



## Triominos®

D

<b>Das Ziel ist</b>	Möglichst viele Punkte zu erzielen, indem man die passenden Steine anlegt.
<b>Für</b>	1 bis 4 Spieler ab 6 Jahren.
<b>Vorbereitung</b>	Alle Triominos werden mit der Oberseite nach unten auf den Tisch gelegt und durcheinandergeschüttelt. Das ist der Topf. Anschließend entnehmen die Spieler ihre Triominos wie folgt: bei 2 Spielern: jeder 9 Steine; bei 3 bis 4 Spielern jeder 7 Steine; bei 5 bis 6 Spielern jeder 6 Steine.
<b>Wer beginnt?</b>	Jeder Spieler entnimmt dem Topf einen Stein. Der Spieler, der den Stein mit den höchsten Augen zieht, beginnt. Diese Steine gehen zurück in den Topf (zieht man jetzt einen Stein mit wieder derselben Augenzahl, dann muß man dies wiederholen. Derjenige, der anfängt, legt einen willkürlichen Stein offen auf den Tisch und für ihn zählt die Augenzahl dieses Steins (siehe Abb. A). Sein Spiel ist dann vorbei. Jetzt ist der nächste Spieler in Richtung des Uhrzeigers an der Reihe.
<b>Fortsetzung des Spiels</b>	Jeder nächste Spieler versucht, während er an der Reihe ist, einen seiner Triominos passend anzulegen (siehe Abb. B und C). Ein Anlegen wie Abb. D und E ist nicht erlaubt. Die Steine dürfen an allen Seiten aller bereits auf dem Tisch liegenden Steine angelegt werden (jeweils 1 Stein wenn man an der Reihe ist!).
<b>Das Ergebnis?</b>	Einen Triominos passend angelegt? Sie erhalten die Punktzahl des angelegten Steins.
<b>Zusatzpunkte</b>	Für eine Brücke: 40 Zusatzpunkte (siehe Abb. F), für ein Sechseck: 50 Zusatzpunkte (siehe Abb. G), für ein doppeltes Sechseck: 60 Zusatzpunkte (siehe Abb. H). Im letzteren Falle verdienen Sie also insgesamt die Punkte eines Steins und 60 Zusatzpunkte für ein doppeltes Sechseck.
<b>Keinen Triominos angelegt?</b>	Können oder wollen Sie nicht anlegen, dann MÜSSEN Sie einen Triominos "kaufen". Diesen "gekauften" Stein dürfen Sie anschließend, wenn Sie an der Reihe sind, anlegen. Dies dürfen Sie maximal dreimal tun, während Sie dran sind. Für jeden "gekauften" Stein müssen Sie 5 Punkte von Ihrer Punktzahl abziehen. Haben Sie 3 Steine "gekauft" und noch nicht angelegt, dann müssen Sie passen und ist Ihr Spiel vorbei (in diesem Falle müssen noch 10 Zusatzpunkte von Ihrer Punktzahl abgezogen werden, insgesamt minus 25 Punkte). Der nächste Spieler macht dann weiter.
<b>Ende des Spiels</b>	Hat ein Spieler den letzten Stein angelegt, dann ist dies die "Glocke" zur letzten Runde. Dieser Spieler erhält dafür Spieler erhält dafür einen Bonus von 25 Punkten plus der Gesamtzahl der Triominos, die die anderen Spieler noch in Besitz haben. Die Verlierer dieser Runde erhalten keine Minuspunkte für die Steine, die sie bei Beendigung der Runde noch in Besitz haben. Diese Spielrunde ist dann zu Ende.
<b>ACHTUNG</b>	Geschieht dies mitten in einer Runde, dann muß diese Runde wohl zu Ende gespielt werden, so daß alle Spieler dieselbe Anzahl Spiele gespielt haben!
<b>Der Gewinner</b>	Derjenige mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Das kann in einem oder mehreren Spielen der Fall sein.
<b>Neue Spielrunde</b>	Alle Steine werden erneut mit umgedrehter Oberseite auf den Tisch gelegt und gut durcheinandergeschüttelt. Eine neue Runde kann beginnen.
<b>Zeitbegrenzung</b>	Für einen schnellen Spielverlauf kann man eine Zeitbegrenzung vereinbaren.
<b>Taktik</b>	Jeder Stein ist einmalig (d.h. kommt nur einmal im Spiel vor), benutzen Sie ihn daher mit Verstand, um Zusatzpunkte zu verdienen, aber denken Sie auch voraus: legen Sie Steine an, an die Sie auch beim nächstenmal, wenn Sie an der Reihe sind, anlegen können.
<b>Spiel blockiert?</b>	Wenn keiner der Spieler anlegen kann, ist das Spiel blockiert und zu Ende. Der Rundengewinner ist dann der Spieler mit dem niedrigsten Gesamtwert der übriggebliebenen Steine, die er besitzt. Diese Punkte werden jedoch von seiner Punktzahl abgezogen, während die Gesamtpunkte der Mitspieler in diesem Falle zu seiner Punktzahl hinzugezählt werden. Es gibt keinen Bonus. Die Verlierer dieser Runde erhalten keine Minuspunkte. Die nächste Runde kann beginnen.
<b>Topf leer</b>	Wenn Sie keinen Triominos anlegen können und der Topf leer ist? Ihr Spiel ist vorbei und Sie warten auf Ihr nächstes Spiel (keine Minuspunktzahl).
<b>TIPS</b>	Setzen Sie eine Punktgrenze z.B. 400 auf Punkte fest (das ist über mehrere Runden möglich) oder spielen Sie eine Anzahl Runden, die im voraus vereinbart worden sind. Wenn Sie das Spiel mit Kindern spielen, verzichten Sie dann auf das Zählen der Punkte oder gebrauchen Sie eine einfache Punktezahl: 1 Punkt für einen angelegten Stein, 1 Zusatzpunkt für eine Brücke, 1 Zusatzpunkt für ein Sechseck, 2 Zusatzpunkte für 2 Sechsecke, 3 Zusatzpunkte für 3 Sechsecke und 5 Zusatzpunkte für den Spieler, der zuerst alle seine Steine auf den Tisch gelegt hat (keine Minuspunkte).

Fig.A-B-C

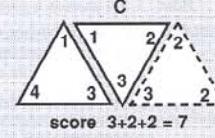
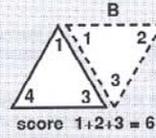
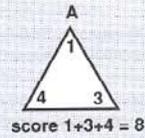


Fig.D-E

incorrect  
falsch  
scoretto  
fout

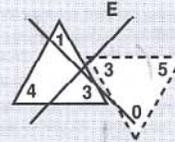
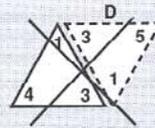
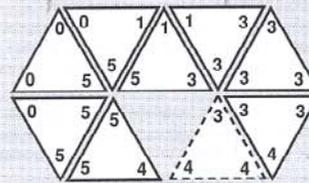


Fig.F

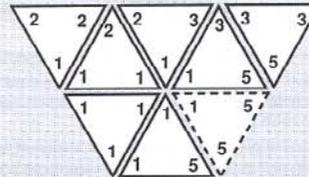
un pont  
brücke  
ponte  
bridge  
brug



score  $3+4+4+0 = 51$

Fig.G

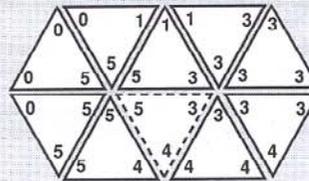
hexagone  
sechseck  
esagono  
hexagon  
zeshoek



score  $5+5+1+50 = 61$

Fig.H

double hexagone  
doppelte sechseck  
doppio esagono  
double hexagon  
dubbele zeshoek



score  $5+3+4+60 = 72$