

TRIOMINOS

Leikreglur fyrir 1-6 leikmenn, 6 ára og eldri.

MARKMIÐ: Að fá eins mörg stig og mögulegt er með því að leggja spilaplötur rétt.

UNDIRBÚNINGUR: Allar spilaplöturnar er settar á hvolf á spilaborðið og þeim ruglað. Þetta er potturinn. Allir leikmenn taka spilaplötur úr pottinum, og fer fjöldin eftir fjölda leikmanna. Ef tveir spila eru 9 plötur á mann, 3-4 leikmenn fá 7 plötur og 6 plötur ef 5 eða 6 spila.

HVER BYRJAR?: Hver leikmaður tekur eina spilaplötu úr pottinum. Sá leikmaður sem er með hæstu summuna byrjar. Þeim er síðan skilað aftur í pottinn. Ef leikmenn fá sömu summuna draga þeir aftur. Leikmaður með hæstu summuna leggur spilaplötu á mitt borðið og fær summuna af teningnum (sjá mynd A). Þá er hans umferð lokið og næsti leikmaður gerir og fer umferðin réttisæl.

ÁFRAMHALD: Hverð leikmaður reynir að tengja sína spilaplötu við þá plötu/r sem eru á borðin. Tölurnar skulu vera á móti hvor annari. (sjá mynd B og C). Ekki má setja niður eins og mynd D og E sýna. Spilaplöturnar má leggja niður hvar sem er á borðinu þar sem tölurnar passa saman. Aðeins má leggja eina plötu í hverri umferð.

STIGAGJÖF: Sá sem leggur spilaplötu niður fær summuna af þeirri spilaplötu.

AUKASTIG: Fyrir brú fást 40 stig aukalega (sjá mynd F), fyrir sexhyrning fást 50 stig (sjá mynd G), og fyrir tvöfaldan sexhyrning fást 60 stig (sjá mynd H). Í síðasta dæminu færðu summuna og 60 stig aukalega sem gerir 72 stig.

EKKI HEFUR VERIÐ SETT NIÐUR: Ef einhver leikmaður getur ekki eða vill ekki leggja niður, VERÐUR hann að “kaupa” eina spilaplötu úr pottinum. Keyptar spilaplötur má leggja strax niður ef hægt er, en ef ekki má leikmaðurinn draga aftur, þ.e. kaupa aðra spilaplötu. Mest má draga þrisvar sinnum í hverri umferð. Fyrir hverja “keypta” spilaplötu dragast 5 stig frá viðkomandi leikmanni. Sá leikmaður sem hefur keypt þrjár spilaplötur og ekki lagt neina spilaplötu niður verður að segja “pass” en missir jafnframt 10 stig í viðbót eða samtals 25 sig.

LEIKSLOK: Þegar einhver leikmaður hefur lagt síðustu spilaplötuna niður, þá er það kall á síðustu umferð, hún er kláruð, og allir fá að gera jafn oft. Leikmaðurinn sem klárar fær 25 stig auk þess fær hann samanlögð stig allra spilaplatnanna sem aðrir leikmenn hafa ekki sett niður. Engin mínus stig eru reiknuð fyrir ólagðar spilaplötur. Þessum leik er þar með lokið.

SIGRVEGARI: Sá leikmaður sem fær flest stig er sigurvegari.

NÝR LEIKUR: Öllum spilaplötunum er snúið aftur á hvolf á spilaborðinu, ruglað, og byrjað er aftur.

TÍMATAKMARKANIR: Til að fá meiri spennu og hraða í leikinn er hægt að setja tímatakmarkanir á hvern leikmann.

TAKTÍK: Hver spilaplata er einstök. Það er engin spilaplata eins. Það er mikilvægt að spila af klókindum og fá sem flest aukastig. Leikmenn verða að hugsa fram í tímann og leggja spilaplötu þannig niður að hún komi honum að notum í næstu umferð.

SPILIÐ Í STRAND: Ef engin leikmaður getur lagt niður spilaplötu er spilið komið í strand. Sigurvegari í þessari umferð er sá sem hefur fæst stig á sínum spilaplötum í borði. Þessi stig eru þó dregin frá heildarstigum hans. Stigafjöldi ólagðra spilaplatna annara leikmanna reiknast honum til tekna. Engin aukastig fást í þessu tilviki og engin fær heldur refsstig. Næsta umferð getur hafist.

POTTURINN KLÁRAST: Ef leikmaður getur ekki lagt niður spilaplötu og potturinn er búinn, verður leikmaðurinn að segja “pass” og bíða þangað

til að hann má gera næst. Engnin refsstig eru þá reiknuð.

ÁBENDING: Gott er að setja takmark þ.e. að spila þar til einhver hefur fengið 400 stig (það næst í nokkrum umferðum) eða að spila ákveðin fjölda umferða. Ef spilað er með börnum er allt í lagi að breyta eða einfalda stigatalninguna t.d. 1 stig fyrir hverja spilaplötu eða 1 aukastig fyrir brú, 1 stig fyrir sexhyrning, 2 stig fyrir tvöfalda sexhyrninga, 3 stig fyrir þrjá sexhyrninga og 5 stig fyrir þann sem lokar (engin refsstig).

Góða skemmtun.

Nordic Games 01.2009