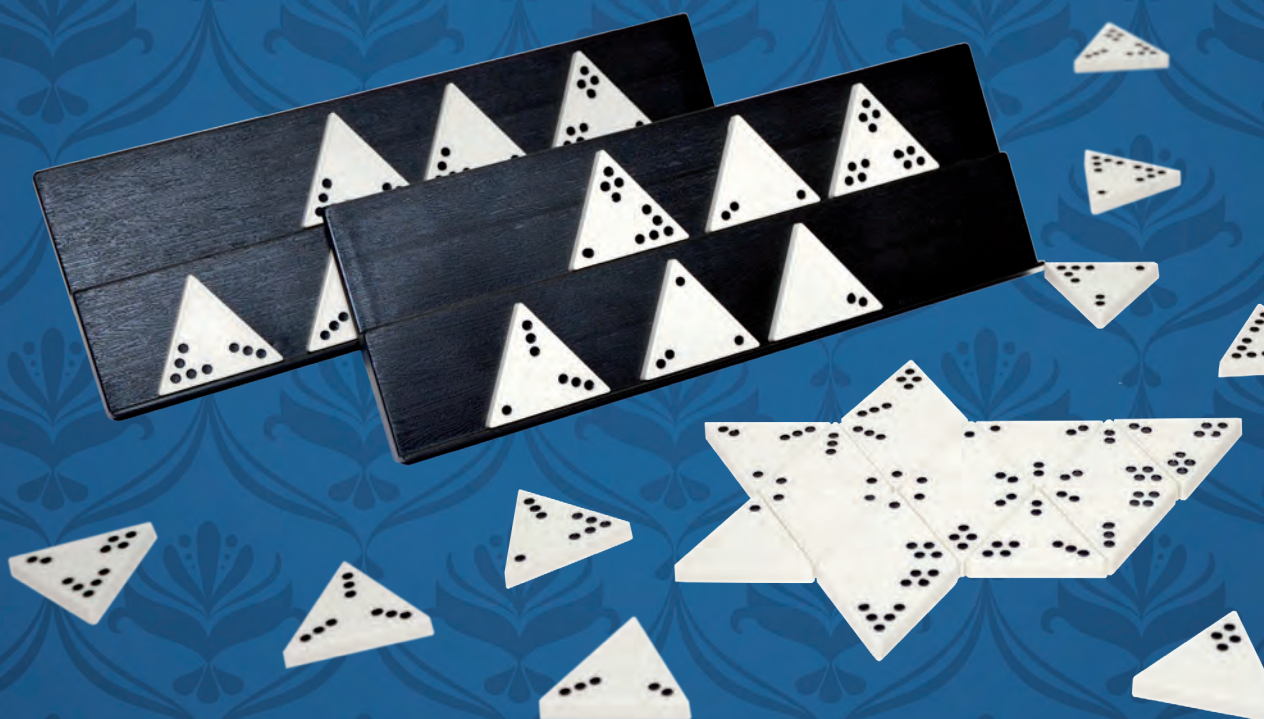


*Deluxe Set*

# TRIODOMINO



**SPIELANLEITUNG**



## SPIELANLEITUNG:

**Zahl der Spieler:** 2 – 4 | **Alter:** ab 6 Jahren

**Inhalt:** 56 dreieckige Spielsteine, 4 Aufsteller, 1 Blanko-Block, Spielanleitung



**TRIODOMINO** ist ein interessantes Legespiel, das ein höheres Anspruchsniveau hat als das normale Domino. Die leicht verständlichen Spielregeln, die Sie gerne nach Belieben erweitern können, ermöglichen einen einfachen Start ins Spiel. **TRIODOMINO** ist ein Spiel für alle Querdenker, die sich nicht nur auf ihr Glück, sondern auf ihre eigenen Fähigkeiten verlassen möchten.

## SPIELVORBEREITUNG:

### Wie werden die Spielsteine verteilt?

Das Spiel **TRIODOMINO** besitzt **56 dreieckige Spielsteine**. An den drei Spitzen der gleichseitigen Dreiecke befinden sich Werte zwischen 0 und 5.

Jeder Spieler bekommt einen **Aufsteller**. Auf dem **Block** werden die Namen der Spieler in Spalten notiert, um den Punktestand jedes Spielers im Spielverlauf ablesen zu können.

Dann werden alle 56 Steine **verdeckt** auf den Tisch gelegt und gut vermischt.

Ein Spieler verteilt dann reihum an alle Spieler die verdeckten Spielsteine:

Bei **2 Spielern** bekommt jeder Spieler **je 10 Spielsteine**.

Bei **3 oder 4 Spielern** bekommt jeder **je 8 Spielsteine**.

Spielsteine, die übrig bleiben, liegen verdeckt als Nachzugmöglichkeit bereit (Spielschachtel). Sie bilden den **Vorrat** für den weiteren Verlauf des Spieles.

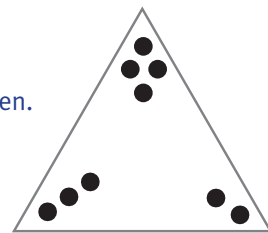
Jeder Spieler stellt seine gezogenen Spielsteine auf seinen Aufsteller und achtet dabei darauf, dass die anderen Spieler die eigenen Steine nicht sehen können.

Der **jüngste** Spieler der Runde darf mit dem Spiel beginnen.

Jeder Spielstein besitzt einen bestimmten **Wert**.

Der Wert errechnet sich aus der Summe der Punkte in den drei Ecken.

Dieser Stein hat den Wert  $3+2+4=9$  **Punkte**



## ZIEL DES SPIELES

Jeder Spieler versucht, die Spielsteine, die sich auf seinem Aufsteller befinden, möglichst als erster komplett ablegen zu können und damit das Spiel zu beenden.

Die anderen Spieler bekommen die Summe der Spielsteine, die sich bei Spielende auf ihrem Aufsteller befinden, als Punkte berechnet. Wer nach einer **vorher vereinbarten Anzahl** von Spielrunden die **wenigsten** Punkte besitzt, hat das Spiel gewonnen.

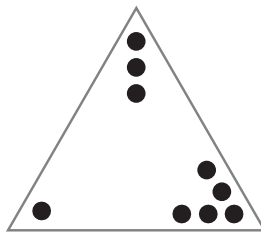
## SPIELVERLAUF

### Die erste Spielhandlung

Der jüngste Spieler, der mit dem Spiel beginnen darf, legt einen beliebigen Stein **offen** in die Mitte.

### Ein Beispiel:

Der Spielbeginner legt diesen Stein in die Mitte des Tisches.



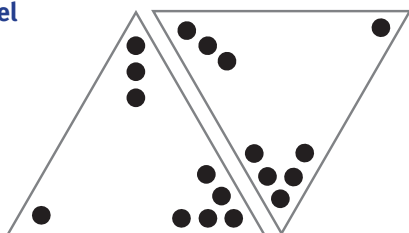
### Das Anlegen

Der nächste Spieler darf – wenn er einen **passenden** Spielstein besitzt – an den ausliegenden Stein anlegen. Pro Spielzug darf ein Stein angelegt werden. Und zwar an eine beliebige freie Seite.

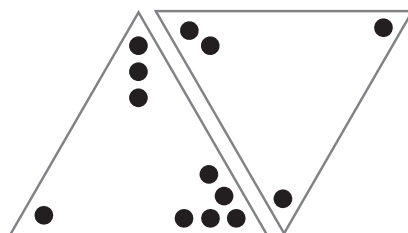
**Grundsätzlich gilt:** Die Punkte der beiden Spielsteinspitzen von zwei Spielsteinen, die aneinanderstoßen, müssen gleich sein!

### Ein Beispiel

Richtig



Falsch



### Was ist, wenn man nicht anlegen kann?

Wer auf seinem Aufsteller keinen ausspielbaren Spielstein besitzt, den er an einer beliebigen freien Seite des gesamten „Gebildes“ anlegen kann, muss aus dem Vorrat **einen Stein** ziehen.

Wenn der gezogene Stein **angelegt werden kann**, darf er ihn anlegen, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn der gezogene Stein **nicht angelegt werden kann**, muss ihn der Spieler behalten und einen zweiten Stein ziehen.

Wenn dieser angelegt werden kann, wird er angelegt, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn auch der zweite gezogene Stein nicht angelegt werden kann, muss ihn der Spieler ebenfalls behalten und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Man kann so in einem Zug **bis zu zwei Steine** nachziehen.

### Wie muss gelegt werden?

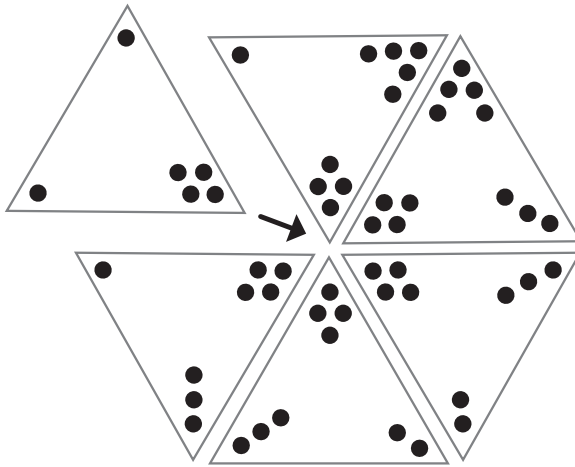
Grundsätzlich darf man immer nur **einen** Spielstein an bereits liegende Steine **anlegen**. Dabei müssen die Punkte an den Spitzen von angrenzenden Steinen gleich sein.

Wenn man – wie im folgenden Beispiel – ein **Sechseck** schließen kann (hier müssen die Punkte an beiden Kanten gleich sein!), hat man einen Vorteil:

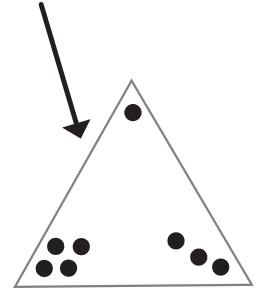
Man darf – wie zu Beginn – einen weiteren Stein frei auf den Tisch legen. Damit schafft man eine zusätzliche Anlegemöglichkeit.

**Beispiel:**

Der Spieler **schließt** mit einem Stein ein **Sechseck**. Jetzt darf er einen zweiten Stein frei auslegen, durch den ein neues „Gebilde“ entstehen kann.

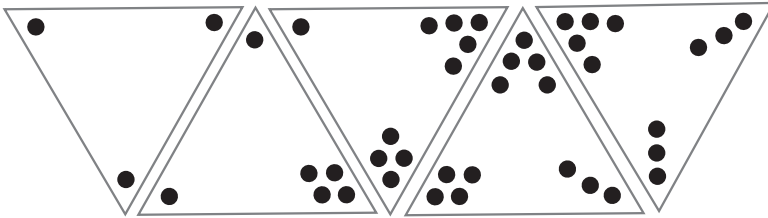


Mit einem weiteren Stein eröffnet der Spieler eine neue Anlegemöglichkeit.



**Wichtig:** Ein Sechseck steht selten alleine für sich, sondern entsteht meist in einem größeren Gebilde!

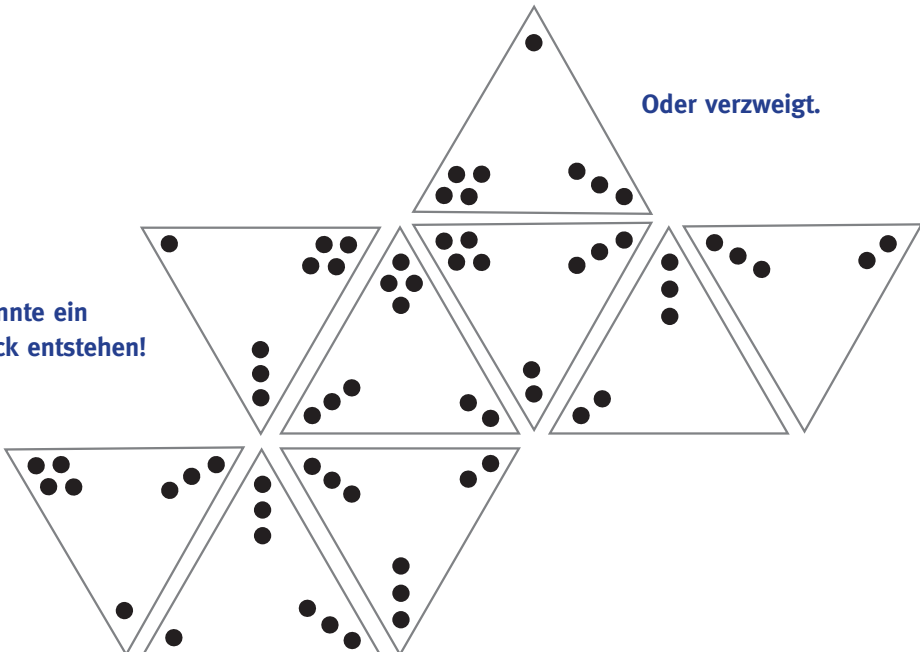
Im Übrigen kann man anlegen wie man will, wenn nur die Steine mit der richtigen **Punktezahl** an anderen Steinen anliegen:



Einfach in einer Reihe...

Oder verzweigt.

Hier könnte ein Sechseck entstehen!



Solange allerdings kein Spieler ein Sechseck schließen konnte und damit keine weitere Anlegemöglichkeit vorhanden ist, muss an **einem** „Gebilde“ gebaut werden.

## ENDE DES SPIELES

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle Spielsteine, die er auf seinem Aufsteller hatte, anlegen konnte. Dieser Spieler **gewinnt** das Spiel und erhält **0 Punkte**.

Alle anderen Spieler addieren die Werte ihrer Spielsteine, die sie zu diesem Zeitpunkt noch auf ihrem Aufsteller haben, und bekommen diese Summe als Punkte eingetragen.

### Der Gesamtsieger

In der Regel spielt man **3-5 Spiele** und zählt die Punkte aller Spiele für jeden Spieler zusammen. Wer nach dem letzten Spiel die **wenigsten** Punkte erreicht hat, ist der Gesamtsieger.

## ZWEI WICHTIGE FRAGEN

### 1. Darf man mehr als nur einen Stein ablegen?

Normalerweise „Nein“. Jedes Mal wenn man einen Stein ablegen konnte, ist der nächste Spieler an der Reihe. Nur wer ein **Sechseck schließt**, darf einen zweiten Stein auslegen. Er schafft damit eine neue Anlegemöglichkeit für sich und andere.

### 2. Was ist, wenn alle Spieler passen müssen?

Wenn kein Spieler anlegen kann, obwohl jeweils **2 Steine** aus dem Vorrat genommen wurden, ist das Spiel beendet. Es **gewinnt** dann der Spieler mit der **kleinsten Gesamtpunktzahl** seiner verbleibenden Spielsteine. Doch er bekommt bei dieser ungewöhnlichen Art des Gewinns nicht 0 Punkte, sondern – wie alle anderen Spieler auch – die Summe seiner verbleibenden Spielsteine aufgeschrieben. Er hat in diesem Fall eben nur die niedrigste Summe.

## SPIELVARIANTE

### Verkehrte Welt

Man spielt genau umgekehrt wie im Hauptspiel und versucht, **so viele Punkte wie möglich** zu erreichen: Bei der Spielvariante „Verkehrte Welt“ bekommt man für **jeden** angelegten Spielstein **dessen Wert** (= die Summe der Punkte in den drei Spitzen) auf dem Block gutgeschrieben. Im Übrigen gelten die Regeln des Hauptspieles.

Das **Ende des Spieles** ist erreicht, wenn ein Spieler alle Spielsteine seines Aufstellers abgelegt hat. Es heißt aber nicht, dass er auch automatisch gewonnen hat: Denn jetzt werden alle Punkte, welche die Spieler während des Spieles für das Ablegen der Spielsteine bekommen haben, addiert. Wer die höchste Summe schafft, ist der **Gewinner**. (Natürlich kann auch hier das Spiel beendet werden, wenn kein Spieler mehr anlegen kann.)

Und nun viel Spaß bei **TRIODOMINO!**



## HOW TO PLAY:

**Zahl der Spieler:** 2 – 4 | **Ages:** 6 years and up

**Contents:** 56 triangular tiles, 4 game stands, 1 spiral notepad, game instructions

**TRIODOMINO** is an interesting game that requires a higher level of thinking than normal Dominoes. The easy to understand rules, that you may expand as you wish, allow for a quick start into the game. **TRIODOMINO** is a game for lateral thinkers who don't just want to rely on luck, but their own abilities.

## GAME SET UP:

### How are the game tiles distributed?

**TRIODOMINO** has **56 triangular tiles**. Values between 0 and 5 are found at the three points of the equilateral triangles.

Each player gets a **game stand**. In the spiral notepad the names of the players are listed in columns so that the score of each player can be seen throughout the game.

Then all 56 tiles are placed face down on the table and mixed well.

One player distributes the tiles in turn to all players.

With **2 players** each player gets **10 tiles**.

With **3 or 4 players** each one gets **8 tiles**.

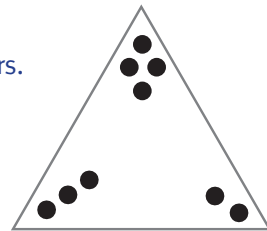
Game pieces that are left over remain face down as possible follow-up moves (in the game box). They are the **stockpile** for the rest of the game. Each player places their tiles on their own stand, making sure that the other players cannot see their tiles.

The youngest player starts the game.

Each tile has a specific **value**

The value is calculated as the sum of the points in the three corners.

This tile has the values  $3+2+4 = 9$  points



## OBJECT OF THE GAME

Each player tries to be the first to place all the tiles which are on his/her stand, thereby ending the game.

The other players with tiles still on their stands receive the sum value of those tiles calculated as points.

Whoever has the fewest points, after a previously agreed number of rounds, has won the game.

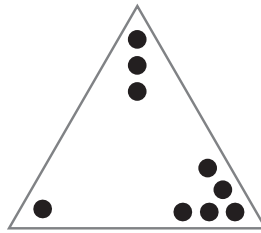
## GAMEPLAY

### The first move

The youngest player, who starts the game, places one stone of his/her choice face up in the middle of the table.

**Example:**

The person who starts the game places this tile in the middle of the table.

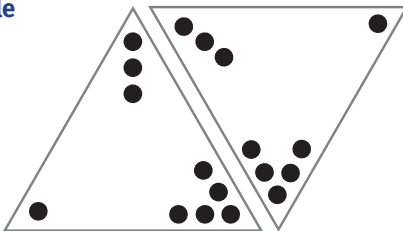


**Placing tiles**

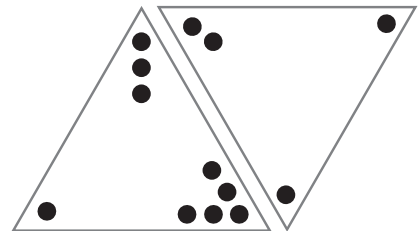
The next player may - if they have a matching tile - add to the already played tile. Only one stone may be played per turn, on any open side of their choice. The basic rule is: the points in both tile tips of two connecting tiles must match!

**An example**

**Right**



**Wrong**



**What happens if you cannot place a tile?**

Whoever has no playable tile on their stand, that cannot be added to any open side of the „playing field“, has to draw a tile from the stockpile.

If the tile drawn can be played, the player may do so and then it is the next player's turn. If the tile drawn cannot be played, the player has to keep it and draw a second piece. If this one can be played, it may be placed and it is the next player's turn. If this one (the second tile drawn) cannot be played, it is still the next player's turn.

That means, in one move you can draw up to two tiles.

**How must the tiles be placed?**

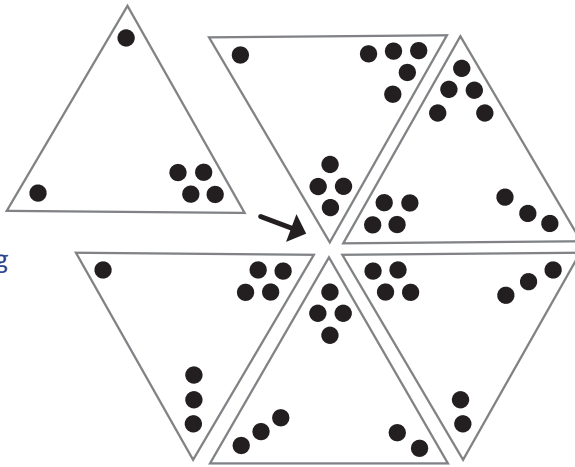
Basically, you can always add only one tile to already played pieces. Thereby, the points in the tile tips of two connecting tiles must match!

If you can - as in the following example - close a hexagon (here, the points on both sides have to match), you have an advantage:

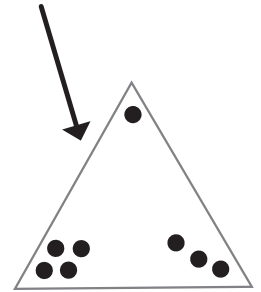
You may - like at the beginning - place another tile open on the table, thereby creating an additional playing field.

**Example:**

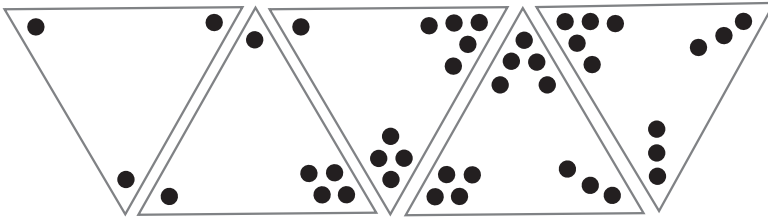
The player **closes** a **hexagon** with one of his/her tiles. Now, he/she can place a second tile open on the table, thereby creating a new playing field.



With another piece, the player starts a new playing field.



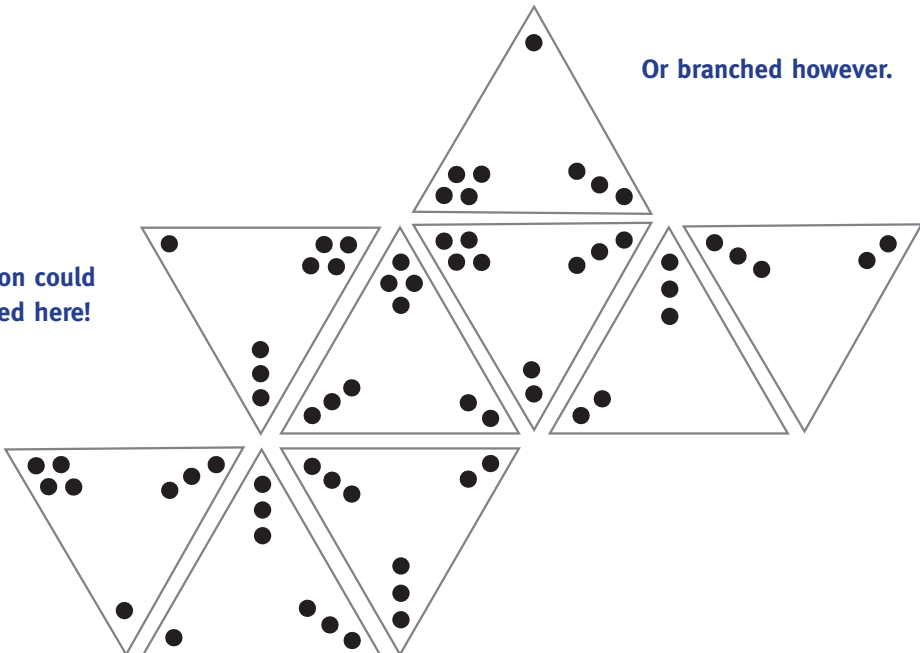
**Important:** A hexagon seldom stands alone, but most times develops out of a larger playing field! Incidentally, you can place your tiles however you like, as long as the tiles with the right values are placed together.



Simply in a row...

Or branched however.

A hexagon could be created here!



As long as no player can close a hexagon, and thereby having no other playing field available, everyone must continue to build onto the existing playing field.



## END OF THE GAME

The game ends when a player could place all their tiles from their stand onto the playing field(s). This player wins the game and gets 0 points.

All other players add up the values of the tiles, that - up to this moment - are still on their stands and the sum is written down as points.

### The overall winner

Usually, you play 3 to 5 games and total the points from all games for each player. Whoever has the fewest points after the last game, is the overall winner.

## TWO IMPORTANT QUESTIONS

### 1. Can you play more than one tile in a turn?

Usually „No“. Each time a tile could be placed, it is the next player's turn. Only after closing a hexagon, the same player may place another tile. Thereby, he creates a new playing field for him-/herself and the other players.

### 2. What if all players have to pass?

In case no player can add a tile, even after each drew two more tiles from the stockpile, the game is over. The player with the lowest total score of his/her remaining tiles wins. But, with this unusual way of winning, this player does not get 0 points but - like everyone else - the sum of his remaining tiles is written down as points. In this special case, he/she just has the fewest points.

## GAME VARIATION

### Topsy-turvy world

You play the game the other way around and try to get as many points as possible: In the version „Topsy-turvy world“, the score (= the sum of the points in the three tile tips) of each played tile is written down in the notepad. Otherwise the rules of the main game apply.

The end of the game is when one player has played all the tiles from his/her stand. Still, that does not mean they've automatically won: Because now, all the points that players got during the game, are added up. Whoever gets the highest total, wins the game. (Of course, also with this variation, a game can be ended once no player can add another piece.)

And now, enjoy **TRIODOMINO!**

## RÈGLES DU JEU:

**Joueurs :** 2 – 4 | **Age:** à partir de 6 ans

**Contenu:** 56 dominos en triangle, 4 présentoirs, 1 bloc vide, Règles du jeu.



**TRIODOMINO** est un jeu intéressant, d'un niveau plus ambitieux que les dominos normaux. Les règles du jeu faciles à comprendre que vous pouvez élargir comme vous le souhaitez, permettent de commencer aisément le jeu. **TRIODOMINO** est un jeu de réflexion pour tous ceux qui ne veulent pas seulement s'en remettre à la chance mais comptent bien sur leurs propres capacités.

## PRÉPARATION DU JEU:

### Comment sont répartis les dominos?

Le jeu **TRIODOMINO** possède **56 dominos triangulaires**. Aux trois pointes de la même face des triangles se trouvent des valeurs comprises entre 0 et 5.

Chaque joueur reçoit un **présentoir**. Sur le bloc à spirale, on note les noms des joueurs dans des colonnes pour noter les points pendant la durée du jeu.

Ensuite les 56 dominos sont retournés face cachée sur la table, et bien mélangés.

Un joueur distribue alors les dominos retournés à tous les joueurs.:

Pour **2 joueurs**, chaque joueur reçoit **10 dominos**.

Pour **3 ou 4 joueurs** chaque joueur reçoit **8 dominos**.

Les dominos restants demeurent face cachée et servent de pioche (couvercle de boîte). Ils constituent la réserve pour le déroulement du jeu.

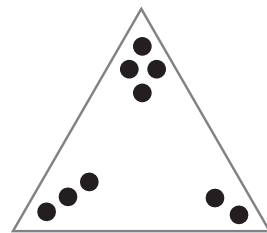
Chaque joueur dispose ses dominos sur son présentoir et veille à ce que les autres joueurs ne puissent voir ses propres dominos.

Le joueur **le plus jeune** débute la partie.

Chaque domino possède une **valeur** définie.

La valeur se calcule en additionnant les points des trois pointes.

Ce domino a la valeur  $3+2+4=9$  **points**



## BUT DU JEU

Chaque joueur essaye de placer en premier la totalité des dominos qu'il a sur son présentoir et termine ainsi la partie. Les autres joueurs encaissent la somme des points des dominos qui se trouvent sur leur présentoir à la fin du jeu. Celui qui, après un nombre de parties **défini auparavant**, possède **le moins de points**, a gagné le jeu.

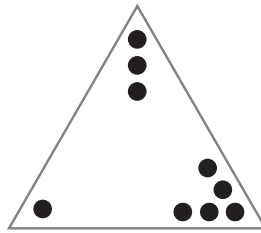
## DÉROULEMENT DU JEU

### La première action de jeu

Le joueur le plus jeune qui débute la partie, place un domino de son choix au milieu face retournée. (Pour plusieurs parties, celui qui débute change à chaque nouvelle partie !)

### Un exemple:

celui qui débute place ce domino au milieu de la table.

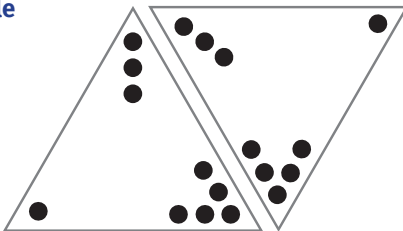


### Le placement de domino

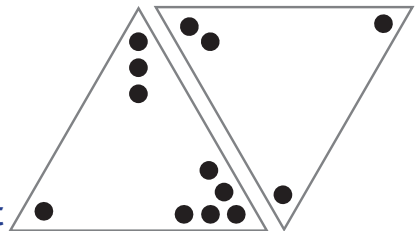
Le joueur suivant peut – s’il a un domino **qui correspond** – placer son domino à côté du domino déjà déposé. A chaque tour, on ne peut placer qu’un seul domino. Et cela, sur un côté libre au choix. **Le principe** : les points des deux pointes de dominos qui se touchent doivent être identiques !

### Un exemple

**Correct**



**Incorrect**



### Que se passe-t-il si on ne peut rien poser?

Celui qui ne possède aucun domino à poser à côté d’un domino libre doit piocher **un domino** de la réserve.

**S’il peut poser** le domino qu’il vient de piocher, il peut alors le placer, et c’est au tour du joueur suivant. S’il ne peut pas poser le domino qu’il vient de piocher, il doit alors le garder et en piocher un deuxième.

Si celui-ci peut être posé, le joueur le pose, et c’est au tour du joueur suivant. **S’il ne peut pas poser** ce deuxième domino pioché, c’est au tour du joueur suivant.

On peut donc piocher **jusqu’à deux dominos par tour**.

### Comment doit-on placer les dominos?

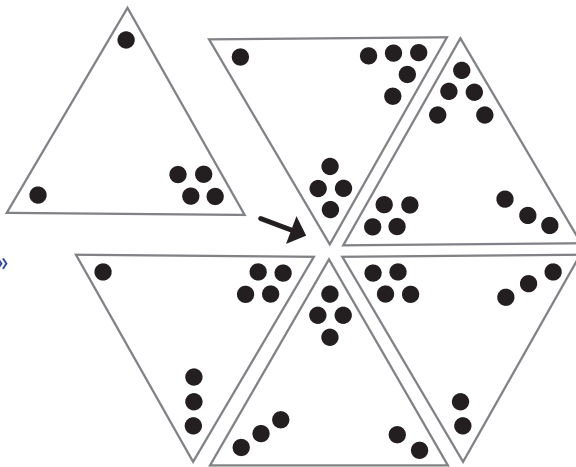
En principe, on doit toujours **accoler un** domino à un autre domino déjà déposé. Les points situés aux pointes accolées doivent être identiques.

Si on parvient – comme dans l’exemple suivant – à fermer un **hexagone** (là, les points doivent être identiques des deux côtés), on a un avantage :

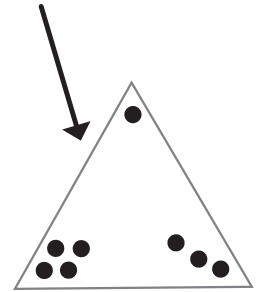
On a alors le droit - comme au début - de déposer un nouveau domino entièrement libre sur la table. On crée ainsi une possibilité de placement de domino supplémentaire.

**Exemple:**

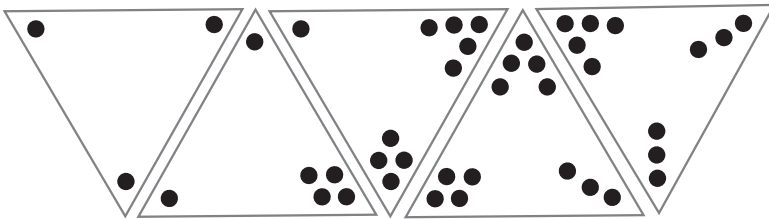
Le joueur **ferme un hexagone** avec un domino. Il peut désormais déposer un autre domino avec lequel une nouvelle « formation » peut commencer.



Le joueur crée avec son autre domino une nouvelle possibilité de placement de domino.



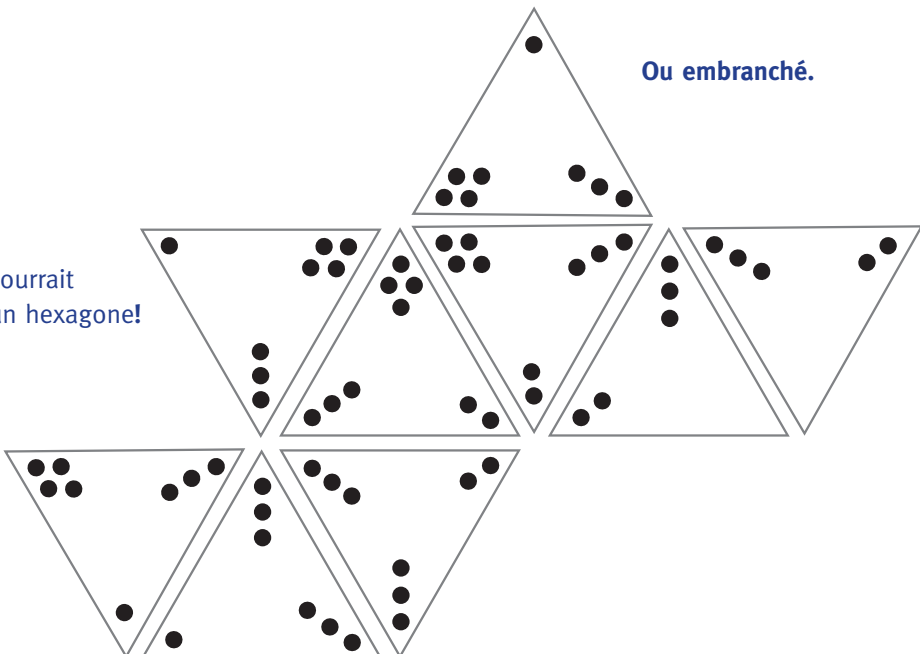
**Important:** un **hexagone** est rarement seul, il apparaît plutôt au sein d'une formation plus grande! On peut aussi placer les dominos comme on veut, seulement si les points du domino correspondent à ceux de celui auquel on l'accôle:



Simplement en ligne...

Ou embranché.

Là, on pourrait former un hexagone!



Tant qu'aucun joueur n'a pu fermer un hexagone, et donc qu'aucune nouvelle possibilité de placement n'existe, les dominos doivent être placés sur **une** « formation ».

## FIN DU JEU

Le jeu est terminé quand un joueur a pu déposer tous les dominos qu'il avait sur son présentoir. Ce joueur **gagne** la partie et a **0** point.

Les autres joueurs additionnent les valeurs de leurs dominos qui se trouvent sur leur présentoir à la fin du jeu et on leur inscrit la somme sur la feuille de score.

### Le gagnant

En principe, on joue **3-5 parties** et comptabilise les points de toutes les parties pour chaque joueur. Celui qui a **le moins** de points après la dernière partie est le grand gagnant.

## DEUX QUESTIONS IMPORTANTES

### 1. Peut-on déposer plus d'un seul domino?

Normalement « Non ». Chaque fois qu'on a pu déposer un domino, c'est le tour du joueur suivant. Seul celui qui **ferme un hexagone**, a le droit de déposer un autre domino. Il crée ainsi une nouvelle possibilité de placement pour lui et les autres.

### 2. Que ce passe-t-il si tous les joueurs doivent passer leur tour?

Si aucun joueur n'est en mesure de poser bien qu'ils aient pioché **deux dominos** dans la réserve, la partie est terminée. **Le gagnant** est celui qui a le **moins de points** dans ses dominos restants. Mais, lors de cette forme inhabituelle de victoire, il ne marque pas 0 point mais la somme des dominos qui lui restent - comme les autres joueurs d'ailleurs. Dans ce cas, il a juste marqué le moins de point..

## VARIATION DE JEU

### Le monde à l'envers

On joue exactement à l'inverse du jeu principal en essayant de récolter **le plus de points possibles** : pour cette variation « le monde à l'envers », on marque **la valeur** de **chaque** domino placé (la somme des 3 pointes) qu'on écrit sur le bloc. Sinon le reste des règles vaut pour le déroulement de la partie. **La fin du jeu** intervient quand un joueur a déposé tous les dominos de son présentoir. Cela ne signifie pas automatiquement qu'il a gagné, car tous les points récoltés pendant la partie par les autres joueurs en déposant leurs dominos sont additionnés. Celui qui atteint la somme la plus grande, **a gagné**. (Naturellement, le jeu peut être ici aussi arrêté si aucun joueur ne peut plus déposer de domino.)

Et amusez-vous bien avec **TRIODOMINO!**

## REGOLE DI GIOCO:

**Giocatori:** 2 – 4 | **Età:** a partire da 6 anni

**Contenuto:** 56 tessere triangolari, 4 portatessere, 1 blocco segnapunti, regole di gioco



**TRIODOMINO** è un interessante gioco da tavolo con un livello di difficoltà maggiore rispetto al classico gioco del Domino. Le facili regole di gioco, che possono essere variate a piacere, consentono di iniziare subito a giocare. **Triodomino** è il gioco per tutti coloro che amano la sfida, che non si affidano però solo alla loro fortuna, bensì anche alle loro capacità strategiche.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO:

### Come vengono distribuite le tessere di gioco?

Il gioco del **Triodomino** è composto da 56 tessere triangolari. Ai tre spigoli del triangolo equilatero sono indicati dei valori tra 0 e 5. Ogni giocatore riceve un portatessere. Si suddivide in colonne un foglio del blocco segnapunti e si scrive alla testa di ogni colonna il nome di un giocatore; qui si potrà vedere il punteggio raggiunto da ogni giocatore durante il gioco.

Ora le 56 pedine del domino vengono poste coperte sul tavolo e mischiate bene.

Un giocatore distribuisce le tessere coperte agli altri giocatori:

nel caso di **2 giocatori** ogni giocatore riceve

**10 tessere.**

Nel caso di **3 o 4 giocatori** ciascuno riceve

**8 tessere**

Le tessere rimanenti sono ammonticchiate coperte nella scatola del gioco da cui possono essere prelevate successivamente. Sono una scorta per il proseguimento del gioco.

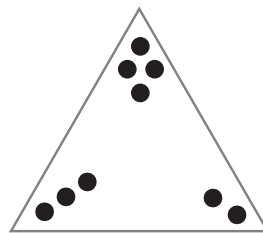
Ogni giocatore dispone le tessere ricevute sul portatessere in modo tale che gli altri giocatori non possano vedere le sue tessere.

Il giocatore più giovane inizia il gioco.

Ogni giocatore ha ricevuto un determinato **valore**.

Il valore è dato dalla somma dei punti ai tre spigoli del triangolo.

Questa tessera ha il valore  $3+2+4 = 9$  punti



## SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore cerca di essere il primo a sistemare tutte le tessere del suo portatessere sul tavolo, terminando così la partita. Agli altri giocatori vengono assegnati i punti risultanti dalla somma delle tessere ancora presenti nel loro portatessere alla fine della partita. Vince chi alla **fine di un numero** di partite stabilito all'inizio ha raggiunto il **minor** numero di punti.

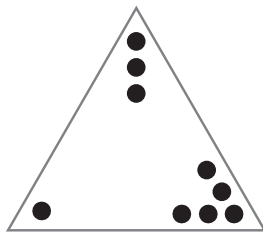
## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

### La prima partita

Il giocatore più giovane che inizia il gioco mette una delle tessere girata al centro del tavolo (nel caso di più partite, il gioco viene aperto in cerchio da un giocatore diverso!)

### **Esempio:**

Il giocatore che apre il gioco pone questa tessera al centro del tavolo.

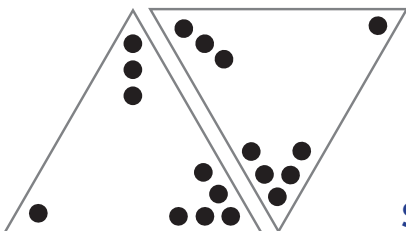


### **La sistemazione delle tessere sul tavolo**

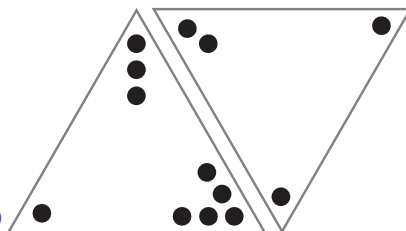
Il giocatore successivo può attaccare una tessera se possiede la tessera giusta. Si può attaccare una tessera per ogni mano di gioco su qualsiasi lato. La regola da osservare è: i punti indicati allo spigolo delle due tessere che sono poste una accanto all'altra devono essere uguali!

### **Esempio**

**Corretto**



**Sbagliato**



### **Cosa succede se non posso attaccare nulla?**

Se un giocatore non ha sul suo portatessere nessuna tessera da attaccare in qualsiasi lato aperto del gioco, deve prendere una tessera dalle tessere di scorta.

Se la tessera prelevata può essere attaccata, la può posare sul tavolo, e la mano passa al giocatore di turno. Se la tessera prelevata non può essere attaccata, il giocatore deve aggiungerla alle proprie tessere e prendere un'altra tessera.

Se questa tessera può essere attaccata viene posta sul tavolo e la mano passa al giocatore successivo. Se anche la seconda tessera non può essere attaccata, il giocatore la deve tenere nel suo portatessere e la mano passa al giocatore successivo.

In una mano si possono quindi prelevare fino a due tessere

### **Come si devono attaccare le tessere?**

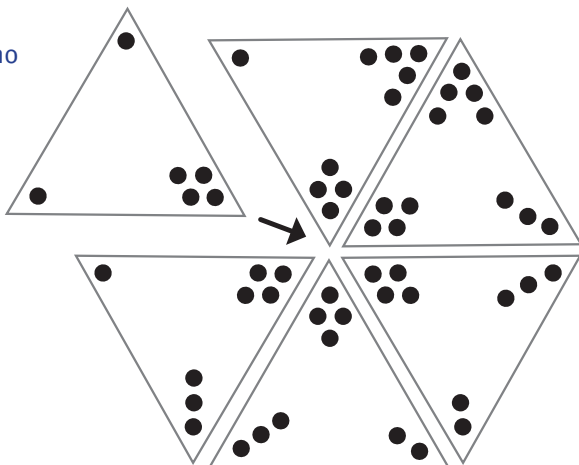
Di regola è possibile attaccare sempre solo una tessera a quelle già disposte sul tavolo. Il numero dei punti indicati agli spigoli delle tessere poste vicine deve essere uguale.

Se, come indicato nel seguente esempio, si può attaccare uno spigolo con sei punti (i punti di entrambi gli spigoli delle tessere devono essere uguali!), si ha un vantaggio:

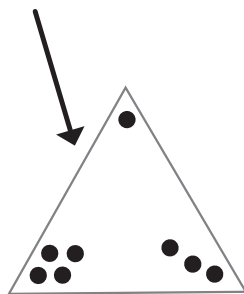
È consentito sistemare liberamente sul tavolo un'altra tessera, come all'inizio. Si crea così un'altra possibilità d'attacco.

**Esempio:**

Il giocatore attacca uno spigolo di sei punti a una tessera. Ora può posare liberamente una seconda tessera con la quale può creare un nuovo „campo“ di gioco..

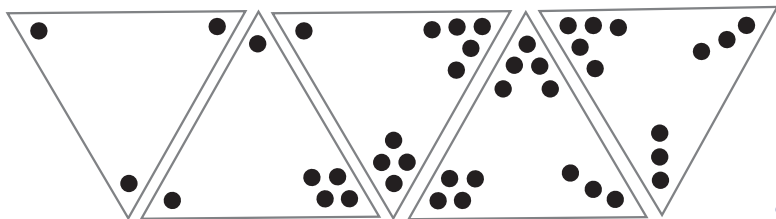


Con un'ulteriore tessera il giocatore apre una nuova possibilità di attacco.



**Importante:** uno spigolo di sei punti si trova raramente solo, ma forma spesso uno schema più grande!

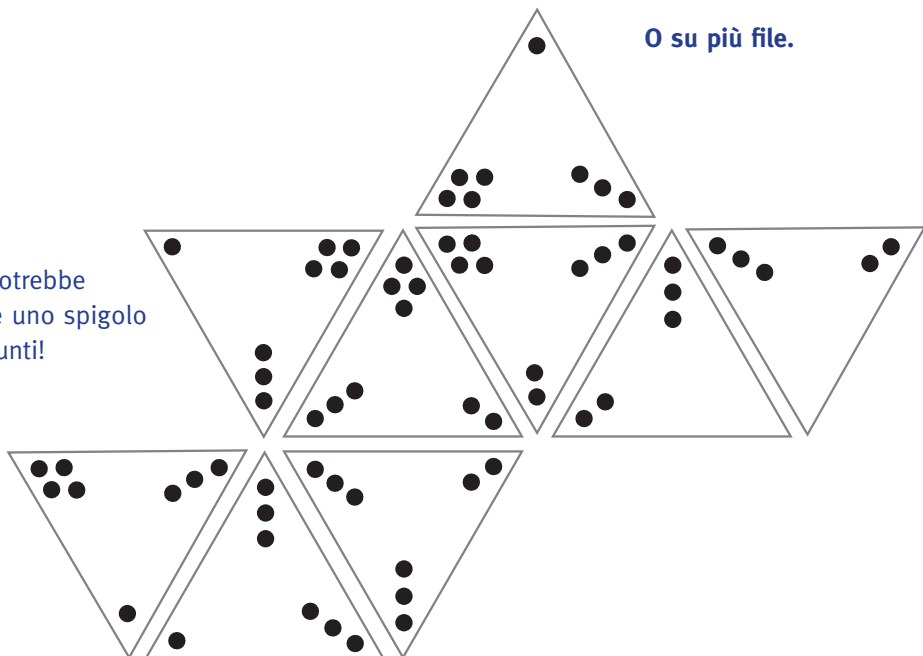
Inoltre, si può attaccare come si vuole, se solo le tessere con il giusto numero di punti sono posate vicine alle altre tessere:



Semplicemente in una fila ...

O su più file.

Qui si potrebbe ottenere uno spigolo di sei punti!



Sino a quando però nessun giocatore può attaccare uno spigolo di sei punti e creare così un'altra possibilità d'attacco, bisogna continuare ad attaccare su un „campo“ di gioco.



## **FINE DELLA PARTITA**

La partita termina quando un giocatore è riuscito ad attaccare tutte le tessere che aveva sul suo portatessere. Questo giocatore vince la partita e totalizza 0 punti.

Tutti gli altri giocatori sommano i valori delle tessere che si trovano sul loro portatessere e la somma di questi punti viene annotata sul blocco segnapunti nella rispettiva colonna

### **Il vincitore finale**

Generalmente si giocano 3-5 partite e si sommano i punti di tutte le partite per ogni giocatore. Il vincitore finale è colui che alla fine dell'ultima partita ha totalizzato il punteggio più basso.

## **DUE DOMANDE IMPORTANTI**

### **1. È possibile attaccare più di una tessera?**

Generalmente „no“. Ogni volta che si può attaccare una tessera, la mano passa al giocatore successivo. Solo chi attacca uno spigolo di sei punti, può posare una seconda tessera. Crea così una nuova possibilità di attacco per sé e per gli altri giocatori.

### **2. Cosa succede se tutti i giocatori non possono attaccare?**

Se non è possibile attaccare una tessera, dopo che si sono prelevate 2 tessere dalla scorta, la partita è terminata. Vince quindi il giocatore che totalizza il minor punteggio totale con le sue pedine restanti. Tuttavia con questo tipo di vittoria inusuale non riceve 0 punti, ma gli viene assegnata – come a tutti gli altri giocatori – la somma delle sue tessere restanti. In questo caso riceve solo la somma più bassa.

## **VARIANTE DI GIOCO**

### **Il mondo al contrario**

Si gioca esattamente al contrario rispetto al gioco principale e si cerca di raggiungere il più alto numero di punti: con la variante di gioco „Il mondo al contrario“ per ogni giocatore viene riportato sul blocco segnapunti il valore (=la somma dei punti nei tre spigoli) di ogni tessera attaccata. Per il resto valgono le regole del gioco principale.

La partita termina quando un giocatore ha attaccato tutte le tessere del suo portatessere.

Ciò non significa tuttavia che abbia vinto: infatti ora vengono sommati tutti i punti ricevuti dai giocatori durante il gioco per ogni tessera attaccata. Chi ha totalizzato il punteggio più alto vince anche il gioco (naturalmente il gioco può anche essere terminato qui, se nessun giocatore può attaccare).

Buon divertimento con il gioco del **TRIODOMINO!**

# VIELE WEITERE DELUXE-PRODUKTE



Art.-Nr. 60 610 1021



Art.-Nr. 60 610 1022



Art.-Nr. 60 610 1020



Art.-Nr. 60 610 4701



Art.-Nr. 60 610 4613



Art.-Nr. 60 610 0043



Art.-Nr. 60 610 0044



NORIS-SPIELE © 2012  
Georg Reulein GmbH & Co KG  
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany



[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)

60 610 4603