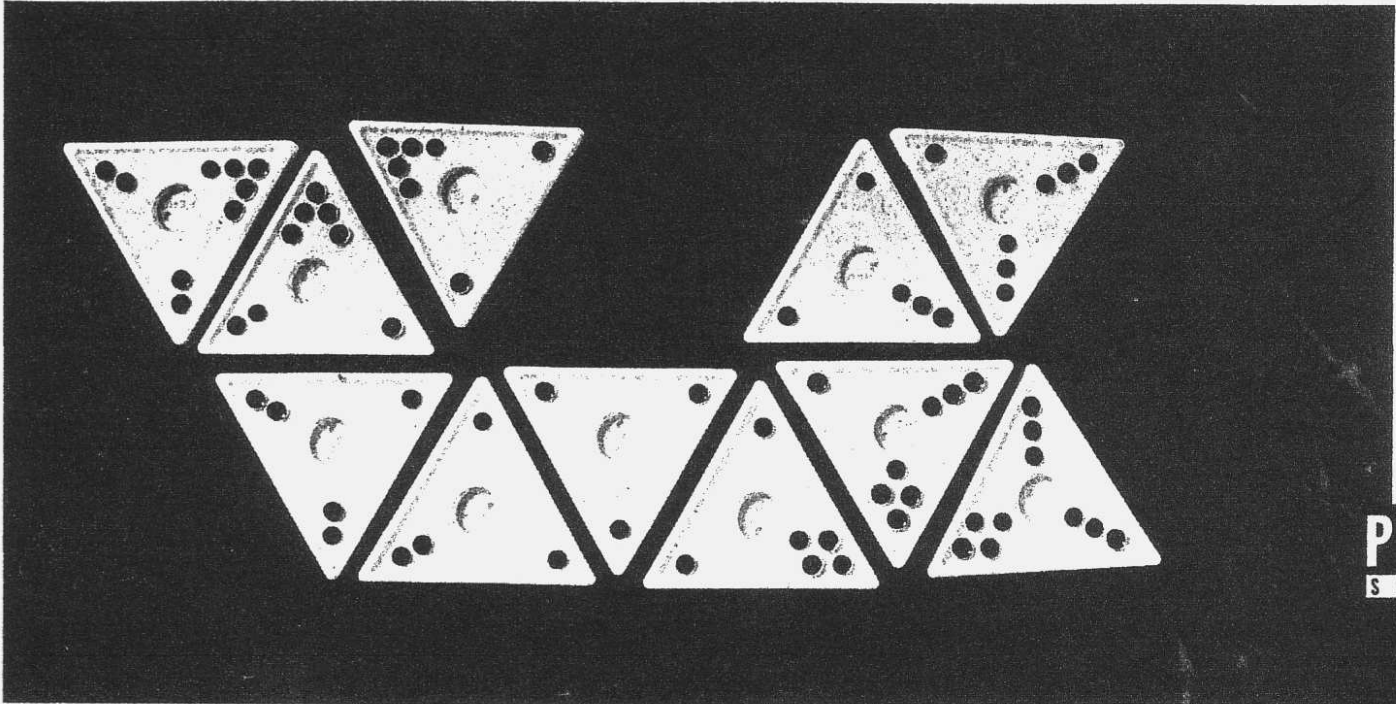


TRIOMINO

Domino 2008 drei



PERI
SPIELE



Einfache Regeln

Je nach Spielerzahl erhält jeder unterschiedlich viele Steine

Eröffnungsbonus = 10 Punkte

Der Wert eines Steines wird gutgeschrieben

EINLEITUNG

TRIOMINO ist enorm vielseitig und ausbaufähig und wird ohne Spielplan gespielt. Die Spielregeln sind einfach und fesselnd zugleich.

DAS SPIELMATERIAL

- 56 dreieckige Spielsteine
- 4 Spielständer (nicht in jeder Triomino Version enthalten)
- 1 Verrechnungsblock
- 1 Spielanleitung

DIE REGELN

1. TRIOMINO wird mit 56 Steinen gespielt, welche die Werte von 0 bis 5 Punkte aufweisen.

Die Steine werden verdeckt gemischt, jeder Spieler zieht sich seine Steine:

bei 2 Spielern = je 9 Steine

bei 3-4 Spielern = je 7 Steine

Die restlichen Steine bilden den Vorrat.

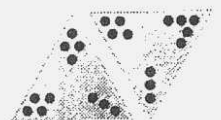
2. Die Spieler stellen ihre Steine so vor sich hin, daß sie von den Mitspielern *nicht* eingesehen werden können¹⁾.

Der Spieler mit dem höchsten TRIOMINO-Stein legt diesen in die Tischmitte und eröffnet das Spiel. Er erhält den Gesamtwert dieses Steines sowie einen Bonus von 10 Punkten gutgeschrieben.



= 12 + 10 = 22 Punkte

3. Der nächste Spieler kann jetzt an diesen Stein anlegen, wenn er einen Stein mit den passenden Werten hat. Auch er erhält den Wert seines Steines gutgeschrieben.



= 11 Punkte

¹⁾ Enthält Ihr Spiel Aufsteller, so stellt jeder Spieler seine TRIOMINO-Steine dort drauf

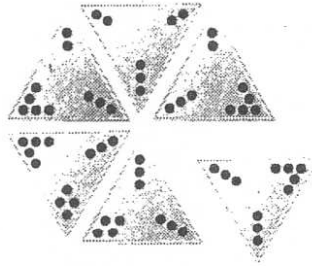
Jeder gezogene, nicht angelegte Stein
= 10 Minuspunkte

Möglichst schnell alle Steine loswerden!

Gesperrte Partie

Sonderpunkte
Sechseck = 50 Punkte

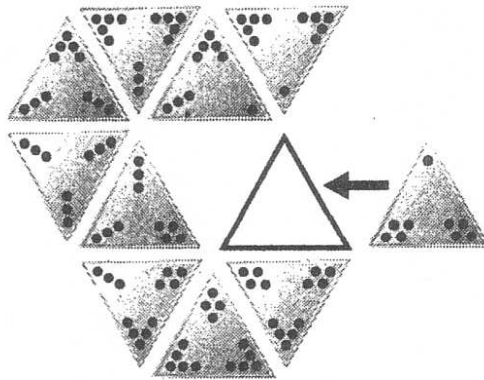
4. Wer keinen passenden Stein hat, nimmt sich bis zu 3 Steine aus dem Vorrat. Kann er auch dann nicht ablegen, muß er passen. Für jeden gezogenen Stein erhält er 10 Minuspunkte.
5. Ziel einer Runde ist es, möglichst als erster Spieler alle Steine loszuwerden bzw. die höchsten Werte abgelegt zu haben, wenn ein anderer Spieler Schluß macht.
6. Gewinner einer Runde ist, wer als erster alle seine TRIOMINO-Steine verbraucht hat. Er erhält 25 Sonderpunkte plus die Gesamtpunktzahl aller TRIOMINO-Steine, die noch in den Händen der anderen Spieler sind.
7. Wenn alle Spieler passen müssen, ist das Spiel gesperrt. Es gewinnt dann der Spieler mit der geringsten Gesamtpunktzahl auf seinen restlichen Steinen. Diese Summe zieht er jeweils von der Punktzahl der verbliebenen Steine seiner Mitspieler ab und schreibt sich die entsprechenden Ergebnisse (ohne Bonus) gut.
8. Im Spiel gibt es folgende Möglichkeiten, Sonderpunkte zu erzielen:



50 Punkte erhält, wer mit seinem Stein ein Sechseck schließen kann:
 $11 + 50 = 61$ Punkte

3

Die Brücke = 40 Punkte



40 Punkte erhält, wer mit seinem Stein eine Brücke bilden kann

9. Hat ein Spieler 400 Punkte erreicht, wird damit die letzte Runde eröffnet. Es gewinnt am Ende, wer die höchste Punktzahl erreicht hat.

PUZZLE

Darüber hinaus ist es aber mit TRIOMINO durchaus möglich, noch tiefer in die Logik und Fantasie des Spiels mit Dreiecken einzusteigen. Dazu müssen allerdings alle Steine mit Vier- und Fünfer-Werte ausgesondert werden. Zurück bleiben dann die 20 „logischen“ Steine.

4er und 5er Steine aussondern, nur logische Steine verwenden!

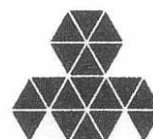
Herausgeber: Erich Perner GmbH
Nürnberg, Deutschland
Alle Rechte vorbehalten.
Cover: dabljuupi
Satz und Druck in Österreich.



Das kleine Auto (18)



Der Sessel (19)



Die Büste (18)



Der Adler (20)



Die Zahl 7 (20)