Triominos®

My first



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

© Goliath BV, NL 8051 KR Hattem. © Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Strasse 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Helpdesk?!...
Ga 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. (F) 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. (D) Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr! Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. (NL) Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. (I) 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 illustrate. (GB) 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. (DK) Ikke egnet for børn under 3 år på grund af smådele. Farve og specifikation kan variere fra produktet vist på pakken. (E) © 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. (P) Não indicado para crianças com menos de 36 meses. Contém pequeninas partes que podem ser engolidas.
Conservar a informação para referência. As cores e o conteúdo podem variar.

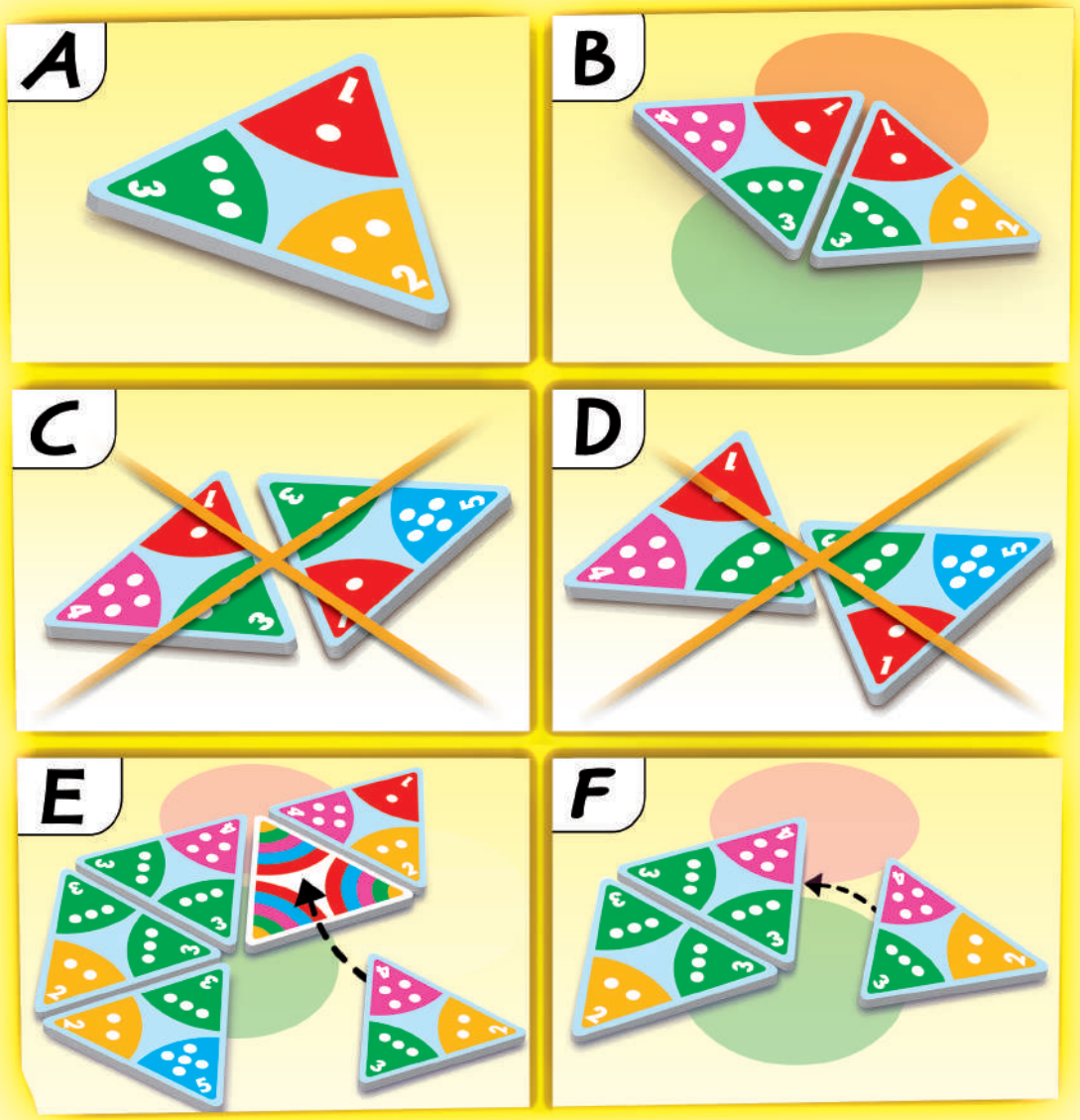
0-3

CE

Triominos®
My first



Goliath



F RÈGLE DU JEU

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

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

CONTENU DU JEU :

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

1er niveau de jeu (à partir de 4 ans)

Découverte du Triominos.

BUT DU JEU :

Etre le premier à poser tous ses Triominos.

MISE EN PLACE :

Distribuez un chevalet à chaque joueur. Ecartez du jeu le joker et les pièces. Formez la pioche en étalant tous les Triominos, face cachée, sur la table.

Chaque joueur pioche 5 Triominos et les pose sur son chevalet. Piochez un Triominos qui servira de point de départ et posez-le au centre de la table, face visible.
Exemple : le premier Triominos est : fig. A

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus âgé commence la partie.

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

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

C'est alors au tour du joueur suivant, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un joueur n'a pas pu poser de Triominos, il doit piocher un Triominos et le poser sur son chevalet. C'est alors au tour du joueur suivant.

Le gagnant est le premier joueur à avoir placé son dernier Triominos.

La partie s'arrête également si le dernier Triominos est pioché. Le ou les joueurs avec le moins de Triominos gagne(nt) alors la partie.

2d 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.

MISE EN PLACE :

Distribuez un chevalet à chaque joueur. Formez la pioche en étalant tous les Triominos (joker compris), face cachée, sur la table. Chaque joueur pioche 5 Triominos qu'il pose sur son chevalet. Il prend également 4 pièces auprès de la banque. Piochez un Triominos qui servira de point de départ et posez-le au centre de la table, face visible. (Si c'est un joker, reposez-le dans la pioche et prenez un autre Triominos).
Exemple : le premier Triominos est : fig. A.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus âgé commence la partie.

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

- 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 chevalet 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 chevalet. 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 le nombre de pièces de chacun pour savoir qui est le vainqueur.

UTILISATION DU JOKER :

Le joker remplace n'importe quel chiffre / couleur / symbole. C'est le seul Triominos qui peut être repris de la table et remis sur son chevalet. 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**. ffVous pourrez utiliser le Joker lors d'un prochain tour.

Visitez notre site :
www.triominos.fr