during the game. Don't forget to anticipate your next move by creating playable spaces.

OFFICIAL RULES

Triominos is often played in a casual way. Playing a single game, without keeping track of the score.

But for a more competitive game, there are official tournament rules. The game is played with a 400 points limit. Usually, this requires players to accumulate points over 2 or 3 rounds. When a player exceeds 400 points, that round will be the last. Once the final round is over, the player with the highest overall score wins.

HANDELING



INHOUD
▲ 56 Triominos-stenen, 4 plankjes, spelregels.

DOEL VAN HET SPEL

Zoveel mogelijk punten halen door passende stenen aan te leggen.

VOORBEREIDING

Alle Triominos-stenen omgekeerd op tafel en schud ze goed door elkaar.

- Als er 2 spelers zijn, neemt iedere speler 9 Triominos-stenen en plaatst deze op zijn plankje.

- Bij 3 of 4 spelers, neemt iedere speler 7 Triominos-stenen en plaatst deze op zijn plankje.

De stenen die nog op tafel liggen vormen de pot.

Iedere speler neemt een steen uit de pot om te bepalen wie mag beginnen. Tel alle getallen op de steen bij elkaar op. De speler die de steen met de hoogste waarde heeft, begint. (Herhaal dit als twee spelers een steen met dezelfde waarde hebben). Deze stenen worden weer in de pot gelegd.

TIJDENDS HET SPEL

De speler die begint, legt een willekeurige steen op tafel en ontvangt de totale waarde van de steen als punten (zie fig. A). Zijn beurt is dan voorbij.

Vervolgens is de speler die links van hem zit aan de beurt.

Hij probeert een Triominos-steen van zijn plankje aan te leggen aan een steen die al op tafel ligt. Eén van de zijden van de stenen moeten hierbij overeenkomen, dus de getallen in de **twee hoeken van de stenen moeten gelijk zijn** (zie fig. B en C). Aanleggen zoals in figuur D en E is dus niet toegestaan. **Per beurt mag slechts één steen worden aangelegd.** Controleer steeds of **alle** stenen volgens de bovenstaande regels zijn aangelegd.

SCORE EN BONUSPUNTEN

De score wordt berekend door de drie getallen op de aangelegde steen bij elkaar op te tellen (zie voorbeelden).

Spelers kunnen bovenstaande bonuspunten halen door bepaalde figuren te leggen:

- ▲ Voor een **BRUG**: 40 bonuspunten (zie fig. F). Om een brug te vormen, moeten de zijkanten van de steen vrij zijn, past de onderkant bij een steen en komt de tegenovergestelde hoek ook met een steen overeen.
- ▲ Voor een **ZESHOEK**: 50 bonuspunten (zie fig. G).
- ▲ Voor een **DUBBELE ZESHOEK**: 60 bonuspunten (zie fig. H).
- ▲ Voor een **DRIEVOLDIGE ZESHOEK**: 70 bonuspunten (zie fig. I).

TRIOMINOSTENEN NEMEN

Als een speler een Triominos-steen kan (of wil) aangeleggen, moet hij een nieuwe steen uit de pot nemen en **deze meteen proberen aan te leggen**. Als dit nog steeds niet lukt, moet hij een tweede steen uit de pot nemen en proberen aan te leggen. Als dit weer niet lukt, moet de speler voor de derde en **laatste maal een steen uit de pot nemen en proberen aan te leggen**.

Iedere keer dat een speler een steen uit de pot moet halen, worden er 5 punten van zijn score afgetrokken. Als de speler 3 stenen uit de pot heeft genomen en geen enkele steen kan aangeleggen, gaan er nog eens tien punten van zijn score af. In totaal verliest hij dus 25 punten ($5+5+5+10$). Zijn beurt is dan voorbij en de volgende speler is aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Als een speler zijn **laatste steen** aanlegt, scoort hij **25 bonuspunten** plus het totaal van alle waarden van de stenen die de andere spelers nog op hun plankje hebben staan.

DE WINNAAR

De speler met de hoogste score is de winnaar.

OPMERKINGEN

- Als een speler geen steen kan aangeleggen en **de pot leeg** is, staat hij een beurt over. Zijn score blijft dan onveranderd.
- Als **geen enkele speler een steen kan aangeleggen**, eindigt het spel. De spelers tellen het aantal punten dat ze nog op hun plankje hebben bij elkaar op en trekken dat aantal van hun score af.
- Elke steen is uniek, waardoor tactisch kan worden gespeeld. Denk vooruit en leg stenen aan waaraan je zelf kunt aangeleggen als je weer aan de beurt bent.

OFFICIËLE REGELS

Triominos wordt vaak in één ronde gespeeld, zonder dat een score wordt bijgehouden. Maar er zijn ook officiële toernooiregels voor spelers die competitiever zijn ingesteld. Bij een dergelijk spel wordt een limiet van 400 punten ingesteld. Meestal moeten hiervoor 2 of 3 rondes worden gespeeld. Als een speler meer dan 400 punten behaalt, betekent dit dat deze ronde de laatste is. Zodra de ronde is afgelopen, worden de eindscores berekend en komt er een winnaar uit de bus.

RÈGLE DU JEU



CONTENU
▲ 56 Triominos, 4 réglettes, la règle du jeu.

BUT DU JEU

Obtenir un maximum de points en plaçant ses Triominos de façon stratégique.

MISE EN PLACE

Étalez tous les Triominos face cachée sur la table et mélangez-les.

- Pour une partie à 2 joueurs, chacun pioche 9 Triominos et les place sur sa réglette.

- Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, chacun pioche 7 Triominos et les place sur sa réglette.

Le reste des Triominos constitue la poche.

Pour décider qui commence la partie, chaque joueur pioche un Triomino. Celui qui obtient le plus fort total en additionnant les chiffres de sa tuile devient le premier joueur (en cas d'égalité, piocher de nouveau). Ces tuiles retournent ensuite dans la poche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Pour débuter la partie, le premier joueur choisit l'un de ses Triominos et le pose au milieu de la surface de jeu (voir fig. A). Il marque un score correspondant au total des chiffres inscrits sur la tuile jouée. Son tour est alors terminé. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui a fait le tour doit placer un Triomino à côté d'une tuile déjà posée. Pour que ce coup soit valide, ces 2 Triominos doivent avoir un côté en commun, ce qui signifie que **les deux pointes doivent correspondre** (voir fig. B et C). Les figures D et E montrent des coups non autorisés. On ne peut jouer qu'un seul Triomino par tour. Pour chaque nouveau Triomino joué, il faudra vérifier que toutes les pointes respectent la règle des contacts.

SCORE ET BONUS

Le score est calculé en additionnant les trois chiffres du Triomino qui vient d'être placé (voir exemples).

En plus de la valeur du Triomino posé, il est possible de marquer des points bonus en formant certaines figures :

▲ 40 points supplémentaires pour un **PONT** (fig. F). Pour former un pont, il faut un espace vide de chaque côté du Triomino joué et que la pointe opposée corresponde.

▲ 50 points supplémentaires pour un **HEXAGONE** (fig. G).

▲ 60 points supplémentaires pour un **DOUBLE HEXAGONE** (fig. H).

▲ 70 points supplémentaires pour un **TRIPLE HEXAGONE** (fig. I).

PIOCHE

Si un joueur ne peut pas (ou ne veut pas) poser de Triominos, il pioche une tuile et **tente aussitôt de la placer**. S'il n'y parvient pas, il la pioche une seconde et tente de la placer. En cas d'insuccès, il pioche une troisième et dernière tuile qu'il tente également de placer.

Pour chaque Triomino pioché, ce joueur déduit 5 points de son score. Si après avoir pioché 3 fois il ne peut toujours pas jouer, il perd encore 10 points supplémentaires : soit un total de 25 points ($5+5+5+10$ points de pénalité).

On considère alors que son tour est fini, c'est à tour au joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur pose son **dernier Triomino**, il obtient un **bonus de 25 points** et comptabilise les points restants sur les réglettes des autres joueurs pour les ajouter à son score.

LE VAINQUEUR

Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.

PRÉCISIONS

- Si un joueur doit piocher et que la **pioche est vide**, il passe son tour et ne change rien à son score.

- Si **plus personne ne peut jouer**, la partie s'arrête. Les joueurs comptabilisent respectivement les points restants sur leur réglette et les soustraitent de leur total.

- Chaque tuile est unique, cela permet d'élaborer des stratégies de placement. Pensez à anticiper le coup suivant en vous créant des emplacements favorables.

RÈGLES OFFICIELLES

Triominos est souvent joué de manière détournée, sur une seule manche, voire, sans compter les points.

Sachez cependant qu'il existe une règle officielle pour les tournois. Les parties se jouent en 400 points. Cela nécessite de cumuler les points sur 2 ou 3 manches. Quand un joueur dépasse les 400 points, cela signifie que la partie en cours sera la dernière. On finit la partie en cours avant de déterminer le vainqueur.

THE ORIGINAL Triominos® ORIGINAL

© 2023 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.

Made in China.

www.goliathgames.com

Lost a part? Go to our webshop and order it online!
www.goliathgames.com



DONNEZ OU RECYCLEZ



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



930664-10-v02-2308

ACE 6+
2-4 PLAYERS



Fig. A-B-C

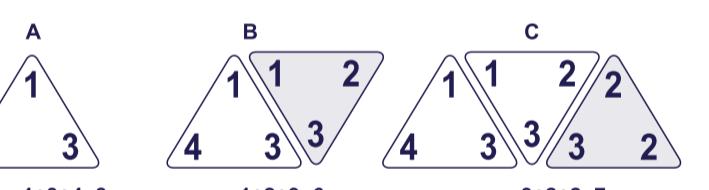


Fig. D-E



Fig. F

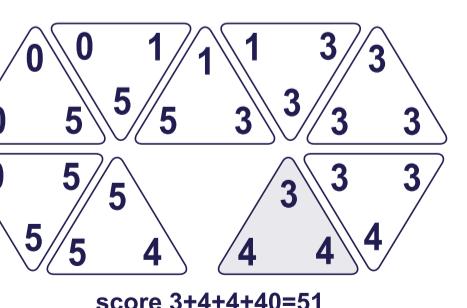


Fig. G

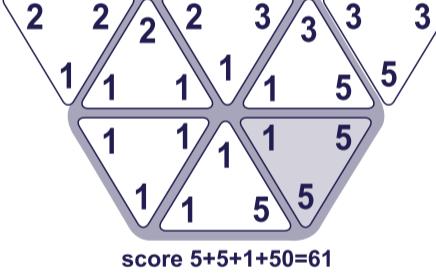
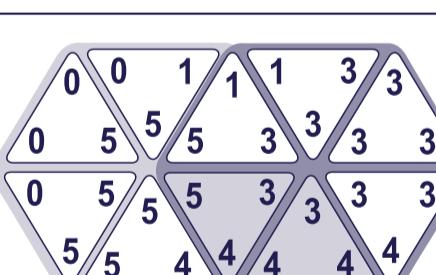


Fig. H



ISTRUZIONI



CONTENUTO

▲ 56 tessere Triominos, 4 leggi porta tessere, 1 manuale di istruzioni.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ottenerre il maggior numero possibile di punti posizionando ed incrociando strategicamente le tessere Triominos.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Metti tutte le tessere Triominos a faccia in giù sul tavolo e mescolale.

- Per una partita con 2 giocatori, ogni giocatore pesca 9 tessere Triominos e le posiziona sul proprio leggio.

Per una partita con 3 o 4 giocatori, ogni giocatore pesca 7 tessere Triominos e le posiziona sul proprio leggio.

Tenere le tessere a parte dalla partita.

Per decidere il giocatore che inizia per primo, pescare una tessera da quelle avanzate. Inizia il giocatore con il punteggio più alto (si sommano i valori della tessera), in caso di pareggio, si pesca di nuovo. Rimettere poi le tessere insieme alle altre prima di iniziare la partita.

REGOLE DEL GIOCO

Per iniziare la partita, il primo giocatore sceglie una delle proprie tessere Triominos e la posiziona sul tavolo sommando il valore totale della tessera (vedere la fig. A). Il turno è finito ed il giro procede in senso orario.

Il giocatore successivo deve posizionare una delle proprie tessere accanto ad un'altra che è già sul tavolo. La mossa è considerata valida quando entrambe le tessere hanno i lati con i numeri corrispondenti. Ovvero i numeri sui due lati devono combaciare (vedi fig. B e C). Le figure D ed E mostrano delle mosse non corrette. Posizionare una sola tessera Triominos per ogni turno. Ogni nuova tessera giocata dovrà rispettare le regole di abbondanza; tutti gli angoli dovranno coincidere.

PUNTEGGIO E BONUS

Il punteggio è calcolato sommando i tre numeri della tessera Triominos posizionata (vedi esempio).

In aggiunta ai punti ottenuti dalla somma della tessera si possono ottenere dei punti extra nei seguenti casi:

▲ 40 punti extra per un PONTE (fig. F). Per formare un ponte, ciascun lato della tessera Triominos deve essere vuoto e l'angolo opposto deve corrispondere.

▲ 50 punti extra per un ESAGONO (fig. G).

▲ 60 punti extra per un DOBLE ESAGONO (fig. H).

▲ 70 punti extra per un TRIPLO ESAGONO (fig. I).

PESCA UNA TESSERA TRIOMINOS

Se un giocatore non può (o non vuole) giocare una tessera Triominos, deve pescarne una da quelle avanzate e provare a posizionarla immediatamente. Se non è possibile, pescarne una seconda e riprovare a posizionarla. Se al terzo tentativo ancora non è possibile posizionare la tessera il giocatore passa il turno.

Per ogni tessera che un giocatore deve pescare dal centro del tavolo, vengono sottratti 5 punti dal punteggio complessivo. Se il giocatore dopo 3 tessere pescate non è stato ancora in grado di giocare, deve sottrarre 10 punti extra; quindi, un totale di 25 punti ($5+5+5+10$ penalità). Il turno è terminato ed il giro passa al giocatore successivo.

FINE DEL GIOCO

Quando un giocatore posiziona l'ultima delle proprie tessere Triominos ottiene un bonus di 25 punti più il totale di tutti i punti delle tessere Triominos riuite sui leggii degli avversari.

IL VINCITORE

Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

PRECISAZIONI

- Se un giocatore deve pescare e non ci sono tessere disponibili, salta il proprio turno ed il punteggio rimane invariato.

- Se nessuno dei giocatori può giocare, la partita termina.

I giocatori contano i punti delle tessere rimaste nel proprio leggio e sottraggono il totale dai loro punteggi.

- Ogni tessera è unica, quindi è importante valutare strategicamente il suo posizionamento. Non dimenticare di prevedere la tua prossima mossa creando spazi utili.

REGOLE UFFICIALI

E' possibile giocare a Triominos anche in modo casuale. Giocando una sola partita e/o senza tenere conto del punteggio.

Ma per un gioco più competitivo, ci sono delle regole ufficiali. Il gioco prevede un punteggio massimo di 400 punti. Di solito, questo punteggio lo si raggiunge accumulando punti con 2 o 3 partite. Il primo giocatore che supera i 400 punti determina la fine della partita. Una volta terminata la partita finale, sommare tutti i punti per determinare il vincitore. Vince il giocatore con il punteggio complessivo più alto.

INSTRUKTIONER



INNHOLD

▲ 56 trekantede talbrikker, 4 brikholdere, et sæt spillerregler.

FORMÅL MED SPILLET

At få så mange poeng som mulig ved at placere de trekantede brikker strategisk og få dem til å passe sammen.

OPSTILLING

Lag alle de trekantede brikker på bordet med talsiden ned, og bland dem.

- Ved to spillere har hver spiller ni brikker, som placeres i brikholderen.

- Ved tre eller fire spillere har hver spiller sju brikker, som placeres i brikholderen.

For at afgøre, hvem der skal starte, skal hver spiller tage en brikke fra reservebunkeren. Den spiller, der får den højeste værdi, når brikværdien lægges til, starter (hvis uafgjort, tages en ny brik). De trekantede brikker lægges derefter tilbage i bunkeren.

SÅDAN SPILLER DU

For at starte spillet vælger den første spiller en brik fra brikholderen, som skal placeres på bordet (se figur A). Spilleren får det antal point, der står på briken. Derefter går turen videre, og spillet fortsætter i uret retning.

I næste træk skal spilleren placere en brik ved siden af den, der allerede ligger på bordet. Trækket galder kun, hvis begge brikker har en side, der passer sammen, dvs. at tallene i de to hjørner skal være de samme (se figur B og C). Figur D og E viser forskellige træk. Den, der spiller, som først kan få et højt point, vinder.

Det kan kun legges ud én brikke per omgang.

Alle brikkerne som er blevet placeres, skal de placeres i henhold til reglerne; alle hjørner skal passe sammen.

POINT OG BONUS

Poengene regnes ved at lægge de træk, der er blevet placert, sammen (se eksempler).

Øver det antal point, der bliver givet, får spillerne ekstra point, når de lægger bestemte former:

▲ 40 ekstra point for en BRO (figur F). For at danne en bro skal begge sider af brikkens være tom, og det modsatte hjørne skal matche.

▲ 50 ekstra point for en HEKSAGON (figur G).

▲ 60 ekstra point for en DOBBELT HEKSAGON (figur H).

▲ 70 ekstra point for en TREDOBBELT HEKSAGON (figur I).

TAG EN TALBRIKKE

Hvis en spiller ikke kan (eller vil) spille en brik, skal spilleren tage en ny brik og forsøge at placere den med det samme. Kan spilleren fortsætte at placere en brik, tages endnu en brik, som spilleren skal forsøge at placere. Lykkes det heller ikke denne gang, tager spilleren tredje og sidste brik, som denne skal forsøge at placere. Hver gang en spiller tager en brik, trækkes fem point fra spillerens samlede antal point.

Hvis der tages tre brikker, og spilleren fortsætter ikke kan spille, mistes ti yderligere point, dvs. i alt 25 point ($5+5+5+10$ straf). Turen går videre, hvorefter næste spiller fortsætter.

SÅDAN SLUTTER SPILLETT

Når en spiller placerer sin sidste brik, tildeles en bonus på 25 point plus den samlede sum af alle point på modstandernes brikholdere.

VINDEREN

Den spiller, der har flest point, vinder.

NOTER

- Hvis en spiller skal tage en brik, og der ikke er flere brikker tilbage, bliver spilleren springet over, uden at dennes samlede antal point ændres.

- Hvis ingen af spillene kan gøre mere, slutter spillet. Spillerne teller antallet af point på egne brikholdere og trækker summen fra det samlede antal point.

- Hvis ingen af spillene kan gøre mere, slutter spillet. Spillerne teller antallet af point på egne brikholdere og trækker summen fra det samlede antal point.

OFFICIELLE REGLER

Triominos spilles ofte som et hyggeligt parti for hyggelige skyld. For eksempel kan man spille et enkelt spil uden at tælle point.

Men er du til konkurrence, følger der også officielle turneringssregler med, hvor man spiller op til 400 point. Det kræver normalt, at spillerne samler point over 2-3 runder. Når en spiller under 400 point, er det sidste runde.

Når sidste runde er spillet, vinder spilleren med det højeste antal point.

INSTRUCCIONES



CONTENIDO

▲ 56 Fichas Triominos, 4 soportes de fichas e instrucciones.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir el mayor número de puntos posible jugando estratégicamente tus Triominos.

PREPARACIÓN

Coloca todos los Triominos boca abajo, sobre la mesa y mezclalos.

- Para 2 jugadores, cada jugador coge 9 Triominos y los coloca en el soporte.

- Para 3-4 jugadores, cada jugador coge 7 Triominos y los coloca en su soporte.

Las fichas sobrantes quedan de bote apartadas, para robar en caso de penalización.

Para elegir el jugad que empieza, se roba una ficha del bote. El jugador que tenga la ficha con la suma de su numeración más alta, empieza. En caso de empate, se coge de nuevo otra ficha. Devuelve estas fichas al bote, antes de empezar.

MODO DE JUEGO

El jugador que empieza coloca cualquier Triominos en la mesa y se suma el valor total de esa ficha (ver fig. A). Su turno ha terminado. Es el turno ahora del siguiente jugador. El juego continua de izquierda a derecha.

En su turno a continuación, cada jugador coloca una ficha juntamente a otra que ya esté sobre la mesa. Para que la colocación sea válida el lado de la ficha colocada debe tener los mismos números y en la misma posición que los números que hay en el lado de la ficha que está sobre la mesa (ver fig. B y C). Junto Triominos como muestra en las figuras D y E, no está permitido.

Solo se puede jugar un Triominos en cada turno. Comprueba que cada nueva ficha colocada, se ha puesto como se ha explicado anteriormente en las reglas de juego.

PUNTUACION Y BONUS

La puntuación se calcula añadiendo la suma de los 3 números de cada ficha colocada sobre la mesa (ver ejemplos).

Además del valor de la suma de la ficha colocada, se puede obtener puntos extra si se realizan ciertas jugadas como:

▲ 40 puntos extra por el PUENTE (ver fig. F). Para formar un puente, cada lado de las fichas deben estar vacías y los lados opuestos coincidiendo.

▲ 50 puntos extra por el HEXÁGONO (ver fig. G).

▲ 60 puntos extra por el DOBLE HEXÁGONO (ver fig. H).

▲ 70 puntos extra por el TRIPLE HEXÁGONO (ver fig. I).

COLOCACIÓN DE UNA FICHA TRIÓMINOS

Si un jugador no puede (o no quiere) jugar una ficha, debe robar una ficha del bote y intentar colocarla, en este mismo turno. Si no fuese posible, deberá robar una segunda ficha y volver a intentarlo. Si de nuevo no puede, roba una tercera y si esta tampoco la puede colocar, coloca tu bote.

Por cada Triominos retirado de esta forma el jugador deberá restarse 5 puntos. Así, si el jugador ha robado 3 fichas y no ha podido colocar ninguna, además resta otros 10 puntos. En total se restaría 25 puntos ($5+5+5+10$ de penalización extra).

Si el turno es terminado el giro pasa al siguiente jugador.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador coloca su último Triominos, la partida termina. Este jugador consigue 25 puntos extra de bonus. Más la suma de todas las fichas que aún tienen el resto de los jugadores en sus soportes.

EL GANADOR

El jugador con la puntuación más alta es el ganador.

NOTAS

- Si un jugador tiene que robar una ficha y el bote esté vacío, solo pierde su turno, pero su puntuación no se altera.

- Si en algún momento, ningún jugador puede colocar una ficha, la partida termina. Los jugadores cuentan el valor total de las fichas que les quedan en los soportes y restan este valor al total de su puntuación en ese momento.

- Cada ficha es única, por lo que es importante valorar estratégicamente su colocación en la mesa. No olvides anticiparte a tus próximos movimientos, creando fichas "coincidables" con las que te quedan en el soporte.

REGLAS OFICIALES

Triominos es un juego de manera informal, como un juego más, sin estar muy pendiente del marcador.

Pero como en todo, en este juego también hay jugadores expertos y unas reglas oficiales para torneos. En estas, la partida tiene un límite de 400 puntos. Generalmente, esto significa que debes acumular los puntos en 2 o 3 rondas. Cuando un jugador sobrepasa los 400 puntos, llega el momento de disputar la última ronda y termina la partida.

El resto de los jugadores suman sus puntos. El que más puntos obtiene, será el ganador.

NOTAS

- Si un jugador que no ha podido colocar una ficha y el bote esté vacío, pierde su turno, pero su puntuación no se altera.

- Si en algún momento, ninguno de los jugadores puede colocar una ficha, la partida termina. Los jugadores suman el valor total de las fichas que quedan en los soportes y restan este valor al total de la puntuación que tienen en ese momento.

- Cada ficha es única, por lo que es importante valorar estratégicamente su colocación en la mesa. No te esquejas de tener en cuenta las reglas siguientes, creando fichas "coincidables" con las que quedan en el soporte.

REGLAS OFICIALES

Triominos es un juego que se juega de forma informal, como otro juego cualquier, y semillas preocupaciones con una puntuación. Mas también

los jugadores perdiste resto joga y reglas oficiales para torneos. Nesses reglas, o jogo tem um limite de 400 pontos. Geralmente isso