



Tri-Ominos

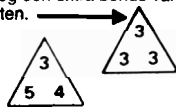


1. Kies iemand die bij iedere beurt de scorelijst bijhoudt (d.w.z. een plus- en minscore). Probeer zoveel mogelijk punten te scoren.
2. Keer alle tri-ominos om en schuif ze nog even door elkaar, daarna pakken de spelers hun tri-ominos als volgt: bij 2 spelers: elk 9 tri-ominos; 3-4 spelers: elk 7 tri-ominos; 5-6 spelers: elk 6 tri-ominos. Zet de tri-ominos op hun kant en zó dat de andere spelers niet mee kunnen kijken.
3. De speler met de hoogste waarde op één van de tri-ominos begint het spel door deze tri-omino open naar te leggen. De anderen volgen in volgorde van de klok. Hoogste waarde heeft een steen met 3x5, dan 3x4, 3x3, 3x2, 3x1, 3x0 (trio genoemd). De eerste speler krijgt de totaalwaarde van de trio plus een bonus van 10 punten. Als de steen 3x0 is, wordt er nog een extra bonus van 30 punten gegeven, d.w.z. totaal 40 punten.
Voorbeeld: $3+3+3+10=19$ punten.

Is er niemand met een dergelijke trio-steen, d.w.z. met 3 maal "gelijke cijfers", dan geldt de tri-omino met de hoogste totaalwaarde als de eerste.

Deze speler krijgt echter geen bonus.

Voorbeeld: $3+4+5=12$ punten.

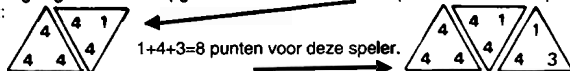


4. Als een speler in bezit is van de hoogste trio en ook van de 3x0, mag hij zelf kiezen welke steen hij als eerste op tafel legt. Hij scoort echter door de gelegde steen met de bijbehorende bonus. Bijvoorbeeld: heeft een speler 3x5 en ook de 3x0, dan mag hij de 3x0 op tafel leggen en verdient daardoor de extra bonus. Deze speler moet wel aan andere spelers met "trio-stenen" zijn 3x5 laten zien. Hij scoort: $0+0+0+10+30=40$ punten.

Een Voorbeeld van aanleggen en scoren:

5. De eerste speler heeft een steen met 3x4 op tafel gelegd. De volgende speler probeert nu een tri-omino met 2 passende cijfers te leggen. Als dat lukt, worden de punten van de aangelegde tri-omino opgeteld. Voorbeeld: $4+4+1=9$ punten voor deze speler.

Dan is de volgende speler aan de beurt:



6. Per beurt mag men slechts één steen aanleggen. Wie geen steen van eigen voorraad kan of wil aanleggen, neemt er één uit de pot en kijkt dan of hij wel of niet een steen op tafel gaat aanleggen. Zo niet, dan neemt hij weer een steen uit de pot. Komt hij ook hierna niet op tafel dan neemt hij voor de derde en laatste maal een steen uit de pot. Let op: Voor elke steen uit de pot moet hij 5 punten van zijn eigen score aftrekken!
7. Wie na 3 maal uit de pot gepakt te hebben nog steeds niet kan of niet wil spelen, moet passen voor deze beurt en er moeten dan 10 extra punten afgetrokken worden van zijn score. Heeft een speler één steen van de pot nodig en er zijn geen stenen meer, dan moet deze speler ook passen en worden 10 punten van zijn score afgetrokken. Een speler die moet passen, mag bij zijn volgende beurt gewoon weer proberen aan te leggen. LET OP: Aanleggen van een steen mag aan alle kanten van alle stenen die reeds op tafel liggen en hoeft dus niet in een rechte lijn te geschieden (in tegenstelling tot het gewone domino). Stenen die aangelegd zijn, mogen tijdens de gehele ronde niet verlegd worden. TIP: Is een speler te lang aan de beurt, dan moet men een tijdlimiet afspreken.

RONDEWINNAAR

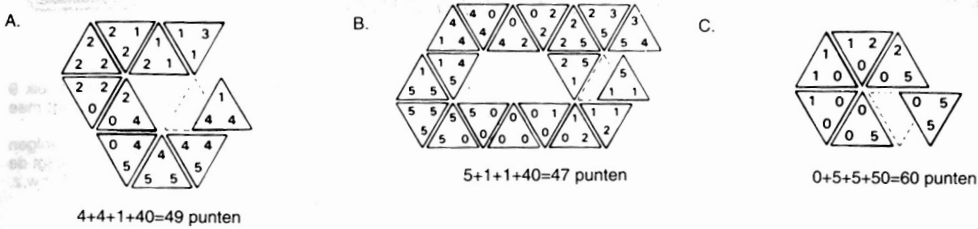
8. Degene die het eerst zijn tri-ominos kwijt is, heeft deze ronde gewonnen en krijgt 25 bonuspunten plus het totaal van de tri-ominos die de andere spelers nog in hun bezit hebben. De verliezers van deze ronde krijgen géén minscore voor de stenen die zij bij het beëindigen van de ronde nog in hun bezit hebben.
9. Als alle spelers moeten passen, is het spel geblokkeerd; rondewinnaar is dan de speler met de laagste totaalwaarde op de overgebleven stenen in zijn bezit. Deze punten worden echter afgetrokken van zijn score, terwijl het totaal van de medespelers in dit geval bij zijn score wordt opgeteld. Er is geen bonus. De verliezers van deze ronde noteren geen minpunten. De volgende ronde kan beginnen.

LAATSTE RONDE EN SPELWINNAAR

10. Als één van de spelers 400 punten heeft behaald, is dit de "bel" voor de laatste ronde. Gebeurt dit midden in een ronde, dan moet deze ronde wel uitgespeeld worden.
SPELWINNAAR is degene met de hoogste totaalscore vergaard in alle door hem gespeelde rondes. LET OP: Doordat er een plus- en minscore is, kan de totaalscore uiteindelijk dalen naar minder dan 400 punten. Dit betekent dus dat degene die als eerste 400 punten bereikt nog niet per definitie de spelwinnaar hoeft te zijn!
11. Het scoren van extra punten: Als iemand een "BRUG" kan sluiten, is er een bonus van 40 punten. Een "brug" wordt gevormd door één zijde en één tegenoverliggend punt bij te passen (zie afb. A).
Aanleggen van een steen aan 2 zijanten levert een bonus van 40 punten op (zie afb. B).
Ontstaat echter hierdoor een ZESHOEK, dan scoort men 50 bonuspunten (zie afb. C). Wanneer door het leggen van één steen 2 ZESHOEKEN ontstaan, dan scoort men 60 bonuspunten en ontstaan 3 ZESHOEKEN door het aanleggen van één steen, dan worden 70 bonuspunten gescoord.

<https://www.regels.nl/spelletjes/triominos/>

TIP: Vindt u het bijhouden van de scorelijst te bewerkelijk? Of speelt u het spel met kinderen? Laat dan voor optimaal speelplezier en volledige concentratie op het aanleggen van de stenen de puntentelling achterwege of hanteer b.v. de volgende eenvoudige manier van puntentelling: 1 punt voor een brug, 1 punt voor een zeshoek, 2 punten voor twee zeshoeken, 3 punten voor drie zeshoeken en 5 punten voor wie een spelronde wint.



Tri-Ominos

1. Wählen Sie zunächst jemanden aus, der bei jedem Spielwechsel die genauen Punkte notiert (d.h. die Plus- und Minuspunkte). Versuchen Sie möglichst viele Punkte zu bekommen.
2. Legen Sie sämtliche Tri-Ominos mit den Zahlen nach unten auf den Tisch und mischen Sie diese durcheinander; anschließend die Steine wie folgt verteilen: bei 2 Spielern: jeweils 9 Tri-Ominos, 3-4 Spielern: jeweils 7 Tri-Ominos, 5-6 Spielern: jeweils 6 Tri-Ominos. Stelle die Tri-Ominos auf ihre Seite und zwar so, daß die anderen Spieler die Zahlen nicht sehen können.
3. Der Spieler mit dem höchsten Wert auf einem der Tri-Ominos beginnt das Spiel, indem er diesen Tri-Omino offen auf den Tisch legt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Die Steine mit 3x5, 3x4, 3x3, 3x2, 3x1 und 3x0 haben den höchsten Wert und werden "Trio" genannt. Der erste Spieler erhält den Gesamtwert des Trios plus einem Bonus von 10 Punkten. Ist es der Stein mit 3x0, dann gibt es noch einen Zusatzbonus von 30 Punkten, d.h., insgesamt 40 Punkte. Beispiel: 3+3+3+10=19 Punkte.

hat niemand einen solchen "Trio"-Stein, d.h. mit drei gleichen Zahlen, dann fängt der an, der den Tri-Omino mit dem höchsten Zahlenwert besitzt. Dieser Spieler bekommt aber keinen Bonus. Beispiel: 3+4+5=12 Punkte.

Besitzt ein Spieler den höchsten Trio und auch noch den mit 3x0, dann kann er selbst wählen, welchen Trio er als ersten auf den Tisch legen möchte. Seine Punkte macht er aber mit dem gelegten Stein und dem dazugehörigen Bonus. Zum Beispiel: hat ein Spieler den Stein mit 3x5 und auch den mit 3x0, dann darf er den mit 3x0 auf den Tisch legen und verdient sich damit den Zusatzbonus. Dieser Spieler muß dann aber den andern Spielern mit "Trio"-Steinen seinen Trio mit der 3x5 zeigen. Er erhält dann: 0+0+0+10+30=40 Punkte.

Beispiel fürs Anlegen und Punktesammeln:
Der erste Spieler hat einen Stein mit 3x4 auf den Tisch gelegt. Der nächste Spieler versucht nun, einen Tri-Omino mit 2 passenden Zahlen anzulegen. Gelingt ihm dies, dann werden die Punkte des angelegten Tri-Ominos zusammengezählt. Beispiel: 4+4+1=9 Punkte für diesen Spieler.

ann ist der nächste Spieler an der Reihe: 4+3=8 Punkte für diesen Spieler. Bei jedem Spielwechsel darf jeweils nur 1 Stein angelegt werden. Wer keinen Stein aus seinem eignen Vorrat anlegen kann oder will, nimmt aus der Reserve einen Stein und prüft, ob er einen Stein anlegen möchte oder nicht. Wenn nicht, dann nimmt er nochmals einen Stein aus der Reserve. Kommt er dann noch nicht auf den Tisch, dann nimmt er zum dritten- und letztmal einen Stein aus der Reserve. Achtung: für jeden aus der Reserve entnommenen Stein werden ihm 5 Punkte abgezogen! Derjenige, der dreimal einen Stein aus der Reserve entnommen hat und immer noch nicht spielen kann oder will, muß passen und es werden ihm dann nochmals 10 Punkte abgezogen. Muß ein Spieler einen Stein aus der Reserve nehmen und dort sind keine Steine mehr vorhanden, dann muß dieser Spieler auch passen und es werden ihm 10 Punkte abgezogen. Ein Spieler, der passen muß, darf beim nächsten Mal, wenn er an der Reihe ist, erneut versuchen, einen Stein anzulegen. ACHTUNG: Ein Stein darf an alle Seiten der bereits auf den Tisch liegenden Steine angelegt werden und braucht also nicht in gerader Linie gelegt zu werden (im Gegensatz zum einfachen Domino). Angelegte Steine dürfen während der ganzen Runde nicht mehr verlegt werden. TIP: Nimmt ein Spieler sich zu lange Zeit, dann kann man eine Zeitgrenze vereinbaren.

3. Le joueur qui a le Tri-Omino avec les trois numéros les plus grands commence la tournée en jouant le Tri-Omino face en dessus sur la surface de jeu. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Un Tri-Omino avec trois chiffres identiques s'appelle un Trio. Les trois 5 sont les plus grands, puis les trois 4, les trois 3, etc. Le joueur qui commence obtient le total des trois numéros sur le Trio ainsi qu'un supplément de 10 points pour avoir commencé. Si les trois 0 commencent, il y a un supplément extra de 30 points ainsi que le supplément ordinaire de 10 points. Exemple: 3+3+3+10=19 points

Si nul joueur n'a un Trio, alors le joueur qui a le plus grand total sur un seul Tri-Omino commencera. Il reçoit le total des trois numéros sur le Tri-Omino pour avoir commencé, mais aucun point en plus. Exemple: 3+4+5=12 points

4. Si un joueur a le plus grand Trio et également les trois 0, il peut choisir quel Trio il posera en premier sur la surface de jeu. Mais il marque des points avec le Trio posé et son supplément. Par exemple: si un joueur a les trois 5 et également les trois 0, il peut poser les trois 0 sur la table et aura donc le supplément extra. Evidemment il faut qu'il montre les trois 5 aux autres joueurs. Il marque: 0+0+0+10+30=40 points
5. Le premier joueur a posé les trois 4. Le prochain joueur essaie d'égaliser deux numéros sur le Tri-Omino du premier joueur. Si le prochain joueur peut le faire, il reçoit le total des trois numéros sur son Tri-Omino. Exemple: 4+4+1=9 points pour ce joueur.

Puis c'est le tour au prochain joueur: 1+4+3=8 points pour ce joueur.

6. Par tour on ne peut essayer d'égaliser qu'un Tri-Omino. Celui qui ne veut ou ne peut égaliser avec une pièce de son propre stock, en prend une du "puits" et décide s'il va essayer d'égaliser un Tri-Omino. Sinon, il prendra encore une pièce du "puits". S'il ne joue toujours pas, prendra pour la troisième et dernière fois un Tri-Omino du "puits". Attention: pour chaque pièce prise du "puits" le joueur doit déduire 5 points de son pointage.
7. Si un joueur, après avoir pris trois fois du puits, ne peut toujours pas jouer, il doit passer et on déduira 10 points de son pointage. Si un joueur a besoin d'un Tri-Omino du "puits", et s'il n'y en a plus, ce joueur doit passer également et on déduira 10 points de son pointage. Attention: On peut essayer d'égaliser tous les côtés de tous les Tri-Ominos posés sur la table, ceci ne se fait donc pas obligatoirement dans un sens (contraire au domino ordinaire). Remarque: si un joueur prend trop de temps pendant son tour, on continuera, posez-lui une limite de temps de 30 secondes ou une minute.

POUR GAGNER UNE TOURNÉE

8. Le premier joueur à poser tous ses Tri-Ominos gagnera la tournée et recevra 25 points supplémentaires ainsi que le pointage total de tous les Tri-Ominos qui restent dans les mains des autres joueurs.
9. Si tout joueur a passé son tour, le jeu est donc bloqué. Le joueur qui a le moins de points dans sa main sera déclaré gagnant de cette tournée. Cependant ces points seront déduits de son pointage, tandis que le total des autres joueurs sera additionné à son pointage. Il n'y aura pas de supplément. Puis on commencera une autre tournée.

POUR GAGNER UN MATCH

10. Si un des joueurs a atteint 400 points, c'est la "cloche" pour la dernière tournée. Si cela arrive au milieu d'une tournée, il faut bien jouer cette tournée jusqu'à la fin. Le joueur qui a réuni le pointage total le plus élevé dans toutes ses tournées jouées, sera déclaré GAGNANT. Attention: Parce qu'il y a un score positif et un score négatif, le pointage total peut être inférieur à 400 points. Ceci signifie donc que celui qui a atteint en premier les 400 points, ne sera pas par définition le GAGNANT!
11. Pour marquer les suppléments. Si un joueur peut fermer un "pont", il recevra un supplément de 40 points. On fait un pont en égalisant un (et un seul) côté d'un Tri-Omino et le point opposé (voir exemple A). Si un joueur égale 2 côtés d'un Tri-Omino, il recevra un supplément de 40 points (voir exemple B). Si toutefois le résultat est un hexagone (voir exemple C), le supplément sera 50 points; avec 2 hexagones 60 points; avec 3 hexagones 70 points. 5+1+1+40=47 points

