



F

Triominos JUNIOR

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 chevaux
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 cheval 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 cheval.

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.
Designez 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 cheval, vous pouvez piocher un Triominos et le poser sur votre cheval 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 cheval.

La partie se termine également si le dernier Triominos de la pioche est pris. Dans ces deux cas, finissez le tour de jeu avant de compter le nombre de pièces de chacun pour savoir qui a gagné.



P

Triominos JUNIOR

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 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 dos que já estão na mesa do jogo.

Nota para os Pais e educadores.
Quando se joga pela 1ª vez com crianças muito pequenas é melhor não utilizar os suportes, sendo preferível que cada um dos jogadores coloque os seus cartões abertos, sobre a mesa, para que o "árbitro" as possa ajudar se o necessitam.

Como jogar :

Cada jogador deve ter um suporte.
Os Triominos colocam-se sobre a mesa, para baixo, e misturam-se. Cada jogador terá direito a 5 Triominos, que retirará do monte da mesa e colocará no seu respectivo suporte. Também terá 4 fichas de recompensa. Retirar um Triominos do monte baralhado e colocá-lo para cima na mesa. Se aparece o Joker, retirar outro Triominos. Ver o exemplo A. Decida-se quem começa o jogo... o mais pequeno, o mais velho, o mais alto... Quando se coloca um Triominos na mesa, todas as figuras e cores que se juntam devem ser todas iguais. Ver o exemplo B. O lado completo ou os lados do Triominos devem estar em contacto. As posições mostradas nos exemplos C e D não são correctas.

Se um jogador tem a possibilidade de colocar um Triominos, poderá obter uma ficha de recompensa. Será então o turno do seguinte jogador. Se não se pode ou não se quer colocar um Triominos, pode-se retirar outro do monte da mesa para colocá-lo no suporte respectivo mas, quem o faça, terá que pagar ao Banco com uma ficha de recompensa. Neste caso, também será depois o turno do seguinte jogador.

Não indicado para crianças com menos de 36 meses. Contém pequenas partes que podem ser engolidas. Conservar a informação para referência. As cores e o conteúdo podem variar.

A partida acaba quando um jogador coloca o seu último Triominos ou quando já não houver mais Triominos no monte de mesa. De todos os modos, 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. O Joker substitui qualquer cor ou forma e pode ser usado em qualquer posição. O Joker pode ser retirado do monte de mesa por qualquer um dos jogadores (se ainda não foi apanhado por ninguém), que o colocará no seu suporte para usá-lo quando necessite. Mas, para poder fazer isto, é necessário que o jogador substitua o Joker pelo Triominos que exactamente encaixe no sítio onde estava o Joker. 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. Objetivo do Jogo :
Conseguir o maior número de pontos.
Neste nível n_o 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 :
Quando se coloca um Triominos, os pontos são a soma das 3 figuras do Triominos recém colocado. Se não se pode ou não se deseja colocar um Triominos, pode-se retirar outro do monte da mesa e colocá-lo no respectivo suporte. Assim, termina o turno desse jogador.

No exemplo E, o jogador ganha :
9 pontos = 2 + 3 + 4.
O jogo termina quando o último Triominos é colocado por um jogador no seu respectivo suporte ou quando já n_o há Triominos no monte de 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.

Não indicado para crianças com menos de 36 meses. Contém pequenas partes que podem ser engolidas. Conservar a informação para referência. As cores e o conteúdo podem variar.



I

Triominos JUNIOR

Istruzioni per il Triominos Junior A partire da 5 anni, da 1 a 4 giocatori.

Nota per i genitori:

Le regole del gioco di Triominos Junior sono state ideate per seguire gradualmente l'evoluzione di vostro figlio.

Contenuto :

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

1º livello di gioco (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.

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, tutte le cifre e i colori che combaciano devono essere simili (vedere esempio B) e i lati completi dei triangoli devono essere in contatto fra loro (le posizioni degli esempi C e D non sono possibili).

Se si colloca una tessera Triominos si vince un gettone premio. Il turno passa al giocatore successivo.

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.

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

Spieler keinen Triominos spielen möchte, dann gibt er eine seiner Münzen in den Vorrat zurück und erhält dafür einen neuen Triominos aus dem Pool und steckt ihn in sein Bänkchen. In beiden Fällen ist danach der nächste Spieler am Zug.

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.

Spielende und Spielsieger :

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Ein Spieler legt den letzten Triominos von seinem Bänkchen in die Auslage. Er erhält dafür noch eine Münze!
2. 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, erbringt 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 - Erststückerfahrung ! Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.



D

Triominos JUNIOR

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 von 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 aneinandergelagt 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





GB

Triominos
JUNIOR

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 information for future reference. Colours and contents may vary from those illustrated.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



E

Triominos
JUNIOR

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.

Coger un Triómino del montón y colocarlo boca arriba en el centro de la mesa (si es el comodín coger otro Triómino diferente). Ver ejemplo A. Elegid quién comienza la partida (el más joven, el más viejo, el más alto...). Cuando coloques un Triómino, todas las figuras y colores que se juntan han de ser iguales (ver ejemplo B) y el lado (o lados) completo del Triómino debe estar en contacto (las posiciones de los ejemplos C y D no son correctas). Si puedes colocar un Triómino, entonces coges una ficha recompensa de la banca. Es el turno del jugador siguiente.

Si no puedes o no quieres colocar Triómino, puedes coger otro del montón y colocarlo en tu soporte y has de pagar una ficha recompensa a la banca. Es el turno del jugador siguiente.

La partida se acaba cuando el último jugador coloca el último

comodín.

comodín.

comodín.

comodín.

comodín.

comodín.

comodín.

comodín.

comodín.

comodín.

comodín.

comodín.

comodín.

comodín.

Triómino 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 Triómino 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 Triómino, tus puntos son la suma de las tres figuras del Triómino recién colocado.

Si no puedes o no quieres colocar Triómino, 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 Triómino 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.

Gana quien ha obtenido más puntos.

Gana quien ha obtenido más puntos.

Gana quien ha obtenido más puntos.

Gana quien ha obtenido más puntos.

Gana quien ha obtenido más puntos.

Gana quien ha obtenido más puntos.

Gana quien ha obtenido más puntos.

Gana quien ha obtenido más puntos.

Gana quien ha obtenido más puntos.

Gana quien ha obtenido más puntos.

Gana quien ha obtenido más puntos.

Gana quien ha obtenido más puntos.

Gana quien ha obtenido más puntos.

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

Triominos
JUNIOR

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 :

Elke speler pakt een rekje.

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

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

Elke 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).

Voorbeeld: de eerste Triominos is A.

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

Om een Triominos aan te leggen, moeten alle aan elkaar grenzende cijfers en kleuren hetzelfde zijn (zie voorbeeld B). Bovendien moet de gehele zijde van de Triominos aangelegd worden (omgekeerd of verschoven aanleggen zoals in voorbeeld C en D is niet toegestaan).

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 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

Triominos
JUNIOR