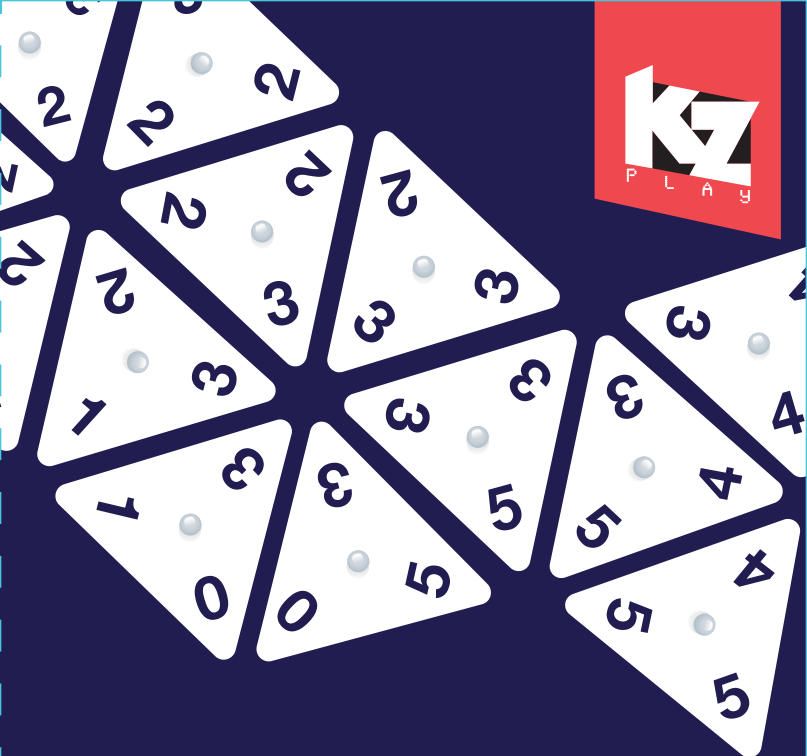




Triominos[®]

ORIGINAL



+6 anos
2-4 Jogadores

Veja como jogar!



Ref.1336



INSTRUÇÕES



CONTEÚDO

56 Peças de Triominos, 4 suportes para peças, regras do jogo.

OBJETIVO DO JOGO

Conseguir o maior número de pontos possível jogando estrategicamente os seus Triominos.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Coloque todos os Triomino voltados para baixo em cima da mesa e misture-os.

- 2 jogadores: cada jogador tira 9 Triominos para colocar no seu suporte.
- 3-4 jogadores, cada jogador tira 7 Triominos para colocar no seu suporte.

As peças que sobram ficam no monte de peças para serem usadas em caso de penalização. Para se saber quem começa, cada jogador vai buscar uma peça ao monte. O jogador cuja peça some mais pontos é o que inicia o jogo. Em caso de empate, os jogadores devem ir ao baralho buscar novas peças. Antes de começar, devolva essas peças ao monte de peças.

COMO JOGAR

O jogador que começa, coloca um Triomino em cima da mesa. Calcula-se o valor total dessa peça (ver fig. A) e a vez passa para o jogador seguinte. O jogo avança da esquerda para a direita.

Na sua vez, o segundo jogador deve colocar uma peça junto da que foi colocada em cima da mesa. Para que a jogada seja válida, um lado desta peça deve coincidir com um lado da peça que já se encontra sobre a mesa, o que significa que ambos os números devem coincidir com os números da primeira peça (ver fig. B e C). Não é permitido juntar os Triominos como nas figuras D e E. Só se pode jogar um Triominos de cada vez. Verifique que todas as peças foram colocadas da forma indicada nas regras anteriores.

PONTOS E BÔNUS

Os pontos calculam-se somando os 3 números de cada peça colocada sobre a mesa (ver exemplos).

Para além do valor da soma da peça colocada, o jogador poderá obter pontos extra, sempre que realize determinadas jogadas, tais como:

40 PONTOS extra pela **PONTE** (ver fig. F). Para fazer uma ponte, cada lado da peça tem de estar livre e os cantos opostos têm de coincidir.

50 PONTOS extra pelo **HEXÁGONO** (ver fig. G).

60 PONTOS extra pelo **DUPLO HEXÁGONO** (ver fig H).

70 PONTOS extra pelo **TRIPLO HEXÁGONO** (ver fig I).

COLOCAÇÃO DE UMA PEÇA DE TRIOMINOS

Se um jogador não puder (ou não quiser) colocar uma peça, deve ir ao monte de peças durante a sua jogada.

Se não a puder usar, deve ir buscar uma segunda peça e voltar a tentar. Se uma vez mais não lhe for possível jogar, deve retirar uma terceira. e se a tentar. Se uma vez mais não lhe for possível jogar, deve retirar uma terceira e se esta não servir, deve passar a vez.

Por cada Triomino retirado desta forma, o jogador desconta 5 pontos ao seu total. Além disso, se o jogador for buscar 3 peças e não puder colocar nenhuma, deve subtrair ao total mais 10 pontos. A subtração total seria de 25 pontos (5+5+5+10 de penalização extra). A sua jogada termina e deve dar a vez ao jogador seguinte.

FIM DO JOGO

Quando um jogador coloca o seu último Triomino, o jogo acaba. Para além da soma de todas as peças que os restantes jogadores tenham nos seus suportes, este jogador tem direito a 25 pontos extra.

O VENCEDOR

O vencedor será o jogador com a pontuação mais alta.

NOTAS

- Se um jogador tiver de ir buscar uma peça e as peças do monte já tiverem acabado, apenas perde a vez, não se alterando a sua pontuação.
- Se, numa determinada altura, nenhum jogador puder colocar uma peça, o jogo termina. Os jogadores devem somar o valor total das peças que ainda têm nos suportes e subtrair este valor ao total da pontuação que tiverem nesse momento.
- Cada peça é única, pelo que é importante que avalie estrategicamente a sua colocação. Não se esqueça de tentar prever os movimentos seguintes, colocando peças que possam encaixar com as que ainda tem no suporte.

REGRAS OFICIAIS

O Triomino é um jogo que se costuma jogar de forma informal, como outro jogo qualquer, e sem muitas preocupações com a pontuação. Mas também há jogadores peritos neste jogo e regras oficiais para torneios. Nessas regras, o jogo tem um limite de 400 pontos. Geralmente isso significa que os pontos devem ser acumulados em 2 ou 3 voltas. O jogo em que um jogador ultrapassa os 400 pontos é o último mas esse jogo deve ser terminado. O jogador que mais pontos obtiver, será o vencedor.

Fig. A-B-C

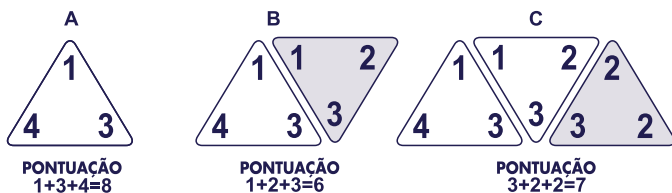


Fig. D-E

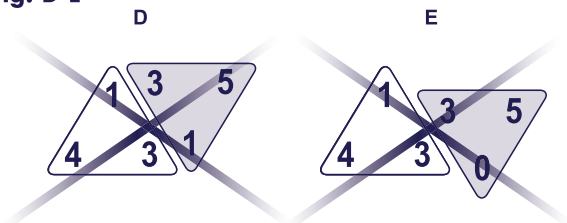


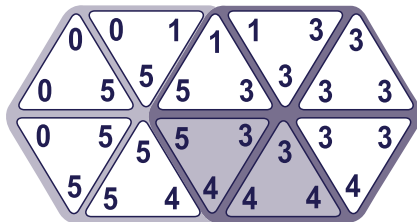
Fig. F



Fig. G

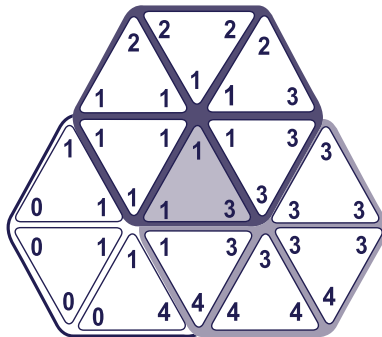


Fig. H



PONTUAÇÃO $5+3+4+60=72$

Fig. I



PONTUAÇÃO $1+1+3+70=75$