

RÈGLE DU JEU

▲ **CONTENU :**

1 double-tuille/timer/chronomètre, 56 Triominos, 4 réglettes, la règle du jeu.

▲ **BUT DU JEU :**

Se débarrasser de tous ses Triominos.

▲ **MISE EN PLACE :**

Etalez tous les Triominos faces cachées sur la table et mélangez-les.

- Pour une partie à 2 joueurs, chacun pioche 9 Triominos et les place sur sa réglette.

- Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, chacun pioche 7 Triominos et les place sur sa réglette.

Les tuiles restantes constituent la pioche.

Pour déterminer qui commence la partie, chaque joueur pioche un Triominos. Celui qui obtient le total le plus élevé en additionnant les 3 chiffres de sa tuile devient le premier joueur (en cas d'égalité, piocher à nouveau). Ces tuiles retournent ensuite dans la pioche.

Allumez le Triominos électronique en déplaçant le bouton situé sous ce dernier sur la position ON.

Placez-le au centre de la table et maintenez le **bouton A** (rouge) appuyé pendant **environ 3 secondes** pour faire apparaître la combinaison de départ.

▲ **DÉROULEMENT DE LA PARTIE :**

Le premier joueur appuie sur le bouton B (bleu) pour déclencher le minuteur et lancer la partie. Il choisit ensuite l'un de ses Triominos et le pose de manière à le faire correspondre avec l'un des 4 côtés du Triominos électronique (fig. A).

Lors de son tour, le joueur dispose de 45 secondes pour jouer une tuile. Une fois ceci fait, il doit appuyer sur le bouton B afin d'indiquer la fin de son tour et relancer le minuteur pour 45 secondes. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention : Si le minuteur sonne avant que le joueur ne soit parvenu à poser un Triominos, il doit piocher 3 tuiles de pénalité. Son tour est alors terminé. Le joueur suivant appuie alors sur le bouton B puis commence son tour.

Pour qu'une tuile soit validée, le Triominos doit toujours être placé à côté d'une tuile déjà posée ou de la tuile électronique. Ces 2 Triominos doivent avoir **un côté en commun**, ce qui signifie que **les deux points doivent correspondre** (voir fig. B et C).

Les figures D et E montrent des coups non-autorisés.

On ne peut jouer qu'un seul Triominos par tour. Pour chaque nouveau Triominos joué, il faudra vérifier que **toutes les points respectent la règle des contacts**.

▲ **EFFET JOKER :**

Quand un joueur pose la dernière tuile qui encercle le Triominos électronique, **il gagne un tour supplémentaire**. Le Triominos électronique **doit alors être déplacé**.

Ce même joueur le prend en main, appuie sur le bouton A pendant 3 secondes pour obtenir une nouvelle combinaison, puis le replace en jeu (si besoin est, appuyer sur le bouton A jusqu'à obtenir une combinaison jouable).

Il appuie sur le bouton B pour relancer le minuteur et peut jouer **le tour supplémentaire** gagné grâce à l'effet Joker.

Il existe une seconde façon de gagner un tour supplémentaire. Pour obtenir ce droit, il faut jouer grâce un Triominos dans l'un des **emplacements laissés libre** suite au déplacement du Triominos électronique (fig. F). Attention, tous les côtés doivent correspondre !

▲ **PIOCHE :**

Si un joueur ne peut pas (ou ne veut pas) poser de Triominos, il pioche une tuile et **tente aussitôt de la placer**. S'il n'y parvient pas, il en pioche une seconde et tente de la placer. En cas d'insuccès, il pioche une troisième et **dernière tuile qu'il tente également de placer**.

Comme expliqué précédemment, le joueur dispose de 45 secondes pour jouer. S'il pioche, il doit appuyer sur le bouton B afin d'obtenir 45 secondes de jeu supplémentaires. Si le minuteur sonne avant qu'il n'ait fini de jouer, il doit piocher 3 Triominos de pénalité.

Le joueur suivant appuie alors sur le bouton B puis commence son tour.

▲ **FIN DE LA PARTIE :**

Le premier jouer à placer son dernier Triominos remporte la partie.

▲ **PRÉCISIONS :**

- Si un joueur doit piocher et que **la pioche est vide**, il passe son tour.

- Si **plus personne ne peut jouer**, la partie s'arrête. Les joueurs comptabilisent les Triominos restant sur leur réglette.

- Celui qui en possède le moins remporte la partie.

- Chaque tuile est unique, cela permet d'élaborer des stratégies de placement. Pensez à anticiper le coup suivant en vous créant des emplacements favorables.

FR



HANDLEIDING

▲ **INHOUD:**

1 elektronische dubbelsteense/timer, 56 Triominos stenen, 4 plankjes, instructies.

▲ **DOEL VAN HET SPEL:**

Al je Triominos stenen kwijtspelen.

▲ **VOORBEREIDING:**

Leg alle Triominos met de cijferkant naar beneden op tafel en hussel ze door elkaar.

Wordt er gespeeld met 2 spelers, dan moeten beide spelers 9 Triominos pakken en op hun plankje zetten.

Wordt er gespeeld met 4 spelers, dan moet elke speler 7 Triominos pakken en op zijn plankje zetten.

De overgebleven stenen vormen de pot.

Om te bepalen wie mag beginnen, pakken alle spelers een Triomino uit de pot. Degene met de Triomino met de hoogst opgetelde waarde (van de 3 cijfers), mag beginnen (bij een gelijke waarde, pakt ieder nog een keer een Triomino). Deze Triominos gaan terug in de pot.

Zet de elektronische dubbelsteense Triomino, aan door het knopje aan de onderkant op ON te zetten.

Leg hem in het midden van de tafel en houd de **A-knop** (rood) ongeveer **3 seconden** ingedrukt om de begincombinatie weer te geven.

▲ **SPELVERLOOP:**

De eerste speler drukt de B-knop (blauw) in om de timer aan te zetten en het spel te beginnen. Daarna kiest de eerste speler één van zijn Triomino-stenen en legt deze zo neer dat hij aansluit op één van de vier zijden van de elektronische steen (afb. A).

Tijdens zijn beurt heeft de speler 45 seconden de tijd om een steen aan te leggen. Heeft hij dit gedaan, dan moet hij op de B-knop drukken om het einde van zijn beurt aan te geven en de timer weer op 45 seconden te zetten. Het spel gaat in de richting van de klok verder.

Let op: gaat de timer af voordat de speler erin is geslaagd om een Triomino aan te leggen, dan moet hij voor straf 3 stenen uit de pot pakken. Zijn beurt is dan voorbij.

De volgende speler drukt op de B-knop en begint zijn beurt.

Er mag alleen een Triomino worden aangelegd die aansluit op een eerder aangelegde steen, of op de elektronische steen. Deze 2 Triominos moeten **een gelijke zijde** hebben, wat betekent dat de cijfers in de **twee tegenoverliggende hoeken overeen moeten komen** (afb. B en C).

Aanleggen zoals in afbeelding D en E mag niet.

Per beurt mag er slechts één Triomino worden aangelegd. Controleer voor elke nieuwe steen die wordt aangelegd, of **alle hoeken** volgens de regels overeenkomen.

▲ **JOKER:**

Als een speler de laatste steen rondom de elektronische Triomino aanlegt, **dan wint hij/zij een extra beurt**. De elektronische steen moet dan **opnieuw ergens neergelegd worden**.

Dezelfde speler drukt de elektronische Triominosteen, drukt 3 seconden op de A-knop om een nieuwe combinatie weer te geven en legt hem terug in het spel (zo nodig mag de speler opnieuw op de A-knop drukken totdat er een speelbare combinatie is).

Hij/Zij drukt de B-knop in om de timer te resetten en kan **een extra beurt spelen**, door het 'joker-effect'.

Er is een tweede manier om een extra beurt te winnen. Om dit te krijgen, moet een Triomino gespeeld worden **op een van de lege plekken** die ontstaan nadat de elektronische steen is verplaatst (afb. F). Pas op, alle kanten moeten matchen.

▲ **PAKKEN UIT DE 'POT':**

Als een speler geen Triomino kan (of wil) aanleggen, dan moet hij een nieuwe steen pakken en **direct proberen deze aan te leggen**. Kan hij dan nog steeds niet aanleggen, dan moet hij opnieuw een steen pakken en proberen aan te leggen. Kan hij dan nog steeds niet, dan moet hij een derde en **laatste steen pakken en proberen aan te leggen**.

Zoals eerder uitgelegd, heeft de speler tijdens zijn beurt 45 seconden de tijd om aan te leggen. Als hij een steen pakt, moet hij de B-knop indrukken om 45 seconden extra tijd te krijgen. Als de timer afgaat voordat hij klaar is, moet hij voor straf 3 stenen pakken. De volgende speler drukt op de B-knop en begint zijn beurt.

▲ **EINDE VAN HET SPEL:**

De eerste speler die al zijn Triominos kwijt is, wint het spel.

▲ **OPMERKINGEN:**

- Als een speler moet pakken en de **pot is leeg**, dan moet hij zijn beurt overslaan.

- **Als geen van de spelers kan spelen**, is het spel afgelopen. De spelers tellen dan de punten van de overgebleven stenen op hun eigen plankje op. De speler met de minste punten wint het spel.

- Elke steen is uniek, maak daar gebruik van bij je speelstrategie. Denk bij een beurt vooruit en leg stenen aan waarbij je later in een volgende beurt zelf kunt aanleggen.

NL



SPIELANLEITUNG

▲ **INHALT:**

1 elektronischer Doppelstein/Timer, 56 Triomino-Steine, 4 Bänken, Spielanleitung.

▲ **SPIELZIEL:**

Alle Ihre Triominos loswerden.

▲ **VORBEREITUNG:**

Legen Sie alle Triominos mit der Oberseite nach unten auf den Tisch, und mischen Sie sie.

- Bei 2 Spielern zieht jeder Spieler 9 Triominos und stellt sie auf sein Bänken.

- Bei 3 oder 4 Spielern zieht jeder Spieler 7 Triominos und stellt sie auf sein Bänken.

Die übrigen Steine bilden den Topf.

Um festzulegen, wer beginnt, zieht jeder Spieler einen Triomino aus dem Topf. Der Spieler, dessen 3 Zahlen sich zur höchsten

Summe addieren, beginnt (bei Gleichstand ziehen Sie noch mal). Legen Sie diese Triominos zurück in den Topf.

Schalten Sie den elektronischen Triomino ein, indem Sie den Schalter an der Unterseite auf ON stellen.

Legen Sie ihn mitten auf den Tisch, und drücken Sie den roten **Knopf A** für ca. **3 Sekunden**, um die Startkombination anzuzeigen.

▲ **SO WIRD GESPIELT:**

Der erste Spieler drückt den blauen Knopf B um den Timer und das Spiel zu starten. Er wählt nun einen seiner Triominos und legt ihn an eine der 4 Seiten des elektronischen Steins an, sodass die beiden einander berührenden Zahlen gleich sind (Abb. A).

Der Spieler, der an der Reihe ist, hat 45 Sekunden Zeit, um einen Stein zu legen. Danach muss dieser Spieler Knopf B drücken, um die 45 Sekunden für den nächsten Spieler zu starten. Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Achtung: Wenn der Timer ein Signal gibt, bevor der Spieler einen Triomino gelegt hat, muss der Spieler 3 Strafsteine aus dem Topf ziehen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Der nächste Spieler drückt Knopf B und kann nun spielen.

Für einen gültigen Spielzug muss stets ein Triomino an einen zuvor gelegten Stein oder an den elektronischen angelegt werden. Diese beiden Triominos müssen an den **aneinanderliegenden Seiten** übereinstimmen. Dies bedeutet, dass die Zahlen an **beiden Ecken übereinstimmen** (Abb. B und C). Abbildungen D und E zeigen unzulässige Spielzüge.

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf nur einen Triomino legen. Prüfen Sie für jeden neu gelegten Triomino, ob **alle Ecken** der Kontaktregel folgen.

▲ **JOKER:**

Wenn ein Spieler den Stein legt, der die Umhüllung des elektronischen Triominos vervollständigt, **gewinnt dieser Spieler einen Extrazug**.

Der elektronische Triomino muss dann **an einer anderen Stelle angelegt werden**.

Der Spieler drückt den A Knopf für ca. 3 Sekunden um eine neue Zahlenkombination zu erhalten und legt ihn an einer anderen, passenden Stelle ab (der A Knopf kann so oft gedrückt werden, bis eine passende Kombination angezeigt wird).

Nun drückt er den B Knopf um den Timer zu starten und darf **einen Extra zug mit seinen normalen Triomino-Steinen spielen**.

Es gibt einen zweiten Weg um einen Extrazug zu gewinnen. Dazu muss ein passender Triomino-Stein **in die Lücke gesetzt werden**, die nach dem Versetzen des elektronischen Triomino entstanden ist (Abb. F). Auch hier müssen alle Seiten passen!

▲ **ZIEHEN VON STEINEN AUS DEM TOPF:**

Ein Spieler, der keinen Triomino anlegen kann (oder möchte), muss einen neuen Stein ziehen und **sofort versuchen, ihn anzulegen**. Wenn dies nicht möglich ist, muss der Spieler einen zweiten Stein ziehen und versuchen, ihn anzulegen. Wenn dies wieder nicht möglich ist, zieht der Spieler einen dritten und **letzten Stein und versucht wieder, ihn anzulegen**.

Wie bereits erläutert, hat der Spieler 45 Sekunden Zeit zum Legen. Nach dem Ziehen eines Steins muss dieser Spieler Knopf B drücken, um erneut 45 Sekunden zu bekommen. Wenn der Timer ein Signal gibt, bevor der Spieler 3 Strafsteine ziehen.

Der nächste Spieler drückt Knopf B und kann nun spielen.

▲ **SPIELEND:**

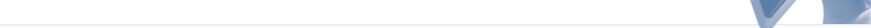
Der erste Spieler, der seinen letzten Triomino loswirf, gewinnt das Spiel.

▲ **ZUSÄTZLICHE REGELN:**

- Wenn ein Spieler aus dem Topf ziehen muss, aber der **Topf leer ist**, überspringt dieser Spieler diese Runde, und sein Punktestand bleibt unverändert.

- **Wenn keiner der Spieler spielen kann**, wird das Spiel beendet. Die Spieler zählen die Punkte, die sie noch auf ihren Bänken haben. Der Spieler, der hier am wenigsten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

- Alle Steine sind unterschiedlich. Berücksichtigen Sie dies bei der Entwicklung einer Positionierungsstrategie. Bereiten Sie Ihre nächsten Züge vor, indem Sie Orte schaffen, an die Sie anlegen können.



©2018 Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Aufbewahrungshinweise. Alle für das Spiel nicht notwendigen Teile entfernen, bevor Sie das Produkt Ihrem Kind geben (Beispiel: Plastikfestsetzungen). Hergestellt in China. Achtung: Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Benötigte Batterien: 3 x LR44 (AG13) 1.5V (Demo-Batterien enthalten). Die Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. Die Akkus dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden. Die Akkus müssen aus dem Spielzeug entfernt werden, bevor sie bevor aufgeladen werden. Die verschiedenen Sorten von Batterien und Akkus oder neue und gebrauchte Batterien und Akkus dürfen nicht vermischt werden. Die Batterien und Akkus müssen eingefügt werden indem man ihre Polarität berücksichtigt. Verbrauchte Batterien oder Akkus müssen aus dem Spielzeug entfernt werden. Die Klammern einer Batterie oder eines Akkus dürfen nicht kurzgeschlossen werden. Dieser Apparat ist mit dem Symbol gekennzeichnet, das Schritt von elektrischen und elektronischen Geräten betrifft. Das bedeutet, dass dieses Produkt von einem System der getrennten Sammlung übernommen werden muss, konform der geltenden gesetzlichen Regelungen, um entweder wiederverwertet oder zerlegt zu werden, um jegliche Auswirkung auf die Umwelt zu verringern. Die Batterien oder Akkus, die einer spezifischen Sammlung unterliegen, müssen aus dem Produkt entfernt werden und separat entsorgt werden. Wenn es nicht vorgesehen ist, dass Batterien oder Akkus entfernt werden, muss das Produkt einer angemessenen Sammelstelle anvertraut werden, damit die Wiederverwertung komplett ist. Die elektrischen und elektronischen Produkte wie die Batterien und Akkus, die nicht einer selektiven Sortierung unterzogen werden sind potentiell gefährlich für die Umwelt und die menschliche Gesundheit aufgrund von Vorhandensein von gefährlichen Substanzen. Für weitere Auskünfte können Sie Kontakt mit ihrer lokalen oder regionalen Behörde aufnehmen.

REGLAS DEL JUEGO

▲ **CONTENIDO:**

1 ficha doble electrónica/temporizador, 56 fichas Triominos, 4 soportes e instrucciones.

▲ **OBJETIVO DEL JUEGO:**

Colocar todas tus fichas.

▲ **PREPARACIÓN:**

Coloca todos tus Triominos, boca abajo, sobre la mesa y mézclalos.

Para 2 jugadores, cada jugador coge 9 Triominos y los coloca en el soporte.

Para 3-4 jugadores, cada jugador coge 7 Triominos y los coloca en su soporte.

Las fichas sobrantes forman el bote de robar.

Para elegir quien empieza, cada jugador coge una ficha del bote. El jugador que tenga la ficha con la suma de su numeración más alta, empieza (en caso de empate, se coge de nuevo otra ficha). Devuelve estas fichas al bote.

Enciende el Triominos electrónico poniendo el botón situado debajo a la posición ON.

Coloca el Triominos electrónico en el centro de la mesa y presiona **el botón 'A'** (rojo) durante **3 segundos** para mostrar la primera combinación.

▲ **DESARROLLO DEL JUEGO:**

El primer jugador presiona el botón B (azul) para activar el temporizador e iniciar el juego. A continuación, elige uno de sus Triominos y lo coloca de manera que coincida con uno de los 4 lados del Triominos electrónico (fig. A).

Durante su turno, el jugador tiene 45 segundos para jugar una ficha. Una vez jugado, debe presionar el botón B para indicar el final de su turno y reiniciar el cronómetro durante 45 segundos. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Nota: Si el cronómetro suena antes de que un jugador haya colocado con éxito su Triominos, debe robar 3 fichas del bote y ahí termina su turno. El siguiente jugador presiona el botón 'B' y comienza su turno.

Para que un movimiento sea válido, un Triominos siempre debe jugarse junto a una ficha de la mesa o al electrónico. Estos 2 Triominos deben **compartir un lado común**, lo que significa que **los números en dos esquinas deben coincidir** (Figuras B y C).

Las Figuras D y E muestran movimientos no válidos.

Solo se puede jugar un Triominos por turno. Cuando coloques un nuevo Triominos, verifica que **todas las esquinas sigan la regla de contacto**.

▲ **EFFECTO JOKER:**

Cuando un jugador coloca la última ficha que rodea al Triominos electrónico, **gana un turno extra**. Después el Triominos electrónico **debe moverse**. Este mismo jugador lo coge, presiona el botón A durante 3 segundos para obtener una nueva combinación, luego lo vuelve a poner en juego (si es necesario, puede presionar el botón A hasta que obtenga una combinación jugable).

Presiona el botón B para reiniciar el temporizador y puede jugar un **turno extra** gracias al efecto Joker.

Hay una segunda forma de ganar un turno extra. Para obtener este derecho, se debe jugar un Triominos en **una de las ranuras que quedan libres** luego de mover el Triominos electrónico (fig. F). ¡Ten cuidado, todos los lados deben coincidir!

▲ **ROBANDO DEL BOTE:**

Si un jugador no puede (o no quiere) jugar un Triominos, debe robar una ficha e **inmediatamente intentar colocarla**. Si sigue sin poder jugar, debe robar una segunda ficha e intentar colocarlo. Si sigue sin poder, debe robar una tercera y **última ficha e intentar colocarla**.

Como se explicó anteriormente, los jugadores tienen 45 segundos para completar su turno. Si un jugador roba una ficha, debe presionar el botón 'B' para obtener 45 segundos adicionales. Si el temporizador emite un pitido antes de que el jugador termine, debe robar 3 fichas de penalización. El siguiente jugador presiona el botón 'B' para comenzar su turno.

▲ **FIN DEL JUEGO:**

El primer jugador en colocar de su último Triominos gana el juego.

▲ **NOTAS:**

- Si un jugador tiene que robar una ficha y el **bote está vacío**, pierde su turno.

- Si **ningún jugador puede colocar ficha**, la partida termina. Los jugadores cuentan el valor total de las fichas que les quedan en los soportes. El jugador con menos puntos gana.

- Cada ficha es única, esto ayuda a elaborar una estrategia de posicionamiento. No olvides anticiparte a tus próximos movimientos, creándote fichas "colocables" con las que te quedan en el soporte.

ES



©2018 Goliath France, 1 rue de la ZA Sous Le Beec, 27730 Bueil, France. Informations à conserver: Enlever tous les éléments non nécessaires au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple: attaches plastiques...). Fabriqué en Chine. Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Alimentation électrique : 3 x LR44 (AG13) 1.5V (Piles de démonstrations incluses). Les piles ne doivent pas être rechargées. Les piles ne doivent pas être rechargées. Les accumulateurs doivent être chargés uniquement sous le contrôle d'un adulte. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets des équipements électriques et électroniques. Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la réglementation applicable afin de pouvoir soit être recyclé soit démantelé afin de réduire tout impact sur l'environnement. Les piles ou accumulateurs, faisant l'objet d'une collecte spécifique, doivent être retirés du produit et mis au rebut séparément. Lorsqu'il n'est pas prévu que les piles ou accumulateurs soient extraits, le produit doit être remis à un centre de collecte approprié pour que le recyclage soit complet. Les produits électriques et électroniques ainsi que les piles et accumulateurs n'ayant pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentiellement dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses. Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter votre administration locale ou régionale.



REGRAS DO JOGO

▲ CONTEÚDO:

1 ficha dupla eletrônica / cronómetro, 56 fichas Triominos, 4 suportes e instruções.

▲ OBJETIVO DO JOGO:

Colocar todas as tuas fichas.

▲ MONTAGEM:

Coloca os teus Triominos voltados para baixo, na mesa e mistura-os.

Para 2 jogadores, cada jogador recebe 9 Triominos e coloca-os no suporte.

Para 3-4 jogadores, cada jogador recebe 7 Triominos e coloca-os no suporte.

As fichas restantes formam o monte.

Para escolher quem começa, cada jogador tira uma ficha do monte. O jogador que obter a ficha com a soma da sua numeração mais alta começa (em caso de empate, tira-se outra ficha). Devolve estas fichas ao monte.

Liga o Triominos eletrónico, colocando o botão localizado abaixo na posição ON.

Coloca-o no centro da mesa e pressiona o **botão 'A'** (vermelho) por **3 segundos** para mostrar a primeira combinação.

▲ JOGAR O JOGO:

O primeiro jogador pressiona o botão B (azul) para acionar o temporizador e iniciar o jogo. Depois, escolhe um dos seus Triominos e coloca-o de modo a que combine com um dos 4 lados da ficha eletrónica (fig. A).

Durante a sua vez, o jogador tem 45 segundos para jogar uma ficha. Uma vez jogada, deve pressionar o botão B para indicar o final da sua vez e restabelecer o cronómetro para mais 45 segundos. O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

Nota: Se o cronómetro tocar antes de um jogador ter colocado o seu Triominos com sucesso, deve tirar 3 fichas do monte e a sua vez termina.

O próximo jogador pressiona o botão 'B' e começa o seu turno.

Para que um movimento seja válido, um Triominos deve ser sempre jogado junto com uma ficha da mesa ou com um eletrónico. Estes 2 Triominos **devem partilhar um lado comum**, o que significa que **os números nos dois cantos devem coincidir** (Figuras B e C).

As Figuras D e E mostram movimentos inválidos.

Só se pode jogar um Triominos de cada vez. Ao colocar um novo Triominos, verifica que **todos os cantos seguem a regra de contacto**.

▲ EFEITO JÓQUER:

Quando um jogador coloca a última ficha ao redor do Triominos eletrónico, **ganha um turno extra**. O Triominos eletrónico deve **então ser retirado**.

Esse mesmo jogador deve agarrá-lo e pressionar o botão A por 3 segundos para obter uma nova combinação antes de substituí-lo no jogo (se for necessário, pressiona o botão A várias vezes até obter uma combinação jogável).

Ele pulsa o botão B para restabelecer o temporizador e pode jogar um **turno extra** graças ao efeito Jóquer.

Existe uma segunda maneira para ganhar um turno extra. Para obter esse direito, um Triominos deve ser jogado **numa das ranhuras livres** depois de mover os Triominos eletrónicos (fig. F). Tem cuidado, todos os lados devem coincidir!

▲ TIRAR DO MONTE:

Se um jogador não puder (ou não quiser) jogar um Triominos, deve tirar uma ficha e **imediatamente tentar colocá-la**. Se mesmo assim, continua sem poder jogar, deve tirar uma segunda ficha e tentar colocá-la. Se mesmo assim, continua sem poder jogar, deve tirar uma terceira e **última ficha e tentar colocá-la**.

Como se explicou anteriormente, os jogadores têm 45 segundos para completar a sua vez. Se um jogador tira uma ficha, deve pressionar o botão 'B' para obter mais 45 segundos. Se o cronómetro emitir um som antes do jogador terminar, deve tirar 3 fichas de penalização.

O próximo jogador pressiona o botão 'B' para iniciar a sua vez.

▲ FIM DO JOGO:

O primeiro jogador a colocar seu último Triominos ganha o jogo.

▲ NOTAS:

- Se um jogador tiver que tirar uma ficha e o **monte estiver vazio**, perde a sua vez.

- Se **nenhum jogador puder colocar uma ficha**, o jogo termina. Os jogadores contam o valor total das fichas que têm nos suportes. O jogador com o menor número de pontos ganha.

- Cada ficha é única, isto ajuda a desenvolver uma estratégia de posicionamento. Não te esqueças de antecipar os teus próximos movimentos, criando fichas "colocáveis" com aquelas que permanecem no suporte.



PT

©2018 Goliath Games Iberia Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España. Informações a guardar. Retirar todos os elementos não necessários ao jogo antes de dar o produto ao seu filho (exemplo: atilhos de plástico...). Fabricado em China. Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia. Fonte de energia: 3 x LR44 (AG13) 1.5V (Pilhas de demonstração incluídas). As pilhas não devem ser recarregadas. As baterias devem ser carregadas apenas sob o controlo de um adulto. Devem-se retirar as baterias do brinquedo antes de as carregar. Não se devem misturar vários tipos de pilhas ou baterias ou pilhas ou baterias novas e usadas. As pilhas ou baterias devem ser colocadas respeitando a polaridade. As pilhas ou baterias usadas devem ser retiradas do brinquedo. Os bormes de uma pilha ou bateria não devem ser postos em curto-circuito. Este aparelho está marcado com o símbolo de triagem seletiva de lixo para aparelhos elétricos e eletrónicos. Isso significa que deve ser colocado num sistema de recolha seletiva, de acordo com a regulamentação aplicável, para que possa ser reciclado ou desmontado de modo a reduzir os impactos ambientais. As pilhas ou baterias, sujeitas a recolha específica, devem ser retiradas do produto e eliminadas separadamente. Quando não está prevista a extração de pilhas ou baterias, o produto deve ser enviado a um centro de recolha apropriado para que a reciclagem seja completa. Os produtos eletrónicos e eletrónicos e também as pilhas e acumuladores que não tenham passado por uma triagem seletiva são potencialmente perigosos para o ambiente e para a saúde humana devido à presença de substâncias perigosas. Para mais informações, contacte a administração local ou regional da sua zona.

INSTRUCTIONS

▲ CONTENTS:

1 electronic double-tile/timer, 56 Tri-ominos, 4 racks, instruction manual.

▲ OBJECT OF THE GAME:

To get rid of all your Triominos.

▲ SET UP:

Place all Triominos face down on the table and shuffle them.

- For a 2 player game, each player draws 9 Triominos and places them on their rack.

- For a 3 to 4 player game, each player draws 7 Triominos and places them on their rack.

The remaining tiles make up the pool.

To decide who goes first, each player draws a Triominos from the pool. The player with the highest number when adding up their 3 Triominos begins (if the value is the same, draw again). These Triominos go back into the pool.

Switch on the electronic Triominos by moving the button located under it to the ON position.

Place it in the center of the table and hold down the **A button** (red) for about **3 seconds** to display the starting combination.

▲ PLAYING THE GAME:

The first player presses the B button (blue) to trigger the timer and launch the game. He then chooses one of his Triominos and places it so that it matches with one of the 4 sides of the electronic tile (fig. A).

During his turn, the player has 45 seconds to play a tile. Once done, he must press the B button to indicate the end of his turn and reset the timer for 45 seconds. The game continues clockwise.

Note: If the timer rings before a player has successfully placed their Triominos, they must draw 3 penalty tiles from the pool. This completes their turn. The next player presses the B button and starts their turn.

For a move to be legal, a Tri-omino must always be played next to a tile previously played or the electronic one. These 2 Triominos must **share a common side**, which means that the numbers in **two corners must match** (fig. B and C).

Figures D and E show non-valid moves.

Only one Triominos may be played per turn. For each new Tri-omino played, check to make sure **all corners follow the contact rule**.

▲ JOKER EFFECT:

When a player places the last tile surrounding the electronic Triominos, **he wins an extra turn**. The electronic Triominos **must then be moved**.

That same player must seize it and press the A button for 3 seconds to obtain a new combination before replacing it in the game (if necessary, press the A button multiple times until a playable combination is obtained).

He presses the B button to reset the timer and can play an **extra turn** thanks to the Joker effect.

There is a second way to win an extra turn. To obtain this right, a Triominos must be played in **one of the slots left free** after moving the electronic Triominos (fig. F). Be careful, all sides must match!

▲ PICKING FROM THE "POOL":

If a player cannot (or does not want to) play a Triominos, they must draw a new tile and **immediately try to place it**. If they still cannot play, they must draw a second tile and try to place it. If the player fails once again, they must draw a third **and final tile and try to place it**.

As previously explained, the player has 45 seconds to play. If he draws a tile, he must press button B to get 45 additional seconds. If the timer beeps before he is done, he must draw 3 penalty tiles.

The next player presses button B and starts his turn.

▲ END OF THE GAME:

The first player to get rid of his last Triominos wins the game.

▲ NOTES:

- If a player has to draw and the pool is **empty**, he skips his turn.

- If **none of the players can play**, the game ends. Players count the Tri-ominos remaining on their own rack.

The player with **least tiles** wins the game.

- Each tile is unique, it helps elaborating a positioning strategy.

Don't forget to anticipate your next move by creating playable spaces.



GB

©2018 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. Keep this information for future reference. Remove all unnecessary elements for playing before giving the product to your child. Made in China. Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. Electric supply : 3 x LR44 (AG13) 1.5V (Demo batteries included). Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. Batteries are to be inserted with the correct polarity. Exhausted batteries are to be removed from the toy. The supply terminals are not to be short-circuited. This device is marked with the selective sorting symbol on waste electrical and electronic equipment. This means that this product should be supported by a selective collection system in accordance with applicable regulations in order to be either recycled or dismantled in order to reduce any impact on the environment. The batteries, submitted to a specific collection system, must be removed from the product and disposed of separately. When the batteries are not to be extracted, the product must be delivered to an appropriate collection center for recycling is complete. Electrical and electronic products as well as batteries that have not been sorted before disposal are potentially dangerous for the environment and human health due to the presence of hazardous substances. For more information, contact your local or regional government.

INSTRUKCJA OBSŁUGI

▲ ZAWARTOŚĆ:

1 podwójny kamień elektroniczny, 56 kamieni Triominos, 4 podstawki, instrukcja.

▲ CEL GRY:

Pozbyć się wszystkich swoich kamieni Triomino.

▲ PRZYGOTOWANIE:

Ułóżcie wszystkie kamienie Triominos awersem w dół i losowo przemieszajcie.

Dla 2 graczy, każdy z nich losuje po kolei 9 kamieni i umieszcza je dyskretnie na swojej podstawce.

Dla 3-4 graczy, każdy z nich losuje po kolei 7 kamieni i umieszcza na swojej podstawce.

Pozostałe kamienie tworzą pulę.

Gracze ciągną dodatkowy kamień, aby określić kto rozpoczyna grę. Gracz który wyciągnął kamień o największej sumie cyfr, rozpoczyna grę (w przypadku remisu, ciągną ponownie). Użyte do losowania Triominos wracają do puli.

Włącz Triominos Electronic, przesuwając przełącznik pod kamieniem w pozycję ON.

Ułóż Triominos Electronic na środku miejsca gry, i przyciśnij przycisk **A przez około 3 sekundy** aby zainicjować grę.

▲ ROZGRYWKĄ:

Aby rozpocząć grę, pierwszy z graczy przyciska przycisk B na triominos Electronic aby wygenerować kombinację startową, następnie dopasowuje jeden z posiadanych na ramce kamieni, do jednej z 4 ścianek triominos Electronic (rys. A).

Podczas swojej tury, gracz ma 45 sekund aby zagrać kamień. Po dołożeniu kamienia przyciska przycisk B, aby zakończyć swoją turę i zresetować stoper. Grę kontynuuje następny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Uwaga: Jeżeli gracz przekroczy 45 sekund, podczas jego tury rozlegnie się alarm, Gracz ciągnie 3 dodatkowe kamienie z puli. To kończy jego ruch.

Następny gracz przyciska przycisk B i rozpoczyna swoją turę.

Aby ruch był zaliczony, wszystkie cyfry na dołożonym kamieniu **muszą pasować do już istniejącego układu** (Rys. B i Rys. C).

Rysunki D i E pokazują niedopuszczalne, nieprawidłowe zagrania.

Tylko jeden kamień Triomino może być zagrany podczas jednej tury. Po każdym zagraniu - sprawdź czy **wszystkie cyfry w narożnikach pasują**.

▲ DZOKER:

Gdy gracz zagrywa ostatni kamień otaczając Triominos Electronic, **zdybywa ekstra ruch**. Gracz otrzymuje możliwość wykonania dodatkowego ruchu - tym razem Triominos Electronic **musi zostać przemieszczone**.

Gracz może wcisnąć przycisk A aby uzyskać nową losową kombinację cyfr, i następnie zagrać Triominos Electronic (o ile znajdzie odpowiednie miejsce). Jeżeli to koniecznie, gracz może ponownie wcisnąć przycisk A, aby uzyskać nową grywalną kombinację.

Gracz wciska przycisk B, aby dostać dodatkowy czas w **ekstra rundzie**.

Istnieje drugi sposób aby wygrać dodatkową rundę. Możesz **umieścić kamień triomino w miejscu wyjętego Triominos Electronic** - ale uwaga - wszystkie boki muszą pasować! (rys. F)

▲ DOBIERANIE Z PULI:

Jeżeli gracz nie może (lub nie chce) zagrać kamienia Triomino, musi dobrać kamień z puli. Po dobraniu może **od razu dołożyć kamień** do pasującego miejsca. Jeżeli wciąż nie chce, lub nie może dołożyć kamienia, ciągnie kolejny kamień z puli. Jeżeli sytuacja nie ulega zmianie - gracz po raz trzeci **ciągnie kamień z puli i próbuje go umieścić**.

Gracze mają 45 sekund na wykonanie ruchu. Jeżeli gracz dociąga kamień, za każdym razem po dobraniu wciska przycisk B, aby uzyskać kolejne 45 sekund. Jeżeli czas się skończy, gracz automatycznie zmuszony jest dobrać 3 kamienie z puli.

Następny gracz, rozpoczyna swoją turę od wcisnięcia przycisku B.

▲ KONIEC GRY:

Pierwszy z graczy, który pozbedzie się wszystkich swoich Triominos, zostaje zwycięzcą!

▲ UWAGI:

- Jeżeli gracz powinien dobrać kamień z puli, a **pula jest już pusta** - nic się nie dzieje. Gracz nie traci punktów, a tura przechodzi na kolejnego gracza.

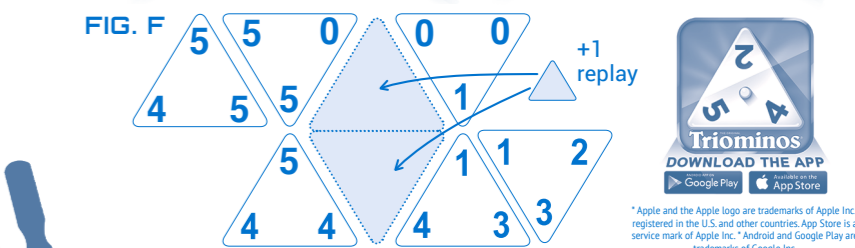
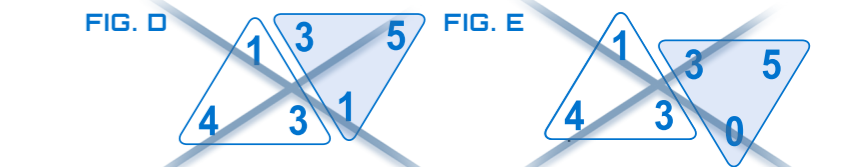
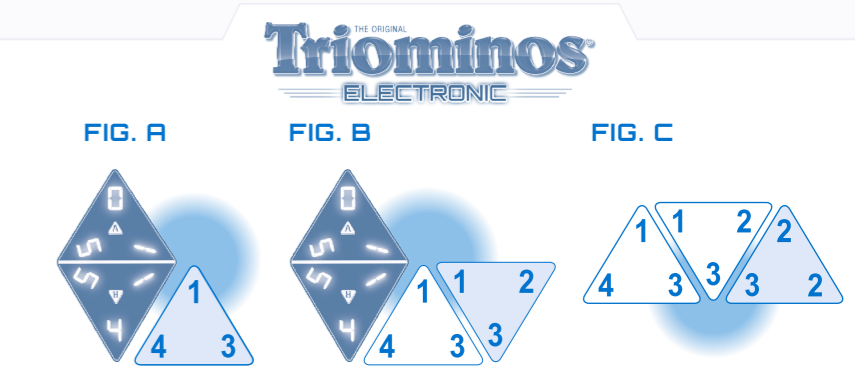
- jeżeli żadne z graczy **nie ma możliwości ruchu**, gra automatycznie się kończy. Gracze liczą punkty

- każdy kamień jest unikalny, ma wyjątkowy rozkład wartości. Weź to pod uwagę aby zabezpieczyć swoje przyszłe ruchy.



PL

©2018 Goliath Poland sp z o.o., Klauudy 30/200, 01-684 Warszawa. Informacje, które należy zachować. Usunąć wszystkie elementy niepotrzebne do zabawy przed oddaniem zabawki dziecku (np opaksi plastikowe ...) Wyprodukowano w Chinach. Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławiania się. Zasilane elektrycznie: 3 x LR44 (AG13) 1.5V (Zawiera baterie startowe). Nie ładować ponownie baterii. Akumulatory można ładować wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej. Akumulatory należy wyjąć z zabawki przed ładowaniem. Nie mieszać różnego typu baterii lub akumulatorów, nowych i używanych. Przestrzegajcie biegunów podczas wkładania baterii lub akumulatorów. Zużyte baterie lub akumulatory należy wyjąć z zabawki. Zaciśnięcie baterii lub akumulatora nie mogą być zwarte. To urządzenie jest oznaczone symbolem selektywnego zbierania zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego. Oznacza to, że produkt ten powinien być objęty systemem selektywnej zbiórki zgodnie z obowiązującymi przepisami w celu recyklingu lub usunięcia, aby ograniczyć wpływ na środowisko. Baterie lub akumulatory objęte specjalną zbiórką należy wyciągnąć z produktu i utylizować oddzielnie. Jeżeli usuniecie baterie lub akumulatory nie jest możliwe, produkt należy przekazać do odpowiedniego punktu zbiórki, zapewniającego właściwy recykling. Urządzenia elektryczne i elektroniczne, a także baterie i akumulatory, które nie zostały oddane do odpowiedniego punktu zbiórki, są potencjalnie niebezpieczne dla środowiska i zdrowia ludzkiego ze względu na obecność substancji niebezpiecznych. Aby uzyskać więcej informacji, prosimy się skontaktować z władzami lokalnymi lub regionalnymi.



Lost a part? Go to our webshop and order it online! www.goliathgames.com



6071410 Y11 0618