

**F****Règles Triominos Junior**

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

**Note aux parents :**

Nous avons conçu les règles du Triominos Junior d'une façon évolutive afin d'être adaptées à l'âge de votre enfant.

**Contenu du jeu :**

36 Triominos dont un joker  
60 pièces  
4 chevalets  
Règle du jeu

**1er niveau de jeu (à partir de 5 ans) :****But du jeu :**

Gagner le plus grand nombre de pièces en posant les Triominos les uns à côté des autres.

**Déroulement du jeu :**

- Distribuez un chevalet à chaque joueur.

- Formez la pioche en étalant tous les Triominos face cachée sur la table (n'oubliez pas de bien les mélanger).

- Chaque joueur pioche 5 Triominos et les pose sur son chevalet.
- Chaque joueur prend ensuite 4 pièces.

- Piochez un Triominos supplémentaire et posez-le sur la table, face visible. (Si c'est un joker, reposez-le dans la pioche et prenez un autre Triominos).

Exemple : le premier Triominos est : A.

- Désignez un joueur qui commence (le plus jeune, le plus âgé...).

- Pour pouvoir placer un Triominos, il faut que tous les chiffres ou les couleurs qui sont en contact soient identiques (voir exemple B), et qu'un côté entier du triangle soit en contact (les positions des exemples C et D ne sont pas autorisées).

- Si vous avez posé un Triominos, vous gagnez une pièce, c'est au tour du joueur suivant.

- Si vous n'avez pas pu ou pas voulu poser de Triominos de votre chevalet, vous pouvez piocher un Triominos et le poser sur votre chevalet en payant une pièce à la banque.

- C'est au tour du joueur suivant.

- Le jeu s'arrête lorsque l'un des joueurs joue le dernier Triominos de son chevalet ou bien lorsqu'il n'y a plus de Triominos dans la pioche. Dans ces deux cas, les joueurs finissent de jouer ceux qui restent sur leur chevalet. La partie s'arrête également si personne ne peut poser son dernier Triominos.

Celui qui a alors totalisé le plus grand nombre de points est le gagnant.

Les joueurs totalisent le nombre de points marqués au cours de la partie et déduisent de leur score les points totalisés par les Triominos restant sur leur chevalet.

© Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. Sous licence Pressman, N.Y.N.Y. ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Content de petits éléments pouvant être avalés. Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration.

Plus d'info ? Rejoignez nous sur : triominos.fr

**D****Triominos Junior**

Für 1 bis 4 Spieler ab 5 Jahren.

**Hinweis für Eltern:**

„Triominos Junior“ besitzt zwei verschiedene Schwierigkeitsgrade, sodass sie das Spiel dem Entwicklungsstand ihrer Kinder anpassen können.

**Inhalt :**

36 Triominos (inklusive 1 x Joker)  
60 Siegpunkt-Münzen  
4 Stellbänkchen

Spielregel (vor dem ersten Spiel müssen die Triominos und die Münzen vorsichtig aus den Rahmen herausgedrückt werden.)

**„Mein erstes Triominos“ - Das Spiel für Kinder ab 5 Jahren****Spielziel :**

Soviel Siegpunkt-Münzen wie möglich zu gewinnen, indem man Triominos korrekt aneinander legt !

**Spielvorbereitung :**

• Alle 36 Triominos werden verdeckt gemischt und bilden dann einen Pool etwas abseits der Tischmitte. Kein Spielstein darf dabei offen liegen. Die Münzen werden ebenfalls etwas abseits der Tischmitte gelegt. Sie bilden dort den Vorrat.

• Jeder Spieler erhält ein Stellbänkchen und stellt dieses vor sich ab. Er zieht 5 Triominos aus dem Vorrat und steckt diese in sein Bänkchen, sodass nur er sie sehen kann.

• Jeder nimmt sich noch 4 Siegpunkt-Münzen, die er vor sich ablegt.

• Ein Spieler zieht einen weiteren Triominos und legt diesen offen in die Tischmitte. (Abb. A; sollte dies allerdings der Joker sein, dann muss ein neuer Triominos gezogen werden.)

• Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

**Spielverlauf :**

Der Spieler am Zug nimmt einen seiner Triominos vom Bänkchen und legt ihn an die Auslage an. Dabei sind folgende Legeregeln zu beachten :

• Die Zahlen und Farben in den Ecken der Triominos müssen passend aneinandergelegt werden. (Abb. B ist richtig, Abb. C ist falsch). Das gilt auch, wenn ein Triominos gleichzeitig an mehrere schon liegende Triominos angelegt wird.

• Ein Triominos muss immer mit einer ganzen Seite an andere Triominos angelegt werden. (Abb. B ist richtig, Abb. D ist falsch). Wenn ein Triominos in die Auslage gelegt wird, erhält der Spieler als Gewinn eine Münze aus dem Vorrat, die er vor sich ablegt. Wenn kein Triominos in die Auslage gelegt werden kann oder der Spieler keinen Triominos spielen möchte, dann gibt er eine seiner Münzen in den Vorrat zurück

**I****Istruzioni per il Triominos Junior**

A partire da 5 anni, da 1 a 4 giocatori.

**Joker :**

Der Joker kann an jede beliebige Stelle gelegt werden. Er passt zu allen Zahlen und Farben. Der Joker kann wieder aus der Auslage zurückgenommen werden. Dazu muss der Spieler einen passenden Triominos im Austausch mit dem Joker ablegen. Der Austausch ist der komplette Zug des Spielers. Der Spieler steckt den Joker in sein Bänkchen. Dafür erhält er aber weder eine Münze noch muss er eine Münze bezahlen! Der Vorteil ist, dass der Joker in einem späteren Zug wieder eingesetzt werden darf.

**Hinweis :**

Wer das Spiel zum ersten Mal mit jüngeren Kindern spielt, sollte den Joker vorher aussortieren. Erst wenn die Kinder etwas spielerfahren sind, kann der Joker unter die Triominos gemischt werden.

**Spielseite und Spielsieger :**  
Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Ein Spieler legt den letzten Triominos von seinem Bänkchen in die Auslage. Er erhält dafür noch eine Münze !
- Ein Spieler zieht den letzten Triominos aus dem Pool und zahlt dafür eine Münze.

Dann zählen alle Spieler ihre Gewinn-Münzen. Derjenige mit den meisten Münzen ist der Spielsieger!

**„Triominos Junior“ - Das Spiel für Kinder ab 6 Jahren**

In dieser Version üben die Kinder Zählen und erstes einfaches Rechnen. Das Spiel wird ohne die Siegpunkt-Münzen gespielt.

Das Spiel verläuft wie es in der Version „Mein erstes Triominos“ beschrieben wird mit einer Ausnahme : Das Zählen der Gewinnpunkte wird anders geregelt.

**Zählweise :**

Wer einen Triominos richtig in die Auslage legt, erhält den Wert des gerade gelegten Triominos aufgeschrieben. Der Wert eines Triominos ergibt sich aus den drei Zahlenwerten in den Ecken des Steins. (Abb. E: Der für den Joker ausgetauschte Stein ist 9 Punkte ( $2 + 3 + 4$ ) wert.)

Wer keinen Triominos ablegen will oder kann, zieht einen neuen aus dem Pool und stellt ihn auf sein Bänkchen. Das kostet keine Punkte, er bringt aber natürlich auch keine Punkte.

Bei Spielende werden pro Spieler alle Punkte zusammengezählt. Sollten ein oder mehrere Spieler noch Triominos auf ihrem Bänkchen haben, wird der Wert dieser Steine von ihrem Ergebnis abgezogen.

Derjenige mit dem höchsten Ergebnis ist der Spielsieger.

© Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr ! Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

**P****Regras do jogo Triominos Júnior**

De 1 a 4 jogadores de mais de 5 anos.

**Nota para os Pais e educadores :**

Estas instruções permitem jogar de maneira gradual e assim adaptar o jogo ao desenvolvimento de cada criança.

**Conteúdo :**

36 tesserri Triominos (compreso un jolly)  
60 gettoni premio  
4 sostegni per le tessere  
istruzioni

**Jolly :**

Consigliamo di non usare il jolly quando si gioca per la prima volta. Lo si può aggiungere in un secondo momento, quando i bambini hanno una certa padronanza del gioco.

**Conteúdo :**

36 tessere Triominos (compreso un jolly)  
60 gettoni premio  
4 sostegni per le tessere  
istruzioni

**1º nível de jogo (da 5 anni in su) :****Scopo del gioco :**

Vincere il maggior numero possibile di gettoni premio collocando le tessere Triominos una accanto all'altra.

**Svolgimento del gioco :**

- Ogni giocatore prende un sostegno.

- Si spargono sul tavolo le tessere Triominos capovolte e si mischiano. Ciascun giocatore prende 5 tessere Triominos dalla posta e le sistema sul proprio sostegno.

- Ogni giocatore riceve 4 gettoni premio.

Le regole del gioco sono le stesse salvo per il conteggio dei punti, che avviene come segue:

- Si prendono una o più tessere Triominos e si dispongono scoperte sul tavolo. (Se la tessera scelta è un jolly, si rimette nella posta e se ne prende un'altra.)

Esempio: la prima tessera Triominos è A.

- Si sceglie quale giocatore inizia il gioco (il più piccolo, il più grande...).

- Quando si colloca una tessera Triominos il punteggio sarà la somma delle 3 cifre che compaiono sulla tessera appena collocata.

Se non si può o non si vuole collocare nessuna tessera Triominos, se ne prende una dalla posta e la si sistema nel proprio sostegno.

Nell'esempio E il giocatore vince :

9 punti =  $2 + 3 + 4$

Il gioco finisce quando uno dei giocatori colloca l'ultima tessera Triominos del proprio sostegno o quando anche l'ultima tessera è stata presa dalla posta.

In ogni caso, si deve completare il giro prima di contare i gettoni premio.

Il gioco finisce anche quando nessun giocatore può collocare la sua ultima tessera Triominos.

Se non si può o non si vuole collocare nessuna tessera Triominos dal proprio sostegno, se ne può acquistare una dalla posta pagandola con un gettone premio e sistemandola poi sul proprio sostegno. Il turno passa al giocatore successivo.

Non adatto per bambini sotto i 36 mesi. Contiene pezzi piccoli conservare l'informazione per consultazione futura. I colori e il contenuto possono essere diversi.

• Triominos del proprio sostegno o quando anche l'ultima tessera è stata presa dalla posta. In ogni caso, si deve completare il giro prima di contare i gettoni premio.

**Reglas do jogo Triominos Júnior**

Todos os jogadores deverão ter jogado o mesmo número de rondas antes de contar o número de fichas de recompensa.

**Joker :**

Ao começar a jogar, é melhor não utilizar o Joker, podendo usá-lo quando as crianças estejam mais familiarizadas com o jogo.

**Conteúdo :**

36 Triominos (incluindo 1 Joker)

60 fichas de recompensa

4 suportes para fichas

Regras do Jogo

**1º Nivel do Jogo (mais de 5 anos) :****Objetivo do Jogo :**

Ganhar tantas fichas de recompensa como seja possível, colocando os Triominos ao lado das que já estão na mesa do jogo.

Nota para os Pais e educadores.

Quando se realiza isto, não se tem direito à ficha de recompensa.

**2º Nivel do Jogo (mais de 6 anos) :**

O objetivo neste nível é conseguir que as crianças se familiarizem com os números, somando e contando.

**Objectivo do Jogo :**

Conseguir o maior número de pontos.

Neste nível não se utilizam as fichas de recompensa.

As regras são iguais que as do 1º nível, mas os pontos dos Triominos contam-se da seguinte maneira :

Também terá 4 fichas de recompensa. Retirar um Triomino do monte baralhado e colocá-lo para cima na mesa.

Quando se coloca um Triomino, os pontos são a soma das 3 figuras do Triomino recém colocado.

Se não se pode ou não se deseja colocar um Triomino, pode-se retirar outro do monte da mesa e colocá-lo no respetivo suporte. Assim, termina o turno desse jogador.

No exemplo E, o jogador ganha :

9 pontos =  $2 + 3 + 4$ .

O jogo termina quando o último Triomino é colocado por um jogador no seu respetivo suporte ou quando já não há Triominos no monte da mesa. De todos os modos, todos os jogadores deverão ter jogado o mesmo número de rondas antes de contar os pontos obtidos.

Ao terminar, contam-se os pontos obtidos durante o jogo e subtraem-se os pontos dos Triominos que ainda estejam no suporte. Ganha quem tenha obtido mais pontos.

Se não se pode ou não se quer colocar um Triomino, pode-se retirar outro do monte da mesa para coloca-lo no suporte respetivo mas, quem o faça, terá que pagar ao Banco com uma ficha de recompensa.

Neste caso, também será depois o turno do seguinte jogador.

• A partida acaba quando um jogador coloca o seu último Triomino ou quando já não houver mais Triominos no monte da mesa. De todos os



GB



## Rules for Triominos Junior

For 1 to 4 players aged 5 and upwards.

### Note to parents :

We've created these rules for Triominos Junior in a graduated way so that they are in line with your child's development.

### Contents :

36 Triominos (include a joker)  
60 reward counters  
4 racks  
rules

### 1st level of play (aged 5 and upwards) :

#### Aim of the game :

To win as many reward counters as possible by placing the Triominos next to the others.

#### Playing the game :

- Each player takes a rack.
- Spread the Triominos upside down on the table and shuffle.
- Each player takes 5 Triominos from the stock and puts them in his or her rack.
- Each takes 4 reward counters.
- Take one more Triominos and lay it face up on the table. (If it's a joker, put it back in the stock and take another one.)

Example: the first Triominos is A.

- Choose which player will start the game (the youngest or oldest...).
- When you place a Triominos, all the figures and colours that stick together must be similar (see example B) and the complete side(s) of the triangle must be in contact (positions from examples C and D are not possible).
- If you place a Triominos, you win a reward counter. It's then the next player's turn.
- If you can't or don't want to place a Triominos from your rack, you can take one from the stock, put it in your rack and pay a reward counter to the bank.
- It's then the next player's turn.
- The game ends when one of the players places the last Triominos from his or her rack or when the stock is empty. In any case, you must complete your turn before counting the reward counters.

### Joker :

We advise you not to use the joker when you play for the first times.

You can add it when the children are used to playing the game.

The joker replaces any figures or colours. You can use it in any position.

The joker is the only piece that you can take back from the table to place in your rack.

If you want to take it back, you must replace it on the table with one of your own Triominos which exactly fits the place where the joker was.

You don't win any reward counters for this exchange but you can use the joker on your next turn.

### 2nd level of play (aged 6 and upwards), to become more familiar with counting points :

The game is played without the reward counters.

The rules are the same except for counting the points, which is done as follows:

If you place a Triominos, your score is the sum of the 3 figures on the Triominos just placed.

If you can't or don't want to place a Triominos, take one from the stock and put it in your rack.

In example E, the player wins : 9 points = 2 + 3 + 4.

The game ends when one of the players places the last Triominos from his or her rack or when the stock is empty.

In any case, you must complete your turn before counting the reward counters. The game also ends when no player can place his or her last Triominos.

The players count the number of points they won during the game and deduct the points from the Triominos still in their rack.

The winner is the player with the highest score.

Not suitable for children under 3 years, due to small parts. Keep this info reference. Colours and contents may vary from those illustrated.

It's then the next player's turn.

The game ends when one of the players places the last Triominos from his or her rack or when the stock is empty. In any case, you must complete your turn before counting the reward counters.



E



## Reglas de Triominos Junior

De 1 a 4 jugadores. Más de 5 años.

### Nota para los padres/educadores :

Hemos creado estas instrucciones para poder jugar de modo gradual y así adaptar el juego al desarrollo de los niños.

### Contenido :

36 Triominos (incluido un comodín).  
60 fichas de recompensa.  
4 soportes fichas  
Reglas de juego.

### 1er Nivel de juego (más de 5 años) :

#### Objetivo del juego :

Ganar tantas monedas de recompensa como sea posible, colocando los Triominos al lado de los que ya están en la mesa de juego.

#### Nota para los padres/educadores :

Cuando juegan por primera vez o con niños de muy corta edad, es mejor no utilizar los soportes. Es preferible que cada jugador coloque sus tarjetas abiertamente sobre la mesa, de manera que el "árbitro" pueda ayudarles eventualmente.

#### Desarrollo de la partida :

- Cada jugador coge un soporte.
- Se ponen todos los Triominos boca abajo en la mesa y se mezclan.
- Cada jugador toma 5 Triominos del montón y los coloca en su soporte. Además toma 4 fichas recompensa.

En el ejemplo E, el jugador gana : 9 puntos = 2 + 3 + 4.

La partida se acaba cuando el último jugador coloca el último Triominos en su soporte o cuando no quedan Triominos en el montón. En cualquier caso todos los jugadores han de haber jugado el mismo número de rondas antes de contar los puntos obtenidos.

Se cuentan los puntos obtenidos durante la partida y se restan los puntos de los Triominos que aún quedan el soporte. Gana quien ha obtenido más puntos.

© Goliath Games Iberia SRL. Plaza Alquería de la Culla, 4. Edificio Albufera Center, Of. 209, 46910 Alfafar (Valencia) España. E-mail Atención Consumidor: ac@goliathgames.es No apto para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas. Los colores y el contenido pueden variar de los mostrados en las ilustraciones. Conservar esta información para referencias futuras.

## Reglas de Triominos Junior

La partida se acaba cuando el último jugador coloca el último Triominos en su soporte o cuando no quedan Triominos en el montón.

En cualquier caso todos los jugadores han de haber jugado el mismo número de rondas antes de contar el número de fichas recompensa.

### Comodín :

Es mejor no utilizar el comodín en las primeras partidas. Cuando los niños están familiarizados con el juego se puede añadir.

El comodín reemplaza cualquier color o forma y se puede poner en cualquier posición.

El comodín puede ser tomado de nuevo de la mesa de juego (si ya ha sido jugado) por cualquier jugador y ponerlo en su soporte para usarlo después.

Para poder hacer esto, es necesario que el jugador sustituya el comodín por el Triominos que exactamente encaja el sitio donde estaba el comodín.

En este caso no se gana una ficha recompensa.

### 2º Nivel de juego (más de 6 años) :

En este nivel el objetivo es que los niños se familiaricen con los números, sumando y contando.

Objetivo del juego. Conseguir más puntos que el resto de jugadores. El juego se desarrolla sin utilizar las fichas recompensa. Las reglas son iguales pero se cuentan los puntos de los Triominos como sigue : Si colocas un Triominos, tus puntos son la suma de las tres figuras del Triominio recién colocado.

Si no puedes o no quieres colocar Triominos, puedes coger otro del montón y colocarlo en tu soporte. Tu turno ha terminado.

En el ejemplo E, el jugador gana : 9 puntos = 2 + 3 + 4.

La partida se acaba cuando el último jugador coloca el último Triominos en su soporte o cuando no quedan Triominos en el montón. En cualquier caso todos los jugadores han de haber jugado el mismo número de rondas antes de contar los puntos obtenidos.

Se cuentan los puntos obtenidos durante la partida y se restan los puntos de los Triominos que aún quedan el soporte. Gana quien ha obtenido más puntos.

© Goliath Games Iberia SRL. Plaza Alquería de la Culla, 4. Edificio Albufera Center, Of. 209, 46910 Alfafar (Valencia) España. E-mail Atención Consumidor: ac@goliathgames.es No apto para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas. Los colores y el contenido pueden variar de los mostrados en las ilustraciones. Conservar esta información para referencias futuras.



NL



## Spelregels voor Triominos Junior

Voor 1 tot 4 spelers vanaf 5 jaar.

### Opmerking voor de ouders :

Deze spelregels voor Triominos Junior worden geleidelijk aan moeilijker, zodat ze aansluiten bij de ontwikkeling van uw kind.

### Inhoud :

36 Triominos (met inbegrip van een joker)  
60 beloningsfiches  
4 rekjes  
spelregels

### 1e spelniveau (vanaf 5 jaar) :

#### Doel van het spel :

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

#### Het spelverloop :

- Elk speler pakt een rekje.

• Leg de Triominos met de goede kant omlaag op tafel en meng ze grondig door elkaar.

- Elk speler pakt 5 Triominos van de pot en zet ze op zijn/haar rekje.

- Elk speler pakt 4 beloningsfiches.

• Er wordt nog een Triominos van de pot genomen en open op tafel gelegd (als het een joker is, gaat hij terug in de pot en wordt er een andere Triominos gepakt).

Als je geen Triominos kunt of wilt aanleggen, pak je er een beetje uit de pot en je zet hem op je rekje.

In voorbeeld E krijgt de speler :

9 punten = 2 + 3 + 4.

Voorbeeld: de eerste Triominos is A.

•Bepaal wie het spel mag beginnen (de jongste, de oudste ...).

Het spel is afgelopen als een van de spelers de laatste Triominos van zijn rekje aanlegt of als de pot leeg is.

De speler die op dat moment aan de beurt is, maakt zijn/haar beurt af voordat de eindscore wordt geteld.

Het spel is ook afgelopen als geen van de spelers meer een Triominos kan aanleggen.

De spelers tellen de punten die ze tijdens het spel hebben gewonnen bij elkaar. Van dat totaal moeten ze de punten aftrekken van de Triominos die nog op hun rekje staan. De speler met de hoogste score is de winnaar.

•Als je een Triominos aanlegt, krijg je een beloningsfiche. Dan is de volgende speler aan de beurt.

•Als je geen Triominos van je rekje kunt of wilt aanleggen, mag je er een beetje uit de pot pakken om op je rekje te zetten; je moet hiervoor echter wel een beloningsfiche betalen aan de bank.

•Dan is de volgende speler aan de beurt.

•Het spel is afgelopen als een van de spelers de laatste Triominos



NL



van zijn/haar rekje aanlegt of als de pot op is. De speler die op dat moment aan de beurt is, maakt z'n beurt af voordat de fiches worden geteld.

### Joker

We raden je aan de joker niet te gebruiken als je het spel voor het eerst speelt. Je kunt hem erbij pakken zodra de kinderen het spel onder de knie hebben.

### Inhoud :

36 Triominos (met inbegrip van een joker)

60 beloningsfiches

4 rekjes

spelregels

### 2e spelniveau (vanaf 6 jaar) om de puntentelling te leren

#### Doel van het spel :

Deze ruil levert de speler geen beloningsfiche op, maar hij/zij kan de joker in zijn/haar volgende beurt gebruiken.

#### Het spelverloop :

- Elk speler pakt een rekje.

• Leg de Triominos met de goede kant omlaag op tafel en meng ze grondig door elkaar.

- Elk speler pakt 5 Triominos van de pot en zet ze op zijn/haar rekje.

- Elk speler pakt 4 beloningsfiches.

• Er wordt nog een Triominos van de pot genomen en open op tafel gelegd (als het een joker is, gaat hij terug in de pot en wordt er een andere Triominos gepakt).

Als je geen Triominos kunt of wilt aanleggen, pak je er een beetje uit de pot en je zet hem op je rekje.

In voorbeeld E krijgt de speler :

9 punten = 2 + 3 + 4.

Het spel is afgelopen als een van de spelers de laatste Triominos van zijn rekje aanlegt, of als de pot leeg is.

De speler die op dat moment aan de beurt is, maakt zijn/haar beurt af voordat de eindscore wordt geteld.

Het spel is ook afgelopen als geen van de spelers meer een Triominos kan aanleggen.

De spelers tellen de punten die ze tijdens het spel hebben gewonnen bij elkaar. Van dat totaal moeten ze de punten aftrekken van de Triominos die nog op hun rekje staan. De speler met de hoogste score is de winnaar.

• Als je een Triominos aanlegt, krijg je een beloningsfiche. Dan is de volgende speler aan de beurt.

• Als je geen Triominos van je rekje kunt of wilt aanleggen, mag je er een beetje uit de pot pakken om op je rekje te zetten; je moet hiervoor echter wel een beloningsfiche betalen aan de bank.

• Dan is de volgende speler aan de beurt.

• Het spel is afgelopen als een van de spelers de laatste Triominos

van zijn/haar rekje aanlegt of als de pot op is.

De speler die op dat moment aan de beurt is, maakt z'n beurt af voordat de fiches worden geteld.

### A

### B

### C

### D

### E

