

# Triominos®

P

1 Para marcar pontos, escreva a inicial ou o nome de cada jogador. Após cada jogo, o marcador das pontuações adicionará ou subtrairá os pontos na coluna própria. Uma partida consiste em 400 pontos a vários jogos.

2. Coloque todos os Triominos para baixo e baralheos na mesa. Cada jogador escolhe o número de peças como segue: 2 jogadores: 9 peças para cada um; 3 a 4 jogadores: 7 peças cada um; 5 a 6 jogadores: 6 peças para cada um. Ponha as peças em pé, com os números voltados para cada jogador.

3. O jogador que tem o Triomino com os três números maiores, começa o jogo, colocando o Triomino virado para cima, na mesa do jogo. Os outros jogadores seguem-se no sentido dos ponteiros do relógio. Um Triomino com 3 números idênticos chama-se um Trio. Os três 5 será o maior, depois os três 4, os três 3, etc. O jogador que começa obtém o total dos três números do Trio e ainda um suplemento de 10 pontos por ter começado. Se os três 0 começam, há um suplemento extra de 30 pontos além do suplemento normal de 10 pontos.

Exemplo:  $3 + 3 + 3 + 10 = 19$  pontos



Se nenhum jogador tiver um Trio, começa o jogador que tiver o maior total num só Triomino. Recebe o total dos três números do Triomino por ter começado, mas mais nada.

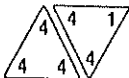
Exemplo:  $3 + 4 + 5 = 12$  pontos



4. Se um jogador tiver o maior Trio e os três 0, pode escolher qual o Trio que colocará em jogo. Mas marca os pontos do Trio colocado e o seu suplemento. Por exemplo: Se um jogador tem os três 5 e os três 0, pode colocar o três 0 sobre a mesa e terá o suplemento extra. Evidentemente que terá de mostrar os três 5 aos outros jogadores. Marca:  $0 + 0 + 0 + 10 + 30 = 40$  pontos.

Exemplo: 5. O primeiro jogador colocou os três 5. O próximo jogador tenta conseguir 2 números do Triomino do primeiro jogador. Se o puder fazer, recebe o total dos três números do seu Triomino

Exemplo:  
 $4 + 4 + 1 = 9$  pontos para este jogador.



Depois é a vez do próximo jogador.

$1 + 4 + 3 = 8$  pontos para este jogador.



6. De cada vez que se joga só se pode fazer corresponder um Triomino. O que não quiser ou não puder jogar com uma peça do seu stock, tirará uma do monte e decide se vai ou não jogar um Triomino. Se não, tirará uma segunda peça do monte. Se mesmo assim não puder jogar mais, tirará pela terceira e última vez um Triomino do monte. **ATENÇÃO.** por cada peça tirada do monte, o jogador deverá deduzir 5 pontos da sua pontuação.

7. Se um jogador, depois de ter tirado três vezes peças do monte não puder jogar, deve passar e deduzir-se-lhe 10 pontos da sua pontuação.

**ATENÇÃO.** Pode-se tentar fazer corresponder todos os lados de todos os Triominos colocados na mesa, não sendo obrigatório fazer-se isto sempre no mesmo sentido (contrário ao domínio vulgar).

Nota: Se um jogador demorar sempre demasiado tempo nas suas jogadas, limite-se o tempo da jogada para 30 segundos ou para 1 minuto. **PARA GANHAR UM JOGO**

8. O primeiro jogador a colocar todos os seus Triominos ganhará o jogo e receberá 25 pontos suplementares e ainda a pontuação total de todos os Triominos que ficarem nas mãos dos outros jogadores.

9. Se todos os jogadores passarem na sua vez, o jogo fica bloqueado. O jogador que tiver menos pontos na mão será declarado o vencedor do jogo. Entretanto, estes pontos serão deduzidos da sua pontuação, enquanto que o total dos outros jogadores será adicionado à sua pontuação. Não receberá suplementos. Depois começar-se-á outro jogo.

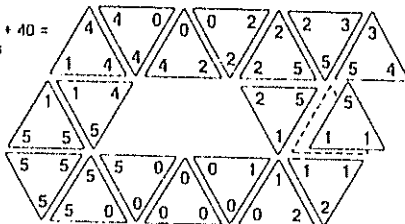
## PARA GANHAR UMA PARTIDA

10. Quando um dos jogadores atingir 400 pontos, é o "cronómetro" para o último jogo. Se isto acontecer no meio dum jogo, é necessário jogar o jogo até ao fim. O jogador que tiver obliido o máximo de pontuação total em todos os jogos jogados, será o **VENCEDOR**. **ATENÇÃO:** Uma vez que há um "score" positivo e um "score" negativo, a pontuação total pode ser inferior a 400 pontos; isto significa, portanto, que o primeiro a atingir os 400 pontos, não será necessariamente o **VENCEDOR**!

11 Para marcar os suplementos Se um jogador conseguir fechar uma "ponte", receberá um suplemento de 40 pontos. Faça a ponte, fazendo corresponder um (e só um) lado de um Triomino e o vértice oposto.

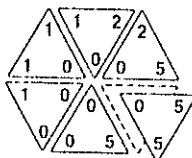
Exemplo.

$5 + 1 + 1 + 40 = 47$  pontos

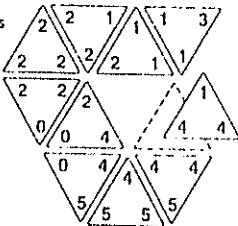


Se um jogador puder fechar um hexágono, terá um suplemento de 50 pontos.

Exemplo  
 $0 + 5 + 5 + 50 = 60$  pontos



Exemplo  
 $4 + 4 + 1 + 40 = 49$  pontos



Se um jogador fizer corresponder 2 lados de um Triomino, receberá um suplemento de 40 pontos (se o resultado for um hexágono, o suplemento é de 50 pontos; com 2 hexágonos 60 pontos, com 3 hexágonos 70 pontos).