

**TRIOMINOS SPELREGELS**  
 Voor 2-4 spelers. Vanaf 4 jaar.

**SPELINHOUD:**

\* 36 driehoekige kaartjes waarvan één de joker is. De rest de kaartjes zijn afgebeeld met verschillende cijfers en achtergrondkleuren.

**(Opmerking voor ouders/begeleiders:** Behalve plezierig is dit spel heel leerzaam; uw kind kan leren kleuren te onderscheiden, cijfers te herkennen en fishes te tellen.

- \* 60 beloningsfiches. (Dit is de bank).
- \* 4 spelrekjes
- \* handleiding

**DOEL VAN HET SPEL:**

Zoveel mogelijk beloningsfiches verdienen door de juiste kaartjes naast elkaar te leggen.

**WINNAAR:**

Winnaar is degene die de meeste fiches heeft verdiend.

**SPELVERLOOP:**

**(Opmerking voor ouders/begeleiders:** Speelt u het spel voor het eerst of met zeer jonge kinderen, dan kunt u de spelrekjes en de joker beter niet gebruiken. In dat geval legt iedere speler zijn kaartjes open voor zich op tafel, zodat de spelleider eventueel kan helpen. Nadat de kinderen het spel onder de knie hebben, voegt u de spelrekjes en de joker toe.)

1. Deel aan iedere speler een spelrekje uit.
2. Leg alle kaartjes op de kop en schud ze goed (dit is de pot).
3. Iedere speler pakt zes kaartjes uit de pot en zet ze op zijn spelrekje.
4. Deel aan iedere speler 4 beloningsfiches uit.
5. Een willekeurig kaartje wordt uit de pot gepakt en open op tafel gelegd. Dit is de eerste kaart. (Wordt er als eerste kaartje een joker gepakt? Leg het terug en pak een ander kaartje) Voorbeeld: Het eerste kaartje is **A**.
6. Wijs een speler aan die gaat beginnen. (De jongste, de oudste...) De anderen volgen in volgorde van de klok.
7. Degene die begint probeert één van zijn kaartjes passend aan te leggen aan het kaartje dat al op tafel ligt. Zie voorbeeld. Passend kaartje? 1 tegenover 1, 3 tegenover 3, rood tegenover rood, geel tegenover geel, etc. (**B**). Aanleggen als **D** is niet toegestaan.
8. **Kaartje aangelegd?** Dan heb je een beloningsfiche verdiend. Deze wordt door de bank aan jou betaald. Je beurt is voorbij en de volgende speler mag proberen aan te leggen.
9. **Geen kaartje aangelegd?** Je kunt (of je wilt) geen kaart aanleggen? Dan betaal je een beloningsfiche aan de bank, je koopt hiermee een kaart uit de pot, en zet die op je spelrekje. Je beurt is voorbij. De volgende mag spelen.
10. Zo gaat het spel verder. Ieder speler mag op zijn beurt, aan alle kanten, van alle kaartjes die al op tafel liggen, zijn kaartje proberen aan te leggen.

**JOKER:**

**(Opmerking voor ouders/begeleiders:** Speelt u het spel voor het eerst of met zeer jonge kinderen, dan kunt u beter de joker niet in het spel betrekken. Nadat de kinderen het spel onder de knie hebben, voegt u de joker toe.)

De joker neemt elke figuur-, cijfer- en kleurcombinatie aan. Hij kan overal ingezet worden. Zie voorbeelden **E**, **F** en **G**.

Als de joker eenmaal op tafel ligt staat hij voor dezelfde figuur, cijfer en kleur als de kaartjes die naast hem liggen.

Als naast één van de hoeken van de joker géén kaartje ligt, dan is deze hoek een vrije hoek. D.w.z. deze hoek neemt elke figuur, cijfer en kleur aan. Zie voorbeeld **F**.

De joker is het enige kaartje dat van de tafel terug naar een spelrekje mag worden gepakt. Als je de joker van de tafel wilt pakken, moet je hem vervangen door één van je eigen kaartjes dat precies past op de plek waar de joker heeft gelegen. Hier krijg je geen beloningsfiches voor, maar betalen hoeft ook niet. Je kan de joker in een volgende beurt gebruiken om meer beloningsfiches te verdienen, zoals bij een zeshoek of brug (zie verder).

**ZESHOEK BRUG:** Kun je een zeshoek (H) of een brug (J) vormen (dat mag ook met de joker), dan verdienen je 1 fiche voor het aanleggen van je kaartje én 1 extra fiche voor het maken van een zeshoek of brug. In totaal verdienen je dus 2 fiches. (Wie 2 zeshoeken (K) tegelijk vormt, verdient in totaal 3 fiches!)

**Let op:** Soms is het verstandig géén kaartje aan te leggen. Je kunt misschien bij een volgende beurt een hogere beloning verdienen, door uit de pot een joker of een kaartje te pakken, waarmee je een brug of een zeshoek kunt maken. Dit levert dus extra punten op.

**JE KUNT GEEN KAARTJE AANLEGGEN. EN ER ZIJN GEEN KAARTJES MEER IN DE POT?**

Je hoeft geen fiche te betalen, je beurt is voorbij, wacht tot je volgende beurt.

**JE KUNT GEEN KAARTJE AANLEGGEN. EN JE HEBT GEEN FICHE OM EEN KAARTJE TE KOPEN:** Beurt voorbij, wacht tot je volgende beurt.

**LAATSTE KAART VAN JE SPELREKJE AANGELEGD?**

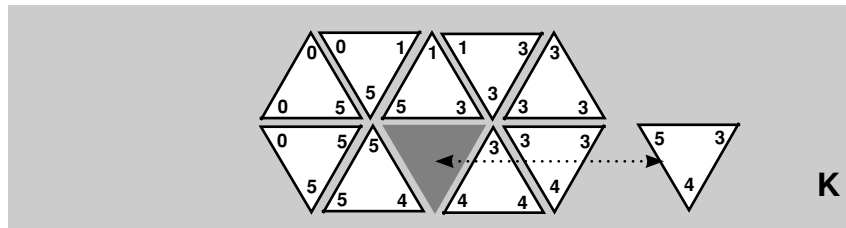
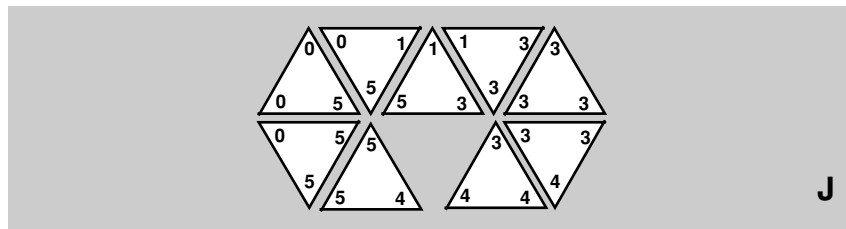
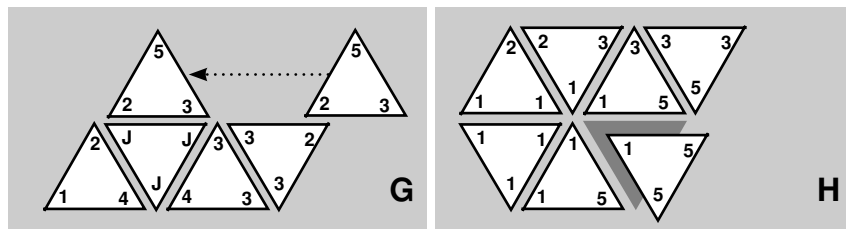
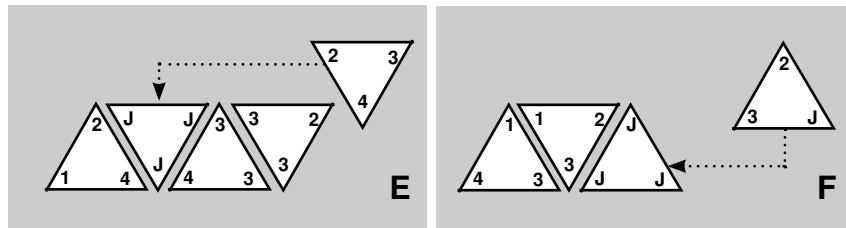
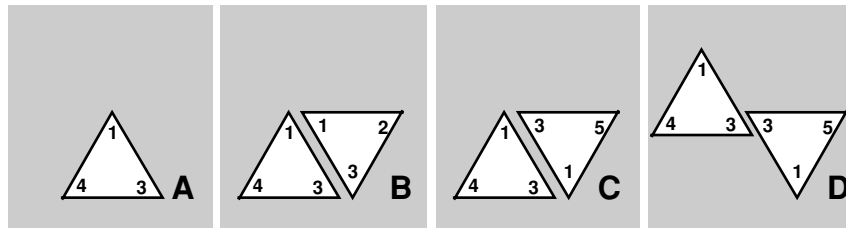
Dan verdienen je 1 fiche voor het aanleggen van je kaartje én 1 extra fiche voor het aanleggen van je laatste kaartje. In totaal verdienen je dus 2 fiches.

Bij je volgende beurt moet je een kaartje uit de pot nemen, één fiche betalen, en je kaartje op je rekje zetten. Je beurt is voorbij.

**LAATSTE KAART UIT DE POT GEHAALD?** (Zie onder)

**EINDE VAN HET SPEL:** Als het laatste kaartje uit de pot is gepakt, is dit de beurt voor de laatste ronde. Deze ronde wordt doorgespeeld en eindigt bij degene die het laatste kaartje gepakt heeft.

Winnaar is degene die de meeste fiches heeft verdiend.



BELONINGS-TABEL	Aantal	Extra	Totaal
fiches			
Kaartje aangelegd	1	-	1
Kaartje + 1 zeshoek	1	1	2
Kaartje + 2 zeshoeken	1	2	3
Kaartje + brug	1	1	2
Laatste kaartje aangelegd	1	1	2
Laatste kaartje + 1 zeshoek	1	2	3
Laatste kaartje + 2 zeshoeken	1	3	4
Laatste kaartje + 1 brug	1	2	3

Ook verkrijgbaar: Triominos Elite  
 - Triominos de Luxe - Triominos  
 regular - Triominos voyager -  
 Triominos compact - Triominos  
 pocket