

INSTRUKCIJOS

LT

TURINYS

▲ 56 trikampės kaladėlės, 4 stovai, instrukcijos.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Surinkti kuo daugiau taškų strategiškai išdėliojant ir derinant trikampes kaladėles.

PASIRUOŠIMAS

Padėkite visas užverstas trikampes kaladėles ant stalo ir sumaišykite jas.

- Jei žaidžia 2 žaidėjai, kiekvienas žaidėjas traukia po 9 trikampes kaladėles ir deda jas ant savo stovo.

- Jei žaidžia 3 arba 4 žaidėjai, kiekvienas žaidėjas traukia po 7 trikampes kaladėles ir deda jas ant savo stovo.

Likę trikampės kaladėlės yra atsarginės, kurias galima naudoti žaidimo metu.

Siekiant nuspręsti, kas pirmas pradeda žaidimą, kiekvienas žaidėjas iš atsarginių kaladėlių kruvelės traukia po vieną trikampę kaladėlę.

Pradeda tas žaidėjas, kuris, sudėjęs savo kaladėlių taškų vertes, surinko daugiau taškų (jei taškų skaičius vienodas, traukiama dar kartą).

Tuomet šios kaladėlės dedamos atgal į fondą.

ŽAIDIMAS

Pradedamas žaidimas, pirmasis žaidėjas išsirenka vieną iš savo trikampių kaladėlių ir padeda ją ant stalo (žr. A pav.). Tai sudaro taškų sumą, nurodytą ant žaidžiamos kaladėlės. Tuomet jo ėjimas baigiasi ir žaidimas tęsiasi pagal laikrodžio rodyklę.

Kito ėjimo metu žaidėjas turi padėti trikampę kaladėlę **šalia jau esamos. Šis ėjimas yra teisingas tik tada, kai abiejų kaladėlių pusės sutampa; tai reiškia, kad skaičiai dviejuose kampuose turi sutapti** (žr. B ir C pav.). D ir E

paveikslėliuose pavaizduoti neteisingi ėjimai. **Per ėjimą galima žaisti tik viena trikampę kaladėlę.** Bet kuri naujai žaidžiama kaladėlė turi atitikti suderinimo taisykles; **visi** kampai turi sutapti. Šalia kaladėlės vertės, žaidėjas gaus papildomų taškų, jei sukurs tam tikras figūras:

TAŠKAI IR PREMIJA

Taškai skaičiuojami sudedant tris ką tik padėtos trikampės kaladėlės taškų skaičius (žr. pavyzdžius).

▲ **40** papildomų taškų už **TILTĄ** eest (F pav.). Norint suformuoti tiltą, kiekviena trikampio kaladėlės pusė turi būti tuščia, o priešingas kampas turi sutapti.

▲ **50** papildomų taškų už **ŠEŠIAKAMPĮ** (G pav.).

▲ **60** papildomų taškų už **DVIGUBĄ ŠEŠIAKAMPĮ** (H pav.).

▲ **70** papildomų taškų už **TRIGUBĄ ŠEŠIAKAMPĮ** (I pav.).

TRIKAMPIŲ KALADĖLIŲ TRAUKIMAS

Jei žaidėjas negali (arba nenori) tęsti trikampių kaladėlių žaidimo, jis turi ištraukti naują kaladėlę ir iš karto bandyti ją padėti. Jei vis tiek negali žaisti, jis traukia antrą kaladėlę ir bando ją padėti. Jei ir vėl nepavyksta, žaidėjas traukia trečią kaladėlę ir **bando ją padėti paskutinį kartą**. Už kiekvieną kaladėlę, kurią žaidėjui tenka traukti, iš jo bendro rezultato atimami 5 taškai. Jei žaidėjas išsitraukė 3 kaladėles ir vis tiek nesugebėjo pratęsti žaidimo, jis praranda dar 10 taškų; taigi, iš viso 25 taškus (5+5+5+10 baudos). Tada jo ėjimas baigiasi ir toliau žaidžia kitas žaidėjas.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidėjui padėjus paskutinę **trikampę kaladėlę**, jis gauna **25 taškų premiją**, pridėdamas visus priešininkų stoveliuose likusius taškus.

LAIMĖTOJAS

Laimi daugiausia taškų surinkęs žaidėjas.

PASTABOS

- jei žaidėjas turi traukti ir nelieka jokių kaladėlių, jis praleidžia savo ėjimą, o jo rezultatas lieka nepakitęs.

- jei **nė vienas žaidėjas negali žaisti**, žaidimas baigiasi. Žaidėjai suskaičiuoja savo stovelyje likusius taškus ir atima juos iš savo rezultato.

- Kiekviena kaladėlė yra unikali, o tai padeda žaidėjams žaidimo metu kurti strategiją. Nepamirškite numatyti kito ėjimo, kurdamai žaidžiamąsias vietas.

OFICIALIOS TAISYKLĖS

Žaidimas trikampėmis kaladėlėmis dažnai žaidžiamas neįpareigojančiai. Žaidžiant vieną partiją, neskaiciuojant rezultato.

Tačiau norint žaisti konkurencingiau, yra oficialios turnyro taisyklės. Žaidimas žaidžiamas su 400 taškų limitu. Paprastai dėl to žaidėjai taškus turi surinkti per 2 arba 3 ratus. Kai žaidėjas viršija 400 taškų ribą, tas ratas tampa paskutiniu. Pasibaigus paskutiniam ratui, laimi daugiausia taškų surinkęs žaidėjas.

INSTRUKCIJA

LV

SATURS

▲ 56 Triminos figūras, 4 statīvi, Instrukcija

SPĒLES MĒRKIS

Iegūt pēc iespējas vairāk punktu, stratēģiski novietojot un saskaņojot Triminos figūras.

SAGATAVOŠANA

Novietojiet visas Triminos figūras ar cipariem uz leju uz galda un sajauciet tās.

- 2 spēlētāju spēlē katrs spēlētājs izvelk 9 Triminos un novieto tos uz sava statīva.

- 3 vai 4 spēlētāju spēlē katrs izvelk 7 Triminos un novieto tos uz sava statīva.

Atlikušās figūras veido kopējo rezervi spēles gaitā.

Lai noteiktu, kurš sāks spēli, katrs spēlētājs izvelk vienu Triminos no rezerves. Spēlētājs ar lielāko kopsummu (saskaitot visus trīs skaitļus uz figūras) sāks spēli (ja ir vienāds rezultāts, veik vēlreiz). Šīs figūras pēc tam tiek atgrieztas rezervē.

SPĒLES GAITA

Lai sāktu spēli, pirmais spēlētājs izvēlas vienu no saviem Triminos un novieto to uz galda (skat. 1. attēlu). Viņš iegūst punktus, saskaitot visus trīs skaitļus uz šīs figūras. Tad gājiens pāriet nākamajam spēlētājam pulkstenrādītāja virzienā. Turpmākajos gājienos spēlētājam jānovieto Triminos blakus jau izvietotai figūrai. To drīkst darīt tikai tad, ja **abiem saskares laukumiem** sakrīt skaitļi (skat. 2. un 3. attēlu). 2. un 3. attēlā redzami pareizi novietojumi. Tikai **vienu Triminos drīkst izvietot katrā gājiēnā. Katram** jaunajam Triminos jāaskan ar visiem saskares punktiem – visiem stūriem jāsakrīt.

PUNKTU SKAITĪŠANA UN BONUSI

Punkti tiek skaitīti, saskaitot visus trīs ciparus uz tikko novietotā Triminos.

Papildus pamatvērtībai spēlētāji saņem papildu punktus, ja izveido noteiktas formas (skat. attēlus):

▲ 40 papildu punkti par **TILTU** (Bridge) – skat. att. F (katrai Triminos malai jābūt tukšai, pretējā malā skaitļiem jāsakrīt).

▲ 50 papildu punkti par **SEŠSTŪRI** – skat. att. G.

▲ 60 papildu punkti par **DUBULTSEŠSTŪRI** – skat. att. H.

▲ 70 papildu punkti par **TRISKĀRŠO SEŠSTŪRI** – skat. att. I.

TRIMINOS IZVĒLE

Ja spēlētājs nevar (vai nevēlas) novietot Triminos, viņam jāizvelk jauna figūra no rezerves un nekavējoties jāmēģina to novietot. Ja arī šī figūra neder, spēlētājs izvelk **otro** figūru un **mēģina to novietot**. Ja arī šī neder, izvelk **trešo** figūru un **cenšas vismaz vienu no tām novietot**.

Par katru vilkto figūru tiek atņemti 5 punkti no kopējā punktu skaita. Ja spēlētājs izvelk 3 figūras un tāpat nevar veikt gājienu, viņam tiek atņemti **10 papildu punkti – tālād kopumā 25 punktu sods** (5 + 5 + 5 + 10).

Tad beidzas viņa gājiens un spēle turpinās ar nākamo spēlētāju.

SPĒLES BEIGAS

Kad spēlētājs novieto **savu pēdējo Triminos**, viņš saņem **25 punktu bonusu**, kā arī punktus par visām figūrām, kas vēl palikušas citu spēlētāju statīvos.

UZVARĒTĀJS

Spēlētājs ar vislielāko punktu skaitu ir uzvarētājs.

PIEZĪMES

- Ja spēlētājam jāvelk figūra, bet **rezervē vairs nav figūru**, viņš izlaiž savu gājienu un punktu skaits nemainās.

- Ja **neviens spēlētājs** nevar veikt gājienu, spēle beidzas. Katrs spēlētājs saskaita figūru punktus uz sava statīva un atņem šo skaitu no saviem kopējiem punktiem.

- Katra figūra ir unikāla, kas palīdz izveidot stratēģiju. Neaizmirsti atstāt brīvas vietas nākamajiem gājieniem!

OFICIĀLIE NOTEIKUMI

Parasti Triminos tiek spēlēti neformālā gaisotnē, vienas partijas ietvaros, bez rezultātu pierakstīšanas.

Sacensību režīmā tiek izmantoti oficiāli turnīru noteikumi – spēle notiek līdz 400 punktiem. Parasti tiek spēlētas 2 vai 3 kārtas. Kad kāds spēlētājs pārsniedz 400 punktus, attiecīgā kārtā kļūst par pēdējo. Pēc tās spēlētājs ar augstāko rezultātu uzvar.

PAKENDI SISU

▲ 56 triomino klotsi, 4 klotsiriulit, juhend.

MÄNGU EESMÄRK

Teenida võimalikult palju punkte, paigutades triomino klotse strateegiliselt mängualaale ja viies ühesuguseid klotse kokku.

ALUSTAMINE

Asetage kõik klotsid tagurpidi lauale ja segage.

- Kui mängijaid on kaks, võtavad mõlemad 9 triomino klotsi ning asetavad need oma klotsiriulile.

- Kui mängijaid on kolm või neli, võtavad kõik 7 triomino klotsi ning asetavad need oma klotsiriulile.

Ülejäänud klotse kasutatakse mängu käigus.

Alustaja väljaselgitamiseks võtab iga mängija varuklotside seast ühe triomino. Oma klotsil olevad punktid kokku liites kõige suurema summa saav mängija alustab (võrdsete summade korral võetakse uued klotsid). Alustaja leidmiseks võetud klotsid pannakse tagasi varuklotside sekka.

MÄNGU MÄNGIMINE

Mängu alustamiseks valib esimene mängija ühe oma triomino klotsi ja asetab selle lauale (vt pilti 1). Ta teenib mängitud klotsil toodud punktisumma. Tema mängukord on nüüd läbi ja mäng jätkub päripäeva liikudes.

Järgmine mängija peab paigutama triomino klotsi juba mängitud klotsi kõrvale. Mõlemal klotsil peab olema üks ühesugune külg, mis tähendab, et **kahe klotsi nurgas** olevad numbrid **peavad kokku langema** (vt pilte B ja C). Piltidel D ja E on kujutatud kehtetud käigud. **Ühe käigu ajal võib mängida ainult ühe triomino klotsi**. Kõik klotsid, mis mängitakse, peavad vastama nurkade kokkusobivuse reeglile. Kõik nurgad peavad teiste klotside omadega kokku langema!

PUNKTIARVESTUS JA BOONUSED

Skoori arutamiseks liidetakse kokku lauale asetatud triomino klotsil olevad numbrid (vt näiteid).

Lisaks klotsi väärtusele saavad mängijad lisapunkte ka teatud kujundite moodustamise eest.

▲ **40** lisapunkti **SILLA** eest (pilt F). Silla moodustamiseks peavad triomino klotsi kaks külge jääma vabaks ning vastasnurgad peavad kokku sobima.

▲ **50** lisapunkti **KUUSNURGA** eest (pilt G).

▲ **60** lisapunkti **KAHEKORDSE KUUSNURGA** eest (pilt H).

▲ **70** lisapunkti **KOLMEKORDSE KUUSNURGA** eest (pilt I).

TRIOMINO KLOTSI VÕTMINE

Kui mängija ei saa ühtegi oma valikus olevat klotsi mängida (või ei soovi seda teha), peab ta võtma uue klotsi ja selle kohe lauale panema. Kui see ei ole võimalik, tõmbab ta teise klotsi ja **püüab sellele laual koha leida**. Kui ka see ebaõnnestub, tõmbab mängija kolmanda ja viimase klotsi ning **üritab sellele lauale paigutada**.

Iga võetud klotsi eest lahutatakse mängija punktisummast maha 5 punkti. Kui 3 klotsi võtnud mängijal ei õnnestu ühtegi neist mängida, kaotab ta veel 10 punkti, seega on trahvisumma kokku 25 punkti (5+5+5+10).

Tema mängukord on nüüd läbi ja järgmine mängija jätkab.

MÄNGU LÕPP

Mängija teenib oma viimase **triomino klotsi** mängimisega **25-punktilise boonuse** ja lisaks vastaste klotsiriulitele jäänud klotside kogusumma.

VÕITJA

Võidab kõige rohkem punkte teeninud mängija.

MÄRKUSED

- Kui mängijal on vaja klots võtta, aga **tagavaraklotse ei ole enam**, jääb tema kord vahele ning tema punktisumma ei muutu.

- Kui **ühelgi mängijal ei ole võimalik käiku teha**, siis mäng lõpeb. Mängijad arvutavad kokku oma riulile jäänud klotside punktisumma ning lahutavad selle oma skoorist.

- Iga klotsi on ainult üks, mis aitab mängijatel mängu käigus strateegiat üles ehitada. Ära unusta juba varakult järgmiseks käiguks valmistuda, luues lauale kohti, kuhu saad järgmise klotsi paigutada.

AMETLIKUD REEGLID

Seda mängu mängitakse sageli vabas vormis. Mängida võib lihtsalt ühe mängu, punkte loendamata. Kui soovite võistluslikumalt mängida, tuleb kindi pidada ametlikest turniirireeglitest. Mängu mängitakse 400 punktini jõudmiseni. Tavaliselt peab mängija selleks punkte koguma 2 või 3 ringist. Kui üks mängija saab kokku üle 400 punkti, jääb see ring viimaseks. Kui viimane ring on lõppenud, võidab kõige rohkem punkte saanud mängija.