



Triominos[®]

ORIGINAL

JUNIOR



+5 anos
2-4 Jogadores

Veja como jogar!



Ref.1337



INSTRUÇÕES

CONTEÚDO:

36 Triominos (incluindo 1 Joker), 60 fichas de recompensa, 4 suportes para fichas e regras do Jogo

1º NÍVEL DO JOGO - A PARTIR DOS 5 ANOS Familiarizar-se com os números e o jogo.

OBJETIVO DO JOGO

Seja o primeiro a colocar corretamente todos os seus Triominos.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Dê a cada jogador um suporte colorido e, em seguida, coloque todos os Triominos virados para baixo na mesa e embaralhe-os. **Os contadores de recompensa e joker não são usados.** Cada jogador compra 5 Triominos e os coloca em seu suporte. Desenhe mais um Triomino que será usado como ponto de partida e coloque-o virado para cima na mesa (fig. A).

COMO JOGAR

-O jogador mais velho joga primeiro.

-Durante cada turno, um jogador deve colocar um Triomino **com pelo menos 1 lado correspondente a um Triomino já na mesa. ou seja, as 2 pontas devem coincidir (fig. B).**

-As posições mostradas nas figuras C e D não são permitidas!

-Cada número também corresponde a uma cor. Como as pontas devem sempre combinar, as crianças também podem usar o **reconhecimento de cores** para formar padrões, ensinando-as a combinar números e cores para colocar seu Triomino corretamente (fig. E).

-Se um jogador conseguir colocar um Triomino, o jogo continua no sentido horário para o próximo jogador

-Se um jogador não puder colocar um Triomino, ele deve retirar uma nova peça e colocá-la em seu suporte. É então a vez do próximo jogador.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino, este jogador é o vencedor. O jogo também termina se o último Triomino for retirado da pilha. Quando isso acontece, o jogo para. O jogador com menos Triominos em seu suporte é o vencedor.

2º NÍVEL DO JOGO

Use as moedas para aprender a contar

OBJETIVO DO JOGO

Recolhe o maior número de moedas de recompensa posicionando corretamente os Triominos

PREPARAÇÃO DO JOGO

Igual ao 1º nível, mas além disso, todos os jogadores também recebem 4 moedas de recompensa do banco. Agora também o Joker é usado no jogo e misturado com os outros Triominos. Se o joker for sorteado quando você quiser começar o jogo, coloque-o de volta e compre outro.

COMO JOGAR

-O jogador mais velho joga primeiro. Os triominos combinam muito com o explicado anteriormente.

-Se um jogador conseguir colocar um Triomino, **ele ganha uma moeda de recompensa.** O jogo continua no sentido horário para o próximo jogador.

-Se um jogador não puder colocar um Triomino, ele deve retirar uma nova peça e colocá-la em seu suporte. **Eles também devem pagar uma de suas moedas ao banco.** É então a vez do próximo jogador.

USANDO O JOKER

-Não use o Joker no primeiro nível do jogo. Permita que as crianças se acostumem com o jogo antes de adicioná-lo. O Coringa pode substituir qualquer número/cor.

-O Joker é o único Triomino que pode ser retirado da mesa e colocado no suporte do jogador. Para tal, o jogador deve substituir o Joker por um dos seus Triominos que caiba no espaço do Joker (fig. F)

-O joker será jogável a partir do próximo turno do jogador

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino. O restante dos jogadores completa essa rodada e conta suas moedas de recompensa para decidir o vencedor. O jogo também termina se o último Triomino for retirado da pilha. Quando isso acontece, o jogo pára e os jogadores contam suas moedas de recompensa para decidir o vencedor.

3º NÍVEL DE JOGO

Conte os pontos de cada Triominos

-Nesta versão você não usa as moedas

-O jogo é jogado da mesma forma, exceto para a contagem de pontos, que é feita da seguinte forma:

-Se você colocar um Triomino, ganha o número total de pontos mostrados no Triomino jogado. No exemplo E, o jogador marca 9 pontos = 2 + 3 + 4

-O joker não ganha pontos.

-Se você não conseguir jogar um Triomino, desenhe um novo e coloque-o no suporte. Em seguida, o jogo passa para o próximo jogador.

-O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino. Termine a rodada e todos os jogadores contam seus pontos para decidir o vencedor (a maioria dos pontos vence).

-O jogo também termina se o último Triomino for sorteado e ninguém mais puder jogar. Cada jogador então conta seus pontos para decidir o vencedor (a maioria dos pontos vence).

A.



B.



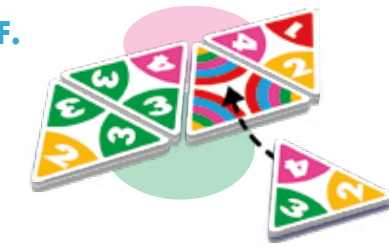
C.



D.



E.



F.



INSTRUCCIONES

CONTENIDO:

36 triominos (incluido 1 comodín) , 60 fichas de recompensa, 4 soportes de fichas e instrucciones

1ER NIVEL DE JUEGO - A PARTIR DE 5 AÑOS Familiarizarse con los números y el juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primero en colocar correctamente todos tus Triominos.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Dale a cada jugador un soporte de color y luego coloca todos los Triominos boca abajo sobre la mesa y barájalos. **Las fichas de recompensa y el comodín no se utilizan.** Cada jugador saca 5 Triominos y los coloca en su soporte. Coge un Triomino más que se usará como punto de partida y colóquelo boca arriba sobre la mesa (fig. A)

COMO JUGAR

-El jugador más viejo va primero.

-Durante cada turno, un jugador debe colocar un Triomino **con al menos 1 lado que coincida con un Triomino que ya está en la mesa. es decir, las 2 puntas deben coincidir (fig. B).**

-¡Las posiciones que se muestran en las figuras C y D no están permitidas!
-Cada número también corresponde a un color. Como las puntas siempre deben coincidir, los niños también pueden usar el **reconocimiento de colores** para formar patrones, enseñándoles a unir números y colores para colocar su Triomino correctamente (fig. E).

-Si un jugador logra colocar un Triomino, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta el siguiente jugador.

-Si un jugador no puede colocar un Triomino, debe coger una nueva ficha y colocarla en su soporte. Entonces es el turno del siguiente jugador.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador coloca su último Triomino, este jugador es el ganador. El juego también termina si se extrae el último Triomino del montón. Cuando esto sucede, el juego se detiene. El jugador con menos Triominos en su soporte es el ganador.



INSTRUÇÕES

CONTEÚDO:

36 Triominos (incluindo 1 Joker), 60 fichas de recompensa, 4 suportes para fichas e regras do Jogo

1º NÍVEL DO JOGO - A PARTIR DOS 5 ANOS
Familiarizar-se com os números e o jogo.

OBJETIVO DO JOGO

Seja o primeiro a colocar corretamente todos os seus Triominos.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Dê a cada jogador um suporte colorido e, em seguida, coloque todos os Triominos virados para baixo na mesa e embaralhe-os. **Os contadores de recompensa e joker não são usados.** Cada jogador compra 5 Triominos e os coloca em seu suporte. Desenhe mais um Triomino que será usado como ponto de partida e coloque-o virado para cima na mesa (fig. A).

COMO JOGAR

- O jogador mais velho joga primeiro.
- Durante cada turno, um jogador deve colocar um Triomino **com pelo menos 1 lado correspondente a um Triomino já na mesa. ou seja, as 2 pontas devem coincidir (fig. B).**
- As posições mostradas nas figuras C e D não são permitidas!
- Cada número também corresponde a uma cor. Como as pontas devem sempre combinar, as crianças também podem usar o **reconhecimento de cores** para formar padrões, ensinando-as a combinar números e cores para colocar seu Triomino corretamente (fig. E).
- Se um jogador conseguir colocar um Triomino, o jogo continua no sentido horário para o próximo jogador
- Se um jogador não puder colocar um Triomino, ele deve retirar uma nova peça e colocá-la em seu suporte. É então a vez do próximo jogador.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino, este jogador é o vencedor. O jogo também termina se o último Triomino for retirado da pilha. Quando isso acontece, o jogo para. O jogador com menos Triominos em seu suporte é o vencedor.

2º NÍVEL DO JOGO
Use as moedas para aprender a contar

OBJETIVO DO JOGO

Recolhe o maior número de moedas de recompensa posicionando corretamente os Triominos



INSTRUÇÕES

CONTEÚDO:

36 Triominos (incluindo 1 Joker), 60 fichas de recompensa, 4 suportes para fichas e regras do Jogo

1º NÍVEL DO JOGO - A PARTIR DOS 5 ANOS Familiarizar-se com os números e o jogo.

OBJETIVO DO JOGO

Seja o primeiro a colocar corretamente todos os seus Triominos.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Dê a cada jogador um suporte colorido e, em seguida, coloque todos os Triominos virados para baixo na mesa e embaralhe-os. **Os contadores de recompensa e joker não são usados.** Cada jogador compra 5 Triominos e os coloca em seu suporte. Desenhe mais um Triomino que será usado como ponto de partida e coloque-o virado para cima na mesa (fig. A).

COMO JOGAR

-O jogador mais velho joga primeiro.

-Durante cada turno, um jogador deve colocar um Triomino **com pelo menos 1 lado correspondente a um Triomino já na mesa. ou seja, as 2 pontas devem coincidir (fig. B).**

-As posições mostradas nas figuras C e D não são permitidas!

-Cada número também corresponde a uma cor. Como as pontas devem sempre combinar, as crianças também podem usar o **reconhecimento de cores** para formar padrões, ensinando-as a combinar números e cores para colocar seu Triomino corretamente (fig. E).

-Se um jogador conseguir colocar um Triomino, o jogo continua no sentido horário para o próximo jogador

-Se um jogador não puder colocar um Triomino, ele deve retirar uma nova peça e colocá-la em seu suporte. É então a vez do próximo jogador.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino, este jogador é o vencedor. O jogo também termina se o último Triomino for retirado da pilha. Quando isso acontece, o jogo para. O jogador com menos Triominos em seu suporte é o vencedor.

2º NÍVEL DO JOGO

Use as moedas para aprender a contar

OBJETIVO DO JOGO

Recolhe o maior número de moedas de recompensa posicionando corretamente os Triominos

PREPARAÇÃO DO JOGO

Igual ao 1º nível, mas além disso, todos os jogadores também recebem 4 moedas de recompensa do banco. Agora também o Joker é usado no jogo e misturado com os outros Triominos. Se o joker for sorteado quando você quiser começar o jogo, coloque-o de volta e compre outro.

COMO JOGAR

-O jogador mais velho joga primeiro. Os triominos combinam muito com o explicado anteriormente.

-Se um jogador conseguir colocar um Triomino, **ele ganha uma moeda de recompensa.** O jogo continua no sentido horário para o próximo jogador.

-Se um jogador não puder colocar um Triomino, ele deve retirar uma nova peça e colocá-la em seu suporte. **Eles também devem pagar uma de suas moedas ao banco.** É então a vez do próximo jogador.

USANDO O JOKER

-Não use o Joker no primeiro nível do jogo. Permita que as crianças se acostumem com o jogo antes de adicioná-lo. O Coringa pode substituir qualquer número/cor.

-O Joker é o único Triomino que pode ser retirado da mesa e colocado no suporte do jogador. Para tal, o jogador deve substituir o Joker por um dos seus Triominos que caiba no espaço do Joker (fig. F)

-O joker será jogável a partir do próximo turno do jogador

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino. O restante dos jogadores completa essa rodada e conta suas moedas de recompensa para decidir o vencedor. O jogo também termina se o último Triomino for retirado da pilha. Quando isso acontece, o jogo pára e os jogadores contam suas moedas de recompensa para decidir o vencedor.

3º NÍVEL DE JOGO

Conte os pontos de cada Triominos

-Nesta versão você não usa as moedas

-O jogo é jogado da mesma forma, exceto para a contagem de pontos, que é feita da seguinte forma:

-Se você colocar um Triomino, ganha o número total de pontos mostrados no Triomino jogado. No exemplo E, o jogador marca 9 pontos = 2 + 3 + 4

-O joker não ganha pontos.

-Se você não conseguir jogar um Triomino, desenhe um novo e coloque-o no suporte. Em seguida, o jogo passa para o próximo jogador.

-O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino. Termine a rodada e todos os jogadores contam seus pontos para decidir o vencedor (a maioria dos pontos vence).

-O jogo também termina se o último Triomino for sorteado e ninguém mais puder jogar. Cada jogador então conta seus pontos para decidir o vencedor (a maioria dos pontos vence).

A.



B.



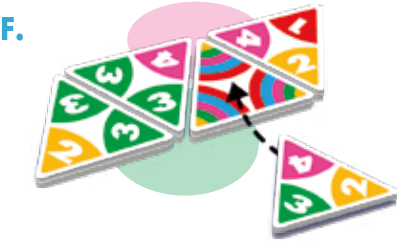
C.



D.



E.



F.



INSTRUCCIONES

CONTENIDO:

36 triominos (incluido 1 comodín) , 60 fichas de recompensa, 4 soportes de fichas e instrucciones

1º NIVEL DE JUEGO - A PARTIR DE 5 AÑOS Familiarizarse con los números y el juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primero en colocar correctamente todos tus Triominos.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Dale a cada jugador un soporte de color y luego coloca todos los Triominos boca abajo sobre la mesa y barájalos. **Las fichas de recompensa y el comodín no se utilizan.** Cada jugador saca 5 Triominos y los coloca en su soporte. Coge un Triomino más que se usará como punto de partida y colóquelo boca arriba sobre la mesa (fig. A)

¿COMO JUGAR

-El jugador más viejo va primero.

-Durante cada turno, un jugador debe colocar un Triomino **con al menos 1 lado que coincida con un Triomino que ya está en la mesa. es decir, las 2 puntas deben coincidir (fig. B).**

-¡Las posiciones que se muestran en las figuras C y D no están permitidas!
-Cada número también corresponde a un color. Como las puntas siempre deben coincidir, los niños también pueden usar el **reconocimiento de colores** para formar patrones, enseñándoles a unir números y colores para colocar su Triomino correctamente (fig. E).

-Si un jugador logra colocar un Triomino, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta el siguiente jugador.

-Si un jugador no puede colocar un Triomino, debe coger una nueva ficha y colocarla en su soporte. Entonces es el turno del siguiente jugador.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador coloca su último Triomino, este jugador es el ganador. El juego también termina si se extrae el último Triomino del montón. Cuando esto sucede, el juego se detiene. El jugador con menos Triominos en su soporte es el ganador.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Igual ao 1º nível, mas além disso, todos os jogadores também recebem 4 moedas de recompensa do banco. Agora também o Joker é usado no jogo e misturado com os outros Triominos. Se o joker for sorteado quando você quiser começar o jogo, coloque-o de volta e compre outro.

COMO JOGAR

- O jogador mais velho joga primeiro. Os triominos combinam muito com o explicado anteriormente.
- Se um jogador conseguir colocar um Triomino, **ele ganha uma moeda de recompensa**. O jogo continua no sentido horário para o próximo jogador.
- Se um jogador não puder colocar um Triomino, ele deve retirar uma nova peça e colocá-la em seu suporte. **Eles também devem pagar uma de suas moedas ao banco**. É então a vez do próximo jogador.

USANDO O JOKER

- Não use o Joker no primeiro nível do jogo. Permita que as crianças se acostumem com o jogo antes de adicioná-lo. O Coringa pode substituir qualquer número/cor.
- O Joker é o único Triomino que pode ser retirado da mesa e colocado no suporte do jogador. Para tal, o jogador deve substituir o Joker por um dos seus Triominos que caiba no espaço do Joker (fig. F)
- O joker será jogável a partir do próximo turno do jogador**

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino. O restante dos jogadores completa essa rodada e conta suas moedas de recompensa para decidir o vencedor. O jogo também termina se o último Triomino for retirado da pilha. Quando isso acontece, o jogo pára e os jogadores contam suas moedas de recompensa para decidir o vencedor.

3º NÍVEL DE JOGO

Conte os pontos de cada Triominos

- Nesta versão você não usa as moedas
- O jogo é jogado da mesma forma, exceto para a contagem de pontos, que é feita da seguinte forma:
 - Se você colocar um Triomino, ganha o número total de pontos mostrados no Triomino jogado. No exemplo E, o jogador marca 9 pontos = 2 + 3 + 4
 - O joker não ganha pontos.
 - Se você não conseguir jogar um Triomino, desenhe um novo e coloque-o no suporte. Em seguida, o jogo passa para o próximo jogador.
 - O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino. Termine a rodada e todos os jogadores contam seus pontos para decidir o vencedor (a maioria dos pontos vence).
 - O jogo também termina se o último Triomino for sorteado e ninguém mais puder jogar. Cada jogador então conta seus pontos para decidir o vencedor (a maioria dos pontos vence).



INSTRUÇÕES

CONTEÚDO:

36 Triominos (incluindo 1 Joker), 60 fichas de recompensa, 4 suportes para fichas e regras do Jogo

1º NÍVEL DO JOGO - A PARTIR DOS 5 ANOS Familiarizar-se com os números e o jogo.

OBJETIVO DO JOGO

Seja o primeiro a colocar corretamente todos os seus Triominos.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Dê a cada jogador um suporte colorido e, em seguida, coloque todos os Triominos virados para baixo na mesa e embaralhe-os. **Os contadores de recompensa e joker não são usados.** Cada jogador compra 5 Triominos e os coloca em seu suporte. Desenhe mais um Triomino que será usado como ponto de partida e coloque-o virado para cima na mesa (fig. A).

COMO JOGAR

-O jogador mais velho joga primeiro.

-Durante cada turno, um jogador deve colocar um Triomino **com pelo menos 1 lado correspondente a um Triomino já na mesa. ou seja, as 2 pontas devem coincidir (fig. B).**

-As posições mostradas nas figuras C e D não são permitidas!

-Cada número também corresponde a uma cor. Como as pontas devem sempre combinar, as crianças também podem usar o **reconhecimento de cores** para formar padrões, ensinando-as a combinar números e cores para colocar seu Triomino corretamente (fig. E).

-Se um jogador conseguir colocar um Triomino, o jogo continua no sentido horário para o próximo jogador

-Se um jogador não puder colocar um Triomino, ele deve retirar uma nova peça e colocá-la em seu suporte. É então a vez do próximo jogador.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino, este jogador é o vencedor. O jogo também termina se o último Triomino for retirado da pilha. Quando isso acontece, o jogo para. O jogador com menos Triominos em seu suporte é o vencedor.

2º NÍVEL DO JOGO

Use as moedas para aprender a contar

OBJETIVO DO JOGO

Recolhe o maior número de moedas de recompensa posicionando corretamente os Triominos

PREPARAÇÃO DO JOGO

Igual ao 1º nível, mas além disso, todos os jogadores também recebem 4 moedas de recompensa do banco. Agora também o Joker é usado no jogo e misturado com os outros Triominos. Se o joker for sorteado quando você quiser começar o jogo, coloque-o de volta e compre outro.

COMO JOGAR

-O jogador mais velho joga primeiro. Os triominos combinam muito com o explicado anteriormente.

-Se um jogador conseguir colocar um Triomino, **ele ganha uma moeda de recompensa.** O jogo continua no sentido horário para o próximo jogador.

-Se um jogador não puder colocar um Triomino, ele deve retirar uma nova peça e colocá-la em seu suporte. **Eles também devem pagar uma de suas moedas ao banco.** É então a vez do próximo jogador.

USANDO O JOKER

-Não use o Joker no primeiro nível do jogo. Permita que as crianças se acostumem com o jogo antes de adicioná-lo. O Coringa pode substituir qualquer número/cor.

-O Joker é o único Triomino que pode ser retirado da mesa e colocado no suporte do jogador. Para tal, o jogador deve substituir o Joker por um dos seus Triominos que caiba no espaço do Joker (fig. F)

-O joker será jogável a partir do próximo turno do jogador

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino. O restante dos jogadores completa essa rodada e conta suas moedas de recompensa para decidir o vencedor. O jogo também termina se o último Triomino for retirado da pilha. Quando isso acontece, o jogo pára e os jogadores contam suas moedas de recompensa para decidir o vencedor.

3º NÍVEL DE JOGO

Conte os pontos de cada Triominos

-Nesta versão você não usa as moedas

-O jogo é jogado da mesma forma, exceto para a contagem de pontos, que é feita da seguinte forma:

-Se você colocar um Triomino, ganha o número total de pontos mostrados no Triomino jogado. No exemplo E, o jogador marca 9 pontos = 2 + 3 + 4

-O joker não ganha pontos.

-Se você não conseguir jogar um Triomino, desenhe um novo e coloque-o no suporte. Em seguida, o jogo passa para o próximo jogador.

-O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino. Termine a rodada e todos os jogadores contam seus pontos para decidir o vencedor (a maioria dos pontos vence).

-O jogo também termina se o último Triomino for sorteado e ninguém mais puder jogar. Cada jogador então conta seus pontos para decidir o vencedor (a maioria dos pontos vence).

A.



B.



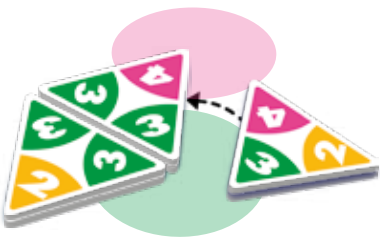
C.



D.



E.



INSTRUCCIONES

CONTENIDO:

36 triominos (incluido 1 comodín) , 60 fichas de recompensa, 4 soportes de fichas e instrucciones

1ER NIVEL DE JUEGO - A PARTIR DE 5 AÑOS Familiarizarse con los números y el juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primero en colocar correctamente todos tus Triominos.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Dale a cada jugador un soporte de color y luego coloca todos los Triominos boca abajo sobre la mesa y barájalos. **Las fichas de recompensa y el comodín no se utilizan.** Cada jugador saca 5 Triominos y los coloca en su soporte. Coge un Triomino más que se usará como punto de partida y colóquelo boca arriba sobre la mesa (fig. A)

¿COMO JUGAR

-El jugador más viejo va primero.

-Durante cada turno, un jugador debe colocar un Triomino **con al menos 1 lado que coincida con un Triomino que ya está en la mesa. es decir, las 2 puntas deben coincidir (fig. B).**

-¡Las posiciones que se muestran en las figuras C y D no están permitidas!
-Cada número también corresponde a un color. Como las puntas siempre deben coincidir, los niños también pueden usar el **reconocimiento de colores** para formar patrones, enseñándoles a unir números y colores para colocar su Triomino correctamente (fig. E).

-Si un jugador logra colocar un Triomino, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta el siguiente jugador.

-Si un jugador no puede colocar un Triomino, debe coger una nueva ficha y colocarla en su soporte. Entonces es el turno del siguiente jugador.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador coloca su último Triomino, este jugador es el ganador. El juego también termina si se extrae el último Triomino del montón. Cuando esto sucede, el juego se detiene. El jugador con menos Triominos en su soporte es el ganador.

A.



B.



C.



D.



E.





INSTRUÇÕES

CONTEÚDO:

36 Triominos (incluindo 1 Joker), 60 fichas de recompensa, 4 suportes para fichas e regras do Jogo

1º NÍVEL DO JOGO - A PARTIR DOS 5 ANOS Familiarizar-se com os números e o jogo.

OBJETIVO DO JOGO

Seja o primeiro a colocar corretamente todos os seus Triominos.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Dê a cada jogador um suporte colorido e, em seguida, coloque todos os Triominos virados para baixo na mesa e embaralhe-os. **Os contadores de recompensa e joker não são usados.** Cada jogador compra 5 Triominos e os coloca em seu suporte. Desenhe mais um Triomino que será usado como ponto de partida e coloque-o virado para cima na mesa (fig. A).

COMO JOGAR

-O jogador mais velho joga primeiro.

-Durante cada turno, um jogador deve colocar um Triomino **com pelo menos 1 lado correspondente a um Triomino já na mesa. ou seja, as 2 pontas devem coincidir (fig. B).**

-As posições mostradas nas figuras C e D não são permitidas!

-Cada número também corresponde a uma cor. Como as pontas devem sempre combinar, as crianças também podem usar o **reconhecimento de cores** para formar padrões, ensinando-as a combinar números e cores para colocar seu Triomino corretamente (fig. E).

-Se um jogador conseguir colocar um Triomino, o jogo continua no sentido horário para o próximo jogador

-Se um jogador não puder colocar um Triomino, ele deve retirar uma nova peça e colocá-la em seu suporte. É então a vez do próximo jogador.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino, este jogador é o vencedor. O jogo também termina se o último Triomino for retirado da pilha. Quando isso acontece, o jogo para. O jogador com menos Triominos em seu suporte é o vencedor.

2º NÍVEL DO JOGO

Use as moedas para aprender a contar

OBJETIVO DO JOGO

Recolhe o maior número de moedas de recompensa posicionando corretamente os Triominos

PREPARAÇÃO DO JOGO

Igual ao 1º nível, mas além disso, todos os jogadores também recebem 4 moedas de recompensa do banco. Agora também o Joker é usado no jogo e misturado com os outros Triominos. Se o joker for sorteado quando você quiser começar o jogo, coloque-o de volta e compre outro.

COMO JOGAR

-O jogador mais velho joga primeiro. Os triominos combinam muito com o explicado anteriormente.

-Se um jogador conseguir colocar um Triomino, **ele ganha uma moeda de recompensa.** O jogo continua no sentido horário para o próximo jogador.

-Se um jogador não puder colocar um Triomino, ele deve retirar uma nova peça e colocá-la em seu suporte. **Eles também devem pagar uma de suas moedas ao banco.** É então a vez do próximo jogador.

USANDO O JOKER

-Não use o Joker no primeiro nível do jogo. Permita que as crianças se acostumem com o jogo antes de adicioná-lo. O Coringa pode substituir qualquer número/cor.

-O Joker é o único Triomino que pode ser retirado da mesa e colocado no suporte do jogador. Para tal, o jogador deve substituir o Joker por um dos seus Triominos que caiba no espaço do Joker (fig. F)

-O joker será jogável a partir do próximo turno do jogador

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino. O restante dos jogadores completa essa rodada e conta suas moedas de recompensa para decidir o vencedor. O jogo também termina se o último Triomino for retirado da pilha. Quando isso acontece, o jogo pára e os jogadores contam suas moedas de recompensa para decidir o vencedor.

3º NÍVEL DE JOGO

Conte os pontos de cada Triominos

-Nesta versão você não usa as moedas

-O jogo é jogado da mesma forma, exceto para a contagem de pontos, que é feita da seguinte forma:

-Se você colocar um Triomino, ganha o número total de pontos mostrados no Triomino jogado. No exemplo E, o jogador marca 9 pontos = 2 + 3 + 4

-O joker não ganha pontos.

-Se você não conseguir jogar um Triomino, desenhe um novo e coloque-o no suporte. Em seguida, o jogo passa para o próximo jogador.

-O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino. Termine a rodada e todos os jogadores contam seus pontos para decidir o vencedor (a maioria dos pontos vence).

-O jogo também termina se o último Triomino for sorteado e ninguém mais puder jogar.

Cada jogador então conta seus pontos para decidir o vencedor (a maioria dos pontos vence).

A.



B.



C.



D.



E.



F.



INSTRUCCIONES

CONTENIDO:

36 triominos (incluido 1 comodín) , 60 fichas de recompensa, 4 soportes de fichas e instrucciones

1ER NIVEL DE JUEGO - A PARTIR DE 5 AÑOS Familiarizarse con los números y el juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primero en colocar correctamente todos tus Triominos.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Dale a cada jugador un soporte de color y luego coloca todos los Triominos boca abajo sobre la mesa y barájalos. **Las fichas de recompensa y el comodín no se utilizan.** Cada jugador saca 5 Triominos y los coloca en su soporte. Coge un Triomino más que se usará como punto de partida y colóquelo boca arriba sobre la mesa (fig. A)

¿COMO JUGAR

-El jugador más viejo va primero.

-Durante cada turno, un jugador debe colocar un Triomino **con al menos 1 lado que coincida con un Triomino que ya está en la mesa. es decir, las 2 puntas deben coincidir (fig. B).**

-¡Las posiciones que se muestran en las figuras C y D no están permitidas!
-Cada número también corresponde a un color. Como las puntas siempre deben coincidir, los niños también pueden usar el **reconocimiento de colores** para formar patrones, enseñándoles a unir números y colores para colocar su Triomino correctamente (fig. E).

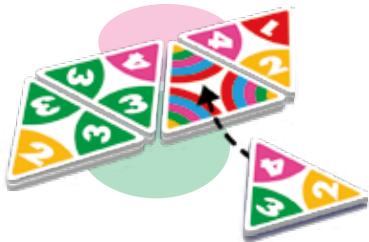
-Si un jugador logra colocar un Triomino, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta el siguiente jugador.

-Si un jugador no puede colocar un Triomino, debe coger una nueva ficha y colocarla en su soporte. Entonces es el turno del siguiente jugador.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador coloca su último Triomino, este jugador es el ganador. El juego también termina si se extrae el último Triomino del montón. Cuando esto sucede, el juego se detiene. El jugador con menos Triominos en su soporte es el ganador.

F.





INSTRUÇÕES

CONTEÚDO:

36 Triominos (incluindo 1 Joker), 60 fichas de recompensa, 4 suportes para fichas e regras do Jogo

1º NÍVEL DO JOGO - A PARTIR DOS 5 ANOS Familiarizar-se com os números e o jogo.

OBJETIVO DO JOGO

Seja o primeiro a colocar corretamente todos os seus Triominos.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Dê a cada jogador um suporte colorido e, em seguida, coloque todos os Triominos virados para baixo na mesa e embaralhe-os. **Os contadores de recompensa e joker não são usados.** Cada jogador compra 5 Triominos e os coloca em seu suporte. Desenhe mais um Triomino que será usado como ponto de partida e coloque-o virado para cima na mesa (fig. A).

COMO JOGAR

-O jogador mais velho joga primeiro.

-Durante cada turno, um jogador deve colocar um Triomino **com pelo menos 1 lado correspondente a um Triomino já na mesa. ou seja, as 2 pontas devem coincidir (fig. B).**

-As posições mostradas nas figuras C e D não são permitidas!

-Cada número também corresponde a uma cor. Como as pontas devem sempre combinar, as crianças também podem usar o **reconhecimento de cores** para formar padrões, ensinando-as a combinar números e cores para colocar seu Triomino corretamente (fig. E).

-Se um jogador conseguir colocar um Triomino, o jogo continua no sentido horário para o próximo jogador

-Se um jogador não puder colocar um Triomino, ele deve retirar uma nova peça e colocá-la em seu suporte. É então a vez do próximo jogador.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino, este jogador é o vencedor. O jogo também termina se o último Triomino for retirado da pilha. Quando isso acontece, o jogo para. O jogador com menos Triominos em seu suporte é o vencedor.

2º NÍVEL DO JOGO

Use as moedas para aprender a contar

OBJETIVO DO JOGO

Recolhe o maior número de moedas de recompensa posicionando corretamente os Triominos

PREPARAÇÃO DO JOGO

Igual ao 1º nível, mas além disso, todos os jogadores também recebem 4 moedas de recompensa do banco. Agora também o Joker é usado no jogo e misturado com os outros Triominos. Se o joker for sorteado quando você quiser começar o jogo, coloque-o de volta e compre outro.

COMO JOGAR

-O jogador mais velho joga primeiro. Os triominos combinam muito com o explicado anteriormente.

-Se um jogador conseguir colocar um Triomino, **ele ganha uma moeda de recompensa.** O jogo continua no sentido horário para o próximo jogador.

-Se um jogador não puder colocar um Triomino, ele deve retirar uma nova peça e colocá-la em seu suporte. **Eles também devem pagar uma de suas moedas ao banco.** É então a vez do próximo jogador.

USANDO O JOKER

-Não use o Joker no primeiro nível do jogo. Permita que as crianças se acostumem com o jogo antes de adicioná-lo. O Coringa pode substituir qualquer número/cor.

-O Joker é o único Triomino que pode ser retirado da mesa e colocado no suporte do jogador. Para tal, o jogador deve substituir o Joker por um dos seus Triominos que caiba no espaço do Joker (fig. F)

-O joker será jogável a partir do próximo turno do jogador

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino. O restante dos jogadores completa essa rodada e conta suas moedas de recompensa para decidir o vencedor. O jogo também termina se o último Triomino for retirado da pilha. Quando isso acontece, o jogo pára e os jogadores contam suas moedas de recompensa para decidir o vencedor.

3º NÍVEL DE JOGO

Conte os pontos de cada Triominos

-Nesta versão você não usa as moedas

-O jogo é jogado da mesma forma, exceto para a contagem de pontos, que é feita da seguinte forma:

-Se você colocar um Triomino, ganha o número total de pontos mostrados no Triomino jogado. No exemplo E, o jogador marca 9 pontos = 2 + 3 + 4

-O joker não ganha pontos.

-Se você não conseguir jogar um Triomino, desenhe um novo e coloque-o no suporte. Em seguida, o jogo passa para o próximo jogador.

-O jogo termina quando um jogador coloca seu último Triomino. Termine a rodada e todos os jogadores contam seus pontos para decidir o vencedor (a maioria dos pontos vence).

-O jogo também termina se o último Triomino for sorteado e ninguém mais puder jogar. Cada jogador então conta seus pontos para decidir o vencedor (a maioria dos pontos vence).

A.



B.



C.



D.



E.



F.



INSTRUCCIONES

CONTENIDO:

36 triominos (incluido 1 comodín) , 60 fichas de recompensa, 4 soportes de fichas e instrucciones

1ER NIVEL DE JUEGO - A PARTIR DE 5 AÑOS Familiarizarse con los números y el juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primero en colocar correctamente todos tus Triominos.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Dale a cada jugador un soporte de color y luego coloca todos los Triominos boca abajo sobre la mesa y barájalos. **Las fichas de recompensa y el comodín no se utilizan.** Cada jugador saca 5 Triominos y los coloca en su soporte. Coge un Triomino más que se usará como punto de partida y colóquelo boca arriba sobre la mesa (fig. A)

¿COMO JUGAR

-El jugador más viejo va primero.

-Durante cada turno, un jugador debe colocar un Triomino **con al menos 1 lado que coincida con un Triomino que ya está en la mesa. es decir, las 2 puntas deben coincidir (fig. B).**

-¡Las posiciones que se muestran en las figuras C y D no están permitidas!
-Cada número también corresponde a un color. Como las puntas siempre deben coincidir, los niños también pueden usar el **reconocimiento de colores** para formar patrones, enseñándoles a unir números y colores para colocar su Triomino correctamente (fig. E).

-Si un jugador logra colocar un Triomino, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta el siguiente jugador.

-Si un jugador no puede colocar un Triomino, debe coger una nueva ficha y colocarla en su soporte. Entonces es el turno del siguiente jugador.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador coloca su último Triomino, este jugador es el ganador. El juego también termina si se extrae el último Triomino del montón. Cuando esto sucede, el juego se detiene. El jugador con menos Triominos en su soporte es el ganador.