

Tri-Ominos

Gra dla 2-6 osób w wieku od 8 lat

Cel gry: Zdobyć jako pierwszy 400 punktów; pojedyncza gra składa się z kilku rund.

Zawartość: 56 żetonów Tri-Ominos

Przygotowanie: Wyłóż zakryte żetony Tri-Ominos i wymieszaj je. Na kartce papieru wypisz imiona graczy. Jedna z osób będzie dodawała i odejmowała punkty w trakcie rozgrywki. Każdy z graczy otrzymuje odpowiednią liczbę żetonów Tri-Ominos zgodnie z poniższym:

2 graczy – każdy po 9 żetonów

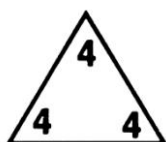
3-4 graczy – każdy po 7 żetonów

5-6 graczy – każdy po 6 żetonów

Gracze ustawiają swoje żetony tak by widzieć znajdujące się na nich cyfry i żeby nie widzieli ich przeciwnicy.

Rozgrywka: Osoba posiadająca żeton Tri-Ominos z trzema takimi samymi cyframi o najwyższej wartości rozpoczyna rundę, wykładając żeton na stole. Żeton z trzema piątkami ma wyższą wartość niż żeton z trzema czwórkami itd. Gracz ten otrzymuje punkty w liczbie równej sumie cyfr na żetonie i 10 punktów bonusowych. Jeśli rozpoczyna rundę wykładając żeton z trzema zerami otrzymuje 30 punktów plus 10 punktów bonusowych.

Przykład:

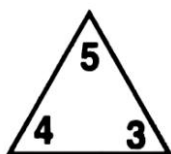


gracz otrzymuje: $4 \times 3 = 12$ punktów + 10 punktów bonusowych = 22

Jeśli gracz rozpoczynający rundę ma do dyspozycji również żeton z trzema 0, może wybrać który wyłoży. Jeśli zdecyduje się wyłożyć żeton z zerami, by zdobyć dodatkowe bonusowe punkty, musi pokazać pozostałym graczom że ma na ręce również inny żeton z trzema cyframi o tej samej wartości.

Jeśli żaden z graczy nie ma żetonu z trzema takimi samymi cyframi, rundę rozpoczyna osoba z największą sumą punktów na żetonie Tri-Ominos. Otrzymuje ona tyle punktów co na żetonie, ale nie dostaje punktów bonusowych.

Przykład:



gracz otrzymuje: $5 + 4 + 3 = 12$ punktów

Następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejny gracz stara się dopasować jeden ze swoich żetonów Tri-Ominos do leżącego na stole, tak by dwie z cyfr żetonu dokładanego pasowały do leżącego. Jeśli to zrobi, otrzymuje punkty w liczbie równej sumie cyfr na wykładanym żetonie.

Przykład:



Dobieranie ze „studni”. Jeśli gracz nie potrafi dołożyć żetonu (nie ma odpowiedniego), dobiera żeton ze „studni” (zakrytych, wymieszanych żetonów). Dobrane należy trzymać na osobnym stosie, do momentu dolosowania odpowiedniego, pasującego żetonu Tri-Ominos. Za każdy dolosowany ze „studni” żeton osoba podliczająca punkty odejmuje graczowi losującemu 5 punktów. Po odjęciu punktów, osoba podliczająca dodaje punkty za wyłożony żeton. Jeśli graczowi nie uda się dołożyć żetonu z reki i dolosować ze „studni”, otrzymuje on tylko punkty ujemne, a gra toczy się dalej.

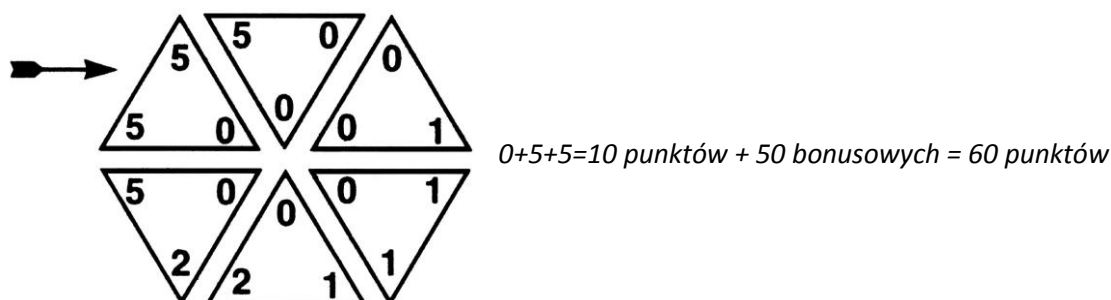
Wygrana runda. Pierwszy z graczy który pozbędzie się wszystkich swoich żetonów, wygrywa rundę i otrzymuje 25 punktów bonusowych, plus punkty w liczbie równej sumie punktów na żetonach przeciwników pozostałych im na rękach. Pozostali gracze nie odejmują sobie punktów za pozostałe na rękach żetony.

Jeśli wszyscy gracze spasują (nie potrafią wyłożyć żetonów), rozgrywka zostaje zablokowana i gracz z najmniejszą liczbą żetonów Tri-Ominos na ręku, zostaje zwycięzcą rundy. Otrzymuje on punkty w liczbie równej sumie punktów bonusowych na żetonach przeciwników jakie zostały im na rękach, ale nie dostaje dodatkowych 25 punktów bonusowych. Dodatkowo gracz ten musi odjąć punkty z żetonów jakie pozostały mu na ręce. By rozpocząć nową rundę, należy zakryć wszystkie żetony Tri-Ominos, wymieszać je, a następnie gracze dobierają żetony w liczbie takiej jak na początku instrukcji. W każdej z rund gracz rozpoczynający wyłaniany jest na tych samych zasadach co na początku gry – mający żeton z 3 takimi samymi cyframi o największej wartości.

Wygrana. Pierwszy z graczy który zdobędzie 400 punktów zostaje zwycięzcą. Jeśli gracz zdobędzie 400 punktów w trakcie rundy, ta toczy się dalej aż do jej skończenia. Jeśli więcej niż jeden gracz zdobędzie 400 punktów, zwycięzcą zostaje ten z nich, który wygra ostatnią rundę.

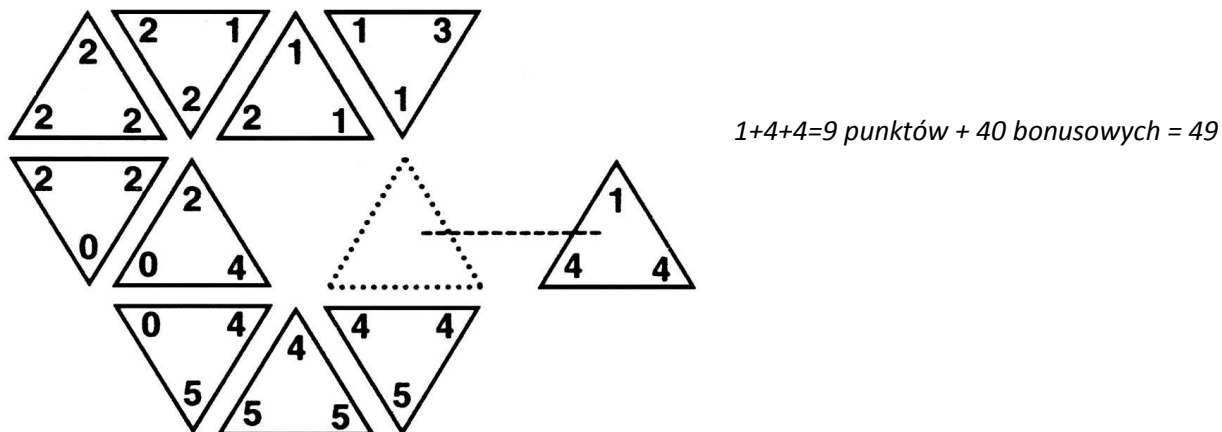
Bonusy. Jeśli gracz dopasuje wszystkie 3 cyfry w dokładanym żetonie i stworzy zamknięty heks, dodaje do sumy zdobytych punktów dodatkowe 50 punktów bonusowych.

Przykład:



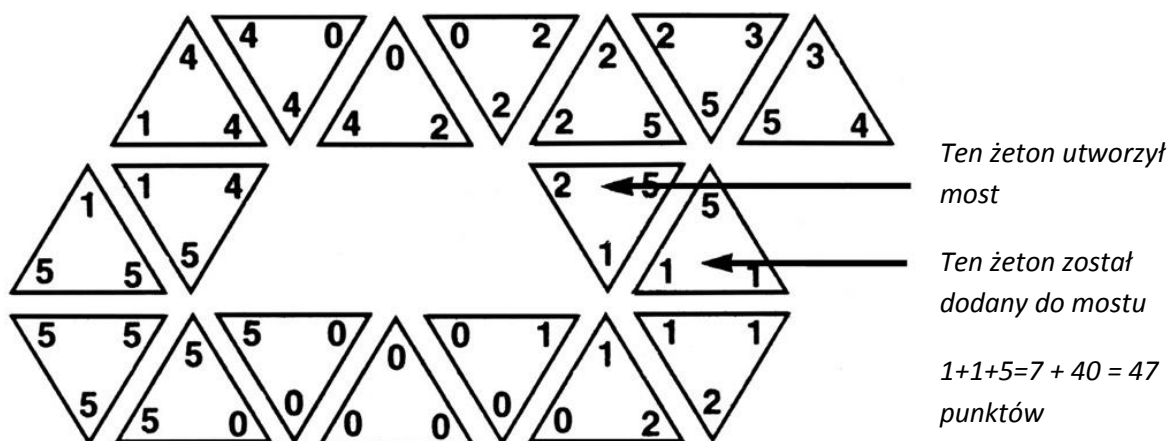
Jeśli gracz dokładając żeton Tri-Omino stworzy most (połączenie), dodaje do sumy punktów z wyłożonego żetonu dodatkowe 40. Most tworzony jest przez dopasowanie jednej strony żetonu i wierzchołka naprzeciwko.

Przykład:



Po tym jak most zostanie utworzony i gracz dopasuje dwa brzegi Tri-Omino, otrzymuje punkty w liczbie sumy trzech cyfr i bonusowo 40 punktów.

Przykład:



Oczekujemy i wysoko oceniamy wasze komentarze na temat Tri-Ominos

Nasz adres do korespondencji:

Pressman Toy Corp.

Dept.: Tri-Ominos

745 Joyce Kilmer Ave.

New Brunswick, NJ 08901

lub E-mail na adres: Custserv@Pressman-Toy.Com

Nasz numer serwisowy: 1-800-800-0298.

Telefony odbieramy od poniedziałku do piątku w godzinach od 10:00 do 16:00-tej.

© 1997 Pressman Toy Corporation, 200 Fifth Ave., New York, NY 10010 4420/7763

Tłumaczenie dla Rebel.pl: A.Kałuża