

Doel	Zoveel mogelijk punten halen door je stenen passend aan te leggen.
Voor	1 tot 4 spelers vanaf 6 jaar.
Vorbereiding	Alle Triominos worden omgekeerd op de tafel gelegd en goed door elkaar geschud. Dit is de pot. Daarna, vanuit de pot, pakken de spelers hun Triominos als volgt: bij 2 spelers: elk 9 stenen; 3 tot 4 spelers elk 7 stenen; 5 tot 6 spelers elk 6 stenen.
Wie begint	Iedere speler neemt een steen uit de pot. De speler die de steen trekt met de hoogste waarde, begint. Deze stenen gaan terug in de pot (trekt men een steen met een gelijke waarde, dan dient men dit te herhalen.) Degene die begint legt een willekeurige steen open op tafel en scoort de waarde van deze steen (zie fig. A). Zijn beurt is dan voorbij. De volgende speler in de richting van de klok is nu aan de beurt.
Spelvervolg	Iedere volgende speler probeert tijdens zijn beurt één van zijn Triominos passend aan te leggen (zie fig. B en C). Aanleggen als figuur D en E is niet toegestaan. De stenen mogen passend aangelegd worden aan alle kanten van alle stenen die reeds op tafel liggen (slechts 1 steen per beurt!)
De score	Een Triominos steen passend aangelegd? U scoort de waarde van de aangelegde steen.
Extra score	Voor een brug: 40 punten extra (zie fig. F), voor een zeshoek: 50 punten extra (zie fig. G), voor een dubbele zeshoek: 60 punten extra (zie fig. H). In dit laatste geval verdient u dus in totaal de waarde van de steen en 60 extra punten voor de dubbele zeshoek.
Geen Triominos aangelegd?	U kunt of u wilt niet aanleggen, dan MOET u een Triomino "kopen". Deze "gekochte" steen mag u vervolgens in dezelfde beurt aanleggen. Dit mag u maximaal 3 keer per beurt doen. Voor elke "gekochte" steen moet u 5 punten van uw score aftrekken. Heeft u 3 keer stenen "gekocht" en nog niet aangelegd, dan moet u passen en is uw beurt dus voorbij (in dit geval moeten nog 10 extra punten van uw score afgetrokken worden in totaal -25 punten). De volgende speler gaat dan verder.
Einde van het spel	Als een speler de laatste steen heeft aangelegd, is dit de "bel" voor de laatste ronde. Deze speler scoort hiervoor een bonus van 25 punten plus het totaal van de Triominos die de andere spelers nog in hun bezit hebben. De verliezers van deze ronde krijgen geen minscore voor de stenen die zij bij het beëindigen van de ronde nog in hun bezit hebben. Deze spelronde is dan ten einde.
LET OP!	Gebeurt dit midden in een ronde, dan moet deze ronde wel uitgespeeld worden, zodat alle spelers een gelijk aantal beurten hebben kunnen spelen!
De winnaar	Degene met de meeste punten is de winnaar. Dat kan in een of meerdere beurten.
Nieuwe spelronde	Alle stenen worden opnieuw omgekeerd op tafel gelegd en goed door elkaar geschud. Een nieuwe ronde kan beginnen.
Tijdslimiet	voor een vlot spelverloop kan men een tijdslimiet afspreken.
Taktiek	Elke steen is uniek (d.w.z. komt slechts een keer in het spel voor), gebruik deze daarom verstandig: om een extra score te verdienen, maar denk ook vooruit: leg stenen aan waarbij u ook in uw volgende beurt zelf kunt aanleggen.
Spel geblokkeerd?	Als alle spelers niet kunnen aanleggen, is het spel geblokkeerd, en beëindigd. 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.
Pot leeg	U kunt geen Triomino aanleggen en de pot is leeg? Uw beurt is voorbij en u wacht op de volgende beurt (geen min score).
TIPS	Stel een punten-limiet in van bijv. 400 punten (dat kan over meerdere rondes), of speel een van te voren afgesproken aantal rondes. Speelt u het spel met kinderen, laat dan de puntentelling achterwege of hanteer een eenvoudige puntentelling: 1 punt voor een aangelegde steen, 1 punt extra voor een brug, 1 punt extra voor een zeshoek, 2 punten extra voor 2 zeshoeken, 3 punten extra voor 3 zeshoeken en 5 punten extra voor de speler die het eerst al zijn stenen op tafel heeft gelegd (geen minpunten hanteren).

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient des petites pièces. Adressé à conserver

Non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Contiene pezzi piccoli. Conservare l'indirizzo.

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre, enthält kleine Teile. Anschrift aufbewahren.

Not suitable for children under 3 years. Contains small parts. Retain address.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. Adres bewaren

Fig.A-B-C

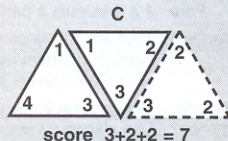
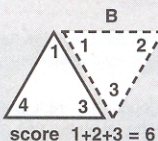
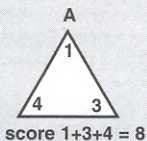


Fig.D-E

incorrect
falsch
scoretto
fout

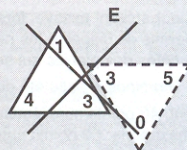
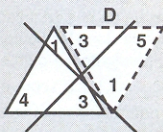
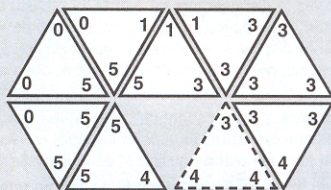


Fig.F

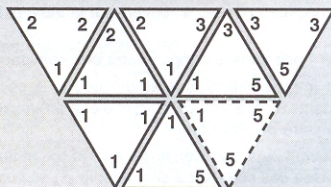
un pont
brücke
ponte
bridge
brug



score $3+4+4+40 = 51$

Fig.G

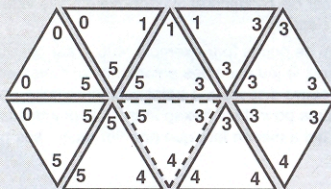
hexagone
sechseck
esagono
hexagon
zeshoek



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

Fig.H

double hexagone
doppelte sechseck
dopplo esagono
double hexagon
dubbele zeshoek



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