

THE ORIGINAL Triominos TRIBALANCE

IS LEIÐBEININGAR

FYRIR

2-3 leikmenn, frá 6 ára aldri.

INNIHALD

- 1 þríhyrningslagað spilaborð
- 1 standur
- Spilakubbar í þremur litum (í hverjum lit eru þrjár kubbar með tölunum 1, 2, 3 og 4 og einn með 5). Alls 39 kubbar.
- Leikreglur

MARKMIÐ SPILSINS

- ◆ Að setja kubba á spilaborðið þannig að það haldi jafnvægi og ná þar með flestum stigum.

UNDIRBÚNINGUR

- ◆ Setjið standinn á mitt borðið. Komið spilaborðinu ofan á standinn. Gætið þess að það haldi jafnvægi (sjá mynd. 1 aftan á kassanum). Leikmenn fá viðeigandi magn af lituðu spilakubbum:
 - Þegar þrjár spila fá allir 9 kubba í sínum lit: tvo af kubbum með tölunum 1, 2, 3 og 4 og einn með 5)
 - Þegar tveir spila fá báðir leikmenn alla 13 kubbana í sínum lit.

SPILIÐ SJÁLFT

- ◆ Sá sem getur staðið lengst á einum fæti (eða yngsti leikmaðurinn) byrjar spilið... Spilið heldur áfram réttssælis.
- ◆ Leikmenn skipast á að setja einn kubb á besta lausa reitinn á spilaborðinu, til að vinna eins mörg stig og mögulegt er.
- ◆ **Talan á kubbum er margfölduð með tölunni á reitnum til að reikna stigin sem leikmaður fær. (Dæmi... 2 (talan á kubbi) x 5 (talan á reit) = 10). Stigin er reiknuð saman við leikslök. Ekki hafa fyrir því að taka saman stigin meðan þið spilið.**
- ◆ Spilaborðið hreyfist aðeins þegar kubbur er settur á það en nær aftur jafnvægi.

Tvennt getur gerst:

- Spilaborðið heldur jafnvægi... **jafnvel þó það hafi snert borðplötuna í stutta stund.** Þetta er gildur leikur. Næsti leikmaður á að gera.
- Spilaborðið færir ekki frá borðplötunni. Leikmaður tekur kubbinn sinni og næsti á að gera. Hann má reyna að setja kubbinn niður síðar.

Þegar leikmaður hefur byrjað að setja niður kubb á tiltekinn reit er ekki leyfilegt fyrir hann að skipta um skoðun.

LEIKSLOK

- ◆ Ef leikmaður nær að spila rétt út sínum síðasta kubbi er spilinu ekki lokið. Hinir leikmennirnir spila áfram í von að ná honum. En þeir þurfa að passa sig. Minnstu misstök (spilaborðið snertir borðplötuna) þýðir að spilinu lýkur fyrir þann leikmann. Kubbar sem leikmaður nær ekki að spila út eru dregnir frá vinningsstigum hans.

STIGAGJÖF OG SIGURVEGARINN

- ◆ Til að reikna út vinningsstigin sín taka leikmenn kubbana af leikborðinu, einn í einu, og margfalda tölurnar á þeim við tölurnar á reitunum undir þeim og leggja saman niðurstöðurnar. Setjið spilaborðið á fætur standsins til að hrinda að það hvolfi. Þannig er að hægt að telja stigin án þess að hafa áhyggjur af því að kubbar detti af borðinu. Leikmenn draga að lokum tölurnar á kubbunum sem þeir náðu ekki að setja á borðið frá vinningsstigunum.
- ◆ Leikmaðurinn sem náði flestum stigunum vinnur spilið.

FREKARI REGLUR

- ◆ Spilinu líkur einnig þegar engir „gildir“ leikir eru til. Til að einfalda hlutina ráðleggjum við þér að bíða með að telja stigin þar til í lokin. Ef leikmenn eru ekki sammála um leik þá skal nota blað. Ef blaðið kemst óhindrað milli spilaborðsins og borðsins er leikurinn gildur.

Góða skemmtun!
 Nordic Games, www.nordicgames.is
 Janúar 2014