



Triominos®



1. En una hoja de papel, hacer una tabla con las iniciales o el nombre de cada jugador para registrar los puntos obtenidos en cada partida. Una partida completa acaba cuando algún jugador obtiene 400 puntos o más sumando las puntuaciones obtenidas en varias partidas parciales.
2. Disponer boca abajo todas las fichas del Trióminos y mezclarlas. Cada jugador coge fichas de la siguiente manera; 2 jugadores, 9 cada uno; 3-4 jugadores, 7 cada uno. Cada jugador coge sus fichas y las coloca en las peanas. El resto de fichas se quedan boca abajo en un montón.
3. Empieza el jugador con el Triómino triple más alto. El mayor es el 5-5-5, después el trío de 4, el de 3, el de 2, etc. El jugador que empieza, obtiene la puntuación resultado de la suma de las tres cifras, más un bono de 10 puntos por iniciar la partida.

Si la ficha que empieza es el triple 0, la puntuación es directa: 40 Puntos.

Ejemplo: $3 + 3 + 3 + 10 = 19$ Puntos



Si ningún jugador tuviese un Trío, entonces el jugador que tuviese la ficha con mayor total empezará. La puntuación es la suma de todas las cifras, pero en este caso no se recibe bono.

Ejemplo $3 + 4 + 5 = 12$ Puntos

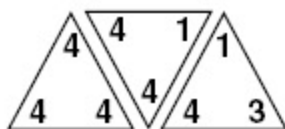


4. Si un jugador tuviese el Trío mayor e igualmente el Triple 0, puede elegir con que ficha salir y puntuará lo que le corresponda.
5. A continuación, los demás jugadores van tirando por turnos, juntando sus fichas a cualquiera de las ya colocadas de la siguiente forma según muestra el ejemplo, y puntuando cada vez que se coloca una ficha.

Ejemplo $4 + 4 + 1 = 9$ Puntos



A continuación pasa el turno al siguiente jugador.
 $1 + 4 + 3 = 8$ Puntos



6. Si el jugador al que le toca tirar no pudiese, por carecer de fichas apropiadas, o bien no quisiera tirar, por estrategia, deberá robar fichas del montón. Si tras robar puede colocar ficha, podrá elegir entre colocarla o guardársela, ya que no es obligatorio jugarla.

7. Sólo se puede robar tres veces por turno y se deducirán 5 puntos por ficha robada más 10 puntos adicionales si el jugador roba 3 veces y no tira ninguna.

NOTA (1): Si un jugador tiene necesidad de tomar una ficha de montón y no quedase ninguna, éste pierde igualmente el turno y resta 10 puntos de su total.

NOTA (2): Una ficha puede ser jugada en cualquier dirección y por cualquiera de los lados de las dispuestas sobre la mesa.

PARA GANAR LA PARTIDA PARCIAL

8. El primer jugador que coloca todas sus fichas gana la partida parcial y recibe 25 puntos extra, así como el total sumado de las fichas restantes de los demás jugadores.

BLOQUEO - CERRADO

9. Si en algún caso todos los jugadores pasaran el turno, el juego estaría bloqueado. En este caso, los jugadores deberán decir cuál es el total de puntos en su poder de las fichas que todavía no han sido jugadas (sumando todos los números de los Trióminos).

El jugador con menos puntos será el ganador de esta partida parcial. Estos puntos serán restados de su puntuación total obtenida hasta este momento y a la vez, se sumará el total de los demás jugadores a su puntuación.

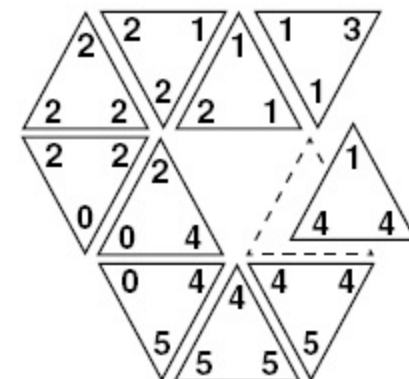
GANAR LA PARTIDA

10. El juego acaba cuando un jugador ha obtenido 400 o más puntos al acabar la última partida parcial.

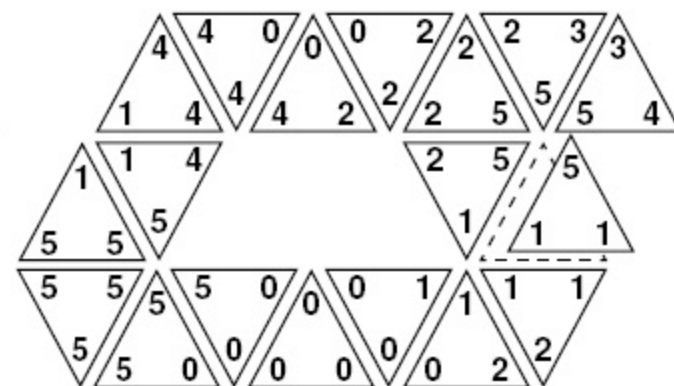
SUPLEMENTOS

11. Si un jugador puede en su tirada cerrar un "puente", como se muestra en el ejemplo, recibirá un suplemento de 40 puntos.

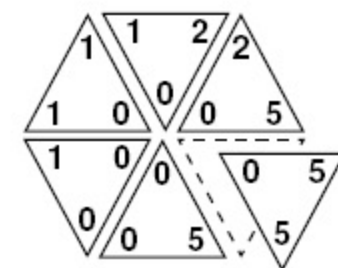
Ejemplo: $4 + 4 + 1 + 40 = 49$ Puntos



$5 + 1 + 1 + 40 = 47$ Puntos



$0 + 5 + 5 + 50 = 60$



Si además se consigue construir un hexágono el suplemento será de 50 puntos, de 60 con 2 hexágonos y de 70 con 3.