



NL

**INHOUD:** 56 Triominos-stenen, 1 Turbo-Timer, spelregels

**DOEL VAN HET SPEL:**

Laat er geen twijfel over bestaan, jij bent de beste!  
Bewijs het door als eerste al je stenen kwijt te raken.

**VOORBEREIDING:**

Voordat je het eerste spel gaat spelen, moet je de twee delen van de Triominos-stenen in elkaar klikken (zie afb. A). Alle Triominos worden omgekeerd op de tafel gelegd en goed door elkaar geschud. Naargelang je kampioen of bange beginner bent, stel je de timer aan de onderkant in op 8 of 15 seconden. Leg de timer vervolgens op de tafel zodat iedereen erbij kan. Elke speler kiest willekeurig 6 Triominos-stenen en plaatst deze voor zich op tafel. De rest van de stenen vormt de stapel. Leg deze binnen handbereik.

**TIJDENS HET SPEL:**

Een van de spelers neemt een steen van de stapel, legt deze in het midden van de tafel met de cijfers naar boven en drukt vervolgens op de timer. Zodra de timer begint af te tellen, begint het spel. Triominos Turbo is een race tegen de klok. Je moet snel spelen want je tijd mag nooit helemaal voorbij gaan. Anders volgt een straf!  
De basisregels zijn simpel... Om een steen te mogen leggen, moet deze een zijde hebben die aansluit bij een steen die al op tafel ligt. Beide punten van de zijde moeten passen (zie afb. B)! Afbeeldingen C, D en E laten zien hoe het niet moet.

**VERGEET NOOIT DAT IEDEREEN OP HETZELFDE MOMENT SPEELT!**

Zodra een speler kans ziet om een steen te leggen, drukt hij of zij EERST op de timer en legt DAN PAS de steen. De speler moet de steen snel leggen volgens de regels. Als de steen toch nergens past, moet hij of zij als straf 2 nieuwe stenen van de stapel nemen.  
Door op de timer te drukken, begint de tijd opnieuw, waardoor de spelers opnieuw 8 (of 15) seconden krijgen om na te denken. Als de tijd op is, moeten alle spelers een steen van de stapel nemen. Vervolgens wordt de timer opnieuw ingedrukt. Ruziemaken heeft geen zin: de eerste die op de timer drukt mag spelen. De anderen moeten wachten totdat hij of zij heeft gelegd, voordat zij aan de beurt kunnen komen.

**EINDE VAN HET SPEL:**

De speler die als eerste zijn of haar laatste steen legt, wint het spel. Als niemand daarin slaagt, eindigt het spel als er geen mogelijkheden meer zijn om een steen te leggen en de stapel op is. Degene die op dat moment de minste stenen heeft, wint het spel. Bij gelijkspel moeten de punten op de stenen worden opgeteld. De winnaar is dan degene met de minste punten.

© 2014 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Verstikkingsgevaar. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Made in China. Helpdesk?!...Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030. Under licence from Pressman, N.Y.N.Y.

GB

**CONTENT:** 56 Triominos, 1 Turbo-Timer, 1 set of rules

**AIM OF THE GAME:**

Show your opponents that there is no point in arguing! You rule!  
Prove it by being the first player to get rid of all your Triominos.

**PREPARING THE GAME:**

Before playing your first game, click together the Triominos tiles' parts (see fig. A). All Triominos are put face down on the table and thoroughly shuffled. Depending on your level (champion or frightful player), set the time selector you can find under the timer to 8 or 15 seconds. Then place the timer on the table. It must be reachable by all players. Each player draws randomly 6 Triominos and places them in front of him. The remaining Triominos form the pool. Keep them close by.

**PLAYING THE GAME:**

Choose a player. He draws a Triominos from the pool, places it in the center of the table (face up) and presses the timer. Once you hear the countdown, the game begins!  
Triominos Turbo, is a race against the clock. Play fast and never let the time elapse completely. Otherwise you will suffer penalties!  
The rule is simple ... To be allowed to play one of your tiles, it must have one side in common with a Triominos already on the table. The two tips of these Triominos must match! (see fig. B). Figures C, D and E show forbidden moves.

**KEEP IN MIND THAT EVERYONE PLAYS AT THE SAME TIME!**

When a player spots a position he wants to use: he presses the timer FIRST, and THEN ONLY places his Triominos. He must then quickly place his Triominos according to the connection rules. If he cannot, he must draw 2 new Triominos as penalty.  
Pressing the timer resets it. It gives the players 8 (or 15) more seconds of reflection.  
If the time is out, all players draw 1 Triominos and then restart it.  
No conflict: it is the first player to press the timer who gets to play. The other players must give him time to place his Triominos before continuing.

**END OF THE GAME:**

The winner is the first player to get rid of his last Triominos. If nobody succeeds, the game ends when no more valid play is possible and the pool is empty. The player with the fewest Triominos is the winner. If there is a draw, add the points on your tiles. The lowest number wins.

© 2014 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. Warning. Not suitable for children under 3 years, due to small parts. Choking hazard. Keep this information for future reference. Colours and contents may vary from those illustrated. Made in China. Under licence from Pressman, N.Y.N.Y.

D

**INHALT:** 56 Triominosteine, 1 Turbo-Timer, Spielregeln

**ZIEL DES SPIELS:**

Deinen Gegnern zeigen, dass du der beste Triominos-Spieler bist!  
Hierzu musst du als Erster alle Triominosteine ablegen.

**VORBEREITUNG:**

Bevor du zum ersten Mal spielst, müssen die Triominosteine zusammengesteckt werden. (Siehe Abb. A). Alle Triominos werden mit der Oberseite nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Stelle den Wählschalter unter dem Timer auf 8 oder 15 Sekunden, je nachdem wie gut du bist (Profi oder Gelegenheitspieler). Stelle den Timer anschließend so auf den Tisch, dass er für alle gut erreichbar ist. Jeder Spieler beginnt die Spielrunde mit 6 Triominosteinen, die er beliebig aus dem Topf zieht und vor sich hinlegt. Die übrigen Triominosteine bilden den Topf. Sie müssen in Reichweite liegen.

**ABLAUF DES SPIELS:**

Wähle einen Spieler aus. Dieser zieht einen Triominostein aus dem Topf, legt ihn in die Tischmitte (Zahlenseite nach oben) und drückt den Timer. Sobald der Countdown zu hören ist, beginnt die Spielrunde!  
Triominos Turbo, ein Wettlauf gegen die Uhr. Es kommt darauf an, schnell zu spielen und die Zeit nie ganz ablaufen zu lassen. Ansonsten drohen Strafen! Die Grundregel ist einfach... Damit du einen deiner Steine ablegen darfst, muss eine Seite dieses Steins mit der Seite eines auf dem Tisch bereits abgelegten Steins übereinstimmen. Zwei Spitzen dieser Triominosteine müssen also übereinstimmen! (Siehe Abb. B). Die Abbildungen C, D und E zeigen, was nicht erlaubt ist.

**DENK IMMER DARAN, DASS ALLE GLEICHZEITIG SPIELEN!**

Sobald ein Spieler eine passende Stelle findet: drückt er ZUERST den Timer BEVOR er seinen Triominostein ablegt. Nun muss er schnell seinen Triominostein legen und dabei die Regeln für das Anlegen beachten. Kann er das nicht, muss er zur Strafe zwei neue Triominosteine ziehen.  
Wie du dir wahrscheinlich schon denken kannst, startest du den Timer wieder durch erneutes Drücken. Damit haben die Spieler wieder 8 (oder 15) Sekunden zum Nachdenken. Läuft die Zeit des Timers ab, müssen alle Spieler einen Triominostein ziehen .... und anschließend den Timer neu starten. Es ist kein Streit möglich: Wer zuerst den Timer drückt, darf seinen Triominostein ablegen. Die übrigen Spieler müssen ihm Zeit lassen, seinen Triominostein anzulegen, bevor das Spiel weitergeht.

**SPILENDE:**

Gewinner ist derjenige, der zuerst seinen letzten Stein legt. Wenn dies keinem Spieler gelingt, endet die Spielrunde, wenn kein Zug mehr möglich und der Topf leer ist. Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die wenigsten Triominosteine besitzt, wird zum Gewinner erklärt. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der Punkte auf den Triominosteinen. Gewinner ist dann derjenige mit der niedrigsten Punktzahl.

© Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Achtung. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können. Erstickenungsgefahr. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Made in China. Under licence from Pressman, N.Y.N.Y.

F

**CONTENU :** 56 Triominos, 1 Trio-minuteur, la règle du jeu

**BUT DU JEU :**

Démontrer à vos adversaires que, décidément, c'est vous le meilleur !  
Pour cela, il faudra être le premier à se débarrasser de tous ses Triominos.

**MISE EN PLACE :**

Avant de jouer pour la première fois, assemblez les Triominos en emboîtant les 2 parties entre-elles (Voir fig. A). Etaler tous les Triominos face cachée sur la table et les mélanger. Selon votre niveau (champion ou petit joueur), positionnez le sélecteur présent sous le minuteur sur 8 ou 15 secondes. Placez ensuite le minuteur sur la table, de manière à ce qu'il reste à la portée de tous. Chaque joueur commence la partie avec 6 Triominos qu'il tire au hasard et les place devant lui. Le reste des Triominos forme la pioche. Gardez-les à portée de main.

**DÉROULEMENT DE LA PARTIE :**

Choisissez un joueur. Celui-ci tire un Triominos de la pioche, le place au centre de la table (face visible) et appuie sur le minuteur. Dès que le compte à rebours se fait entendre, la partie commence !  
Triominos Turbo, c'est une course contre la montre. Il est important de jouer vite et de ne jamais laisser le temps s'écouler complètement. Sinon gare aux pénalités !  
La règle de base est simple... Pour avoir le droit de jouer l'une de vos tuiles, il faut qu'elle ait un côté en commun avec celui d'un Triominos déjà présent sur la table. Pour cela, les 2 pointes de ces Triominos doivent correspondre ! (Voir fig. B). Les figures C, D et E montrent ce qui n'est pas autorisé.

**GARDEZ EN TÊTE QUE TOUT LE MONDE JOUE EN MÊME TEMPS !**

Dès qu'un joueur repère une position favorable : il appuie D'ABORD sur le minuteur, AVANT de placer son Triominos. Il doit alors rapidement placer son Triominos en respectant les règles de connexion. S'il ne peut pas, il subit une pénalité et doit piocher 2 nouveaux Triominos.  
Vous l'aurez compris, le fait d'appuyer sur le minuteur le réinitialise. Ceci a pour effet de redonner 8 (ou 15) nouvelles secondes de réflexion aux joueurs.  
Si le temps du minuteur s'écoule complètement, tous les joueurs doivent piocher 1 Triominos... avant de le relancer. Pas de litige possible : c'est le premier qui appuie sur le minuteur qui peut jouer son Triominos. Les autres joueurs doivent lui laisser le temps de placer son Triominos avant de continuer.

**FIN DE LA PARTIE :**

Le gagnant est le premier joueur à poser son dernier Triominos.  
Si personne n'y parvient, la partie se termine quand plus aucun coup n'est possible et que la pioche est vide. Le joueur qui possède alors le moins de Triominos est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, comptez les points présents sur les Triominos. La victoire revient à celui qui en totalise le moins.

© Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. Ⓞ Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments pouvant être avalés. Danger d'étouffement. Informations à conserver. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine. Under licence from Pressman, N.Y.N.Y.

E

**CONTENIDO:** 56 Triominos, 1 Trio-cronometro, 1 manual de instrucciones

#### OBJETIVO DEL JUEGO:

Ser el más rápido colocando tus fichas de Triominos para de esta forma ser el primero en deshacerte de todas tus fichas.

#### PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Antes de empezar a jugar, la primera vez, monta las piezas de las fichas triominos (ver figura A). Se colocan todos los Triominos hacia abajo sobre la mesa y se mezclan bien. Dependiendo del nivel de los jugadores, debajo del cronometro tienes un selector de tiempo donde puedes elegir entre 8 o 15 segundos de tiempo. Coloca entonces el cronometro sobre la mesa. Este tiempo será el mismo para todos los jugadores durante toda la partida. Cada jugador coge al azar 6 fichas de triominos y los coloca frente a él. El resto de fichas sobrantes se introducen de nuevo en la bolsa.

#### COMO SE JUEGA:

El jugador mas joven extrae una ficha de la bolsa, la coloca en el centro de la mesa y pone en marcha el cronometro. En cuanto oigas el cronometro la partida empieza.

Ahora es una carrera contra el reloj, intenta colocar una ficha antes de que se acabe el tiempo o de lo contrario os tocará robar otra ficha a todos. Las reglas son sencillas, la ficha solo puede jugarse si los números de una de sus caras coinciden con los números de una de las caras de alguna de las fichas que estén ya en la mesa. (ver figura B). Las posiciones C, D y E son jugadas prohibidas.

#### RECUERDA QUE TODOS JUGAIS A LA VEZ!

En Triominos Turbo no hay turnos, jugáis todos a la vez y el más rápido es el que va colocando fichas antes. Pero recuerda, PRIMERO pulsa el cronometro y SÓLO DESPUÉS coloca la ficha. Si te equivocas y no puedes colocar la ficha como pensabas, deberás coger 2 fichas de penalización de la bolsa. Al apretar en el cronometro la cuenta vuelve a empezar y todos los jugadores vuelen a tener 8 (o 15) segundos para pensar la siguiente jugada.

Si el tiempo se acaba, todos los jugadores cogen una nueva ficha de la bolsa. Y se vuelve a pulsar el cronometro. Y no hay discusión: el primer jugador que presiona el cronometro hace la jugada. El resto de los jugadores deben dejarle tiempo para colocar su ficha... que si se ha equivocado, será peor para él.

#### FIN DEL JUEGO:

El ganador es el primer jugador que se queda sin fichas de Triominos. Si nadie puede seguir colocando y la bolsa de fichas esta vacía, la partida termina. El jugador con menos fichas de Triominos gana. Si hay dos jugadores con las mismas fichas, sumar todos los números de todas las fichas. El que tenga la cifra más baja es el ganador.

© 2014 Goliath Games Iberia. Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia). España. E-mail Atención Consumidor: ac@goliathgames.es. Advertencia. No apto para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas. Peligro de asfixia. Los colores y el contenido pueden variar de los mostrados en las ilustraciones. Conservar esta información para referencias futuras. Fabricado en China. Under licence from Pressman, N.Y.N.Y.

P

**CONTEÚDO:** 56 Triominos, 1 Trio-temporizador, 1 conjunto de normas

#### OBJETIVO DO JOGO:

Mostre aos seus adversários que não serve de nada argumentar! Você decide! Prove-o, sendo o primeiro jogador a livrar-se de todos os seus Triominos.

#### PREPARAÇÃO DO JOGO:

Antes de realizar a sua primeira jogada, encaixe as peças Triominos (consultar a fig. A). Colocam-se todos os Triominos para baixo sobre a mesa e misturam-se bem. Dependendo do seu nível (campeão ou jogador assustador), configure o seletor da hora situado sob o temporizador para 8 ou 15 segundos. Seguidamente coloque o temporizador sobre a mesa. O mesmo deve estar ao alcance de todos os jogadores. Cada jogador retira aleatoriamente 6 Triominos, colocando-os à sua frente. Os Triominos remanescentes constituem o grupo. Mantenha-os por perto.

#### JOGAR O JOGO:

Escolha um jogador. Este retira um Triominos do grupo, coloca-o no centro da mesa (voltado para cima) e prime o temporizador.

O jogo é iniciado assim que for ouvida a contagem regressiva.

O Triominos Turbo é uma corrida contrarrelógio. Jogue com rapidez e nunca deixe o tempo chegar ao fim. Caso contrário, sofrerá penalizações!

A regra é simples... Para poder jogar uma das suas peças, a mesma deve ter um lado em comum com um dos Triominos já colocados na mesa. Ambas as extremidades destes Triominos devem ser correspondentes! (consultar a fig. B). As Figuras C, D e E apresentam jogadas proibidas.

#### NÃO SE ESQUEÇA QUE TODOS JOGAM AO MESMO TEMPO!

Quando um jogador observar uma posição que pretende utilizar: é o PRIMEIRO a pressionar o temporizador, e DEPOIS APENAS coloca os seus Triominos.

Depois, deve colocar rapidamente os seus Triominos de acordo com as regras de ligação. Se não o conseguir fazer, deve retirar 2 novos Triominos como penalização.

Ao pressionar o temporizador, o mesmo é reiniciado. O mesmo proporciona aos jogadores 8 (ou 15) segundos de reflexão.

Se o tempo chegar ao fim, todos os jogadores retiram 1 Triominos, reiniciando-o em seguida.

Sem conflitos: joga o primeiro jogador que pressionar o temporizador. Os outros jogadores devem dar-lhe tempo para colocar os seus Triominos antes de avançar.

#### FIM DO JOGO:

Vence o primeiro jogador que conseguir livrar-se dos seus últimos Triominos.

Se ninguém tiver êxito, o jogo termina assim que não for possível efetuar qualquer jogada válida e o grupo estiver vazio. Vence o jogador que tiver o menor número de Triominos. Se houver um empate, adicione os pontos das suas peças. Ganha o número mais baixo.

© 2014 Goliath Games Iberia. Apartado de Correios 238. 46470 Catarroja (Valencia). Espanha. E-mail Atención Consumidor: ac@goliathgames.es. Atención. Não indicado para crianças com menos de 36 meses. Contém pequeninas partes que podem ser engolidas. Perigo de asfixia. Conservar a informação para referência. As cores e o conteúdo podem variar. Produzido em China. Under licence from Pressman, N.Y.N.Y.

PL

**ZAWARTOŚĆ:** 56 kamieni Triomino, 1 Turbo-Timer (czasomierz), 1 instrukcja.

#### CEL GRY:

Udowodnij przeciwnikom, że nie ma powodu się spierać, to ty jesteś Najlepszy! - jesteś zwycięzcą?! Udowodnij to będąc pierwszym, który pozbędzie się wszystkich swoich kamieni Triomino.

#### PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Przed rozegraniem pierwszej partii, wspólnie z pozostałymi graczami złóżcie elementy Triomino (patrz rys. A). Wszystkie kamienie Triomino ułóżcie na stole wartościami do dołu, dokładnie wymieszajcie – właśnie uformowaliście pulę banku. W zależności od waszego poziomu zaangażowania i tolerancji na emocje (mistrz albo tchórz), ustawcie czas, który będzie odmierzał Turbo-Timer. Pod spodem urządzenia znajdziecie możliwość regulacji odmierzanego czasu od 8 do 15 sekund. Następnie ustawcie Turbo-Timer na stole. Musi być wyeksponowany w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Każdy z graczy pobiera 6 losowych kamieni Triomino i umieszcza je przed sobą.

#### ROZGRYWKA:

Wybierzcie gracza (np. najmłodszego), który rozpocznie grę. Rozpoczynający ciągnie jeden losowy kamień Triomino z puli banku, następnie układa go wartością do góry na środek stołu i wciska Turbo-Timer. Gdy tylko usłyszycie odliczanie czasu, gra jest rozpoczęta! Triominos Turbo, to wyścig z czasem, grajcie szybko i nigdy nie dajcie się wyprzedzić! Jeżeli podczas gry odliczony czas uplynie, wszyscy gracze zostaną ukarani! Zasady są proste... aby móc umieścić jeden ze swoich kamieni, musi on pasować do już ułożonych na stole (patrz rys. B). Na rysunkach C, D i E przedstawiono zakazane ruchy.

#### ZAUWAŻCIE, ŻE W TYM WARIANCIE TRIOMINOS, WSZYSCY GRAJĄ JEDNOCZEŚNIE - W TYM SAMYM CZASIE! (NIE MA TUR).

Jeżeli jeden z graczy dostrzeże miejsce, gdzie może umieścić swój kamień Triomino, wciska NAJPIERW czasomierz, A PÓŹNIEJ dokłada pasujący Triomino. Jeżeli popełnił błąd i nie posiada pasującego kamienia, musi dobrać dwa kamienie z puli banku jako karę. Każde wciśnięcie czasomierza powoduje, że zaczyna liczyć on czas od nowa (wciśnięcie czasomierza daje Wam kolejne 8-15 sekund). Jeżeli odmierzany czas się skończy, każdy z graczy pobiera dodatkowy kamień Triomino z puli banku. Nie spierajcie się: gracz, który pierwszy wcisnął czasomierz, jako pierwszy ma prawo (obowiązek) ułożyć pasujący kamień (dlatego to ważne, aby najpierw wcisnąć Turbo-Timer a potem dokładać kamień).

#### KONIEC GRY:

Zwycięzcą jest gracz, który jako pierwszy pozbył się wszystkich swoich kamieni Triomino. Jeżeli nikomu się to nie udało, gra kończy się w momencie kiedy żaden z graczy nie mógł dołożyć pasującego Triomino, a pula banku była pusta. Wygrywa gracz, który posiada ich najmniej kamieni na ręku. Jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada taką samą ilość kamieni, sprawdźcie ich wartość (podliczcie punkty na kamieniach), gracz z najniższą sumą jest zwycięzcą. Jesteś Zwycięzcą?

© 2014 ul. Grójcka 111 lok.27, 02-120 Warszawa. Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, zawiera małe elementy. Istnieje ryzyko udławienia. Prosimy zachować opakowanie i instrukcję, gdyż zawierają ważne informacje. Kolory produktu oraz zawartość opakowania mogą się różnić od tych przedstawionych na ilustracji. Kontakt i informacje: PL@goliathgames.com. Wyprodukowano w Chinach. Under licence from Pressman, N.Y.N.Y.

I

**CONTENUTO:** 56 tessere Triominos, 1 timer Triominos, 1 regolamento

#### SCOPO DEL GIOCO:

Dimostra ai tuoi avversari che non serve opporsi: sarai tu a vincere! Per farlo, dovrai essere il primo giocatore a terminare le tessere Triominos.

#### PREPARAZIONE AL GIOCO:

Prima di iniziare la prima partita, unisci le parti delle tessere Triominos (vedi la figura A). Mettere tutti i Triominos rovesciati sul tavolo e mescolarli. In base al tuo livello (campione o pivellino), imposta il selettore presente sotto il timer tra 8 e 15 secondi, quindi posa il timer sul tavolo. Tutti i giocatori devono essere in grado di raggiungerlo. Ciascun giocatore prenderà 6 tessere Triominos a caso e le posizionerà davanti a sé. Le tessere Triominos rimanenti costituiranno la pila, che dovrai tenere a portata di mano.

#### COME SI GIOCA:

Scegli un giocatore, il quale dovrà prendere una tessera Triominos dalla pila, posizionarla al centro del tavolo (rivolta verso l'alto) e premere il timer. Non appena partirà il conto alla rovescia il gioco avrà inizio! Triominos Turbo è una vera e propria corsa contro il tempo. Gioca a tutta velocità e non lasciare mai che il tempo scada, altrimenti dovrai subire delle penalità! Le regole sono semplici. Affinché tu possa utilizzare una tessera, un lato di quest'ultima deve corrispondere a una tessera Triominos già presente sul tavolo; in altre parole, due punte di queste tessere devono essere uguali (vedi la figura B). Le figure C, D e E illustrano le mosse non ammesse.

#### RICORDA CHE DOVETE GIOCARE TUTTI CONTEMPORANEAMENTE!

Se un giocatore individua una posizione che vuole utilizzare, dovrà PRIMA premere il timer, e SOLO ALLORA potrà posizionare la tua tessera Triominos.

Dovrà sistemare la sua tessera Triominos rispettando le regole di collegamento, qualora on riesca a farlo, prenderà altre 2 tessere Triominos come punizione.

Premere il timer per farlo ripartire, offrendo ai giocatori altri 8 (o 15) secondi per riflettere.

Se il tempo scade, ogni giocatore dovrà prendere 1 tessera Triominos e fare ripartire il timer.

Nessun litigio: il primo a fare la sua mossa sarà il giocatore che ha premuto il timer. Gli altri giocatori dovranno permettergli di sistemare la sua tessera Triominos prima di continuare.

#### FINE DELLA PARTITA:

Il vincitore sarà il primo giocatore a terminare le tessere Triominos.

Qualora non ci riesca nessuno, il gioco finirà quando non ci saranno più mosse valide e la pila sarà finita.

Il giocatore con il minor numero di tessere Triominos si aggiudicherà la partita. In caso di pareggio, sarà necessario contare i puntini sulle tessere e vincerà il giocatore che raggiungerà il punteggio più basso.

© 2014 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a i 3 anni. Piccole parti potrebbero essere ingerite. Pericolo soffocamento. Conservare la confezione per riferimenti futuri. Colori il contenuto e modelli possono variare rispetto a quanto illustrato. Made in China. Under licence from Pressman, N.Y.N.Y.

THE ORIGINAL  
**Triominos**

**TURBO**



6+

