三奧米諾 Triominos 數字三角多米諾 *Deluxe*
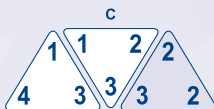
圖例A-B-C

A
得分 1+3+4=8

B
得分 1+2+3=6

C
得分 3+2+2=7

圖例D-E

D

E

圖例F-G

F
得分 3+4+4+40=51
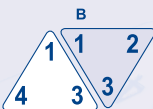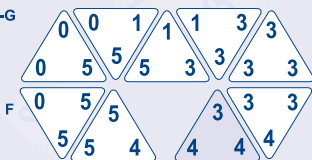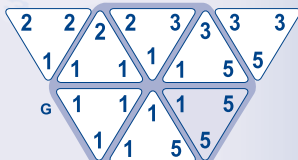
G
得分 5+5+1+50=61

圖例H

得分 5+3+4+60=72
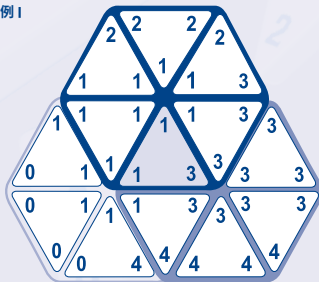
Triominos
DOWNLOAD THE APP
Google Play / App Store

下載應用程式，隨時體驗三奧米諾

圖例I

得分 1+1+3+70=75

UKCA CE

遊戲說明書

遊戲配件
▲ 56塊 三奧米諾、4個 牌架、1本 遊戲說明書

遊戲目標
策略性地擺放三奧米諾來獲得最高分。

遊戲設置
將所有三奧米諾面朝下放置桌面洗勻。
- 2人遊戲，每位玩家抽取9塊三奧米諾，並放在自己的牌架上。
- 3-4人遊戲，每位玩家抽取7塊三奧米諾，並放在自己的牌架上。
餘下的三奧米諾形成供應區。
每位玩家從供應區抽取一塊三奧米諾，由3個數字總和最高的人成為起始玩家（如果最高總和遇平手，則再抽取一次）。
接著，將抽取的三奧米諾放回供應區。

進行遊戲
起始玩家將任一塊三奧米諾打出到桌面上，將該三奧米諾的數字加總（參照圖例A），獲得相應的分數。接著回合結束，遊戲按順時針方向輪到下一位玩家。
此後玩家們在輪到自己的回合時，必須嘗試將他的一塊三奧米諾，打出到桌面既有的三奧米諾旁，且兩塊三奧米諾相鄰的一側數字必須相對，也就是**兩角的數字必須一致**（參照圖例B和C）。圖例D和E為錯誤放置。**每位玩家一回合只能打出一塊三奧米諾**；打出新的三奧米諾時，都需檢查相鄰數字是否正確。

得分和額外分數
得分為當回合打出的三奧米諾3個數字總和（參照圖例）。
除了三奧米諾可獲得分數之外，如果玩家排出特定形狀，也會獲得到額外分數。
▲ **橋**（參照圖例F）獲得額外**40**分。要完成橋，打出的三奧米諾除了有一側數字一致之外，另一個對角也必須接觸其他三奧米諾且數字一致。
▲ **單個六角形**獲得額外**50**分（參照圖例G）。
▲ **雙連六角形**獲得額外**60**分（參照圖例H）。
▲ **三連六角形**獲得額外**70**分（參照圖例I）。

抽取一塊三奧米諾
如果玩家不能（或不想）打出一塊三奧米諾，則抽取一塊新的三奧米諾，**並立即嘗試打出**；如果仍然無法打出，必須抽取第二塊三奧米諾再嘗試打出；如果依舊無法打出，那麼抽取第三塊三奧米諾，並**最後一次嘗試打出**。
以上述方式每「獲得」一塊三奧米諾，就扣除5分；如果玩家「獲得」3塊三奧米諾皆無法打出，則再額外失去10分，所以共扣除25分（5 + 5 + 5 + 10）。該玩家的回合結束，遊戲輪到下一位玩家。

遊戲結束
當一位玩家放置自己**最後一塊三奧米諾**時，可以獲得**額外25分**，再加上其他玩家牌架上剩餘的三奧米諾分數總和。

遊戲勝利
得分最高的玩家獲勝。

注意事項
- 如果玩家無法從供應區抽取三奧米諾，該玩家跳過回合且不獲得分數。
- 如果沒有玩家能打出三奧米諾，遊戲結束，所有人各自計算牌架剩餘的分數，接著從自己得分中扣除。
- 每塊三奧米諾皆為獨一無二，玩家可以策略地放置三奧米諾，為自己製造下一步行動。

官方規則
《三奧米諾》通常為一款老少咸宜的休閒遊戲，並無須記錄分數。不過也為追求更多挑戰的玩家，設置官方比賽規則。一場比賽以400分為限，你需要在2或3局比賽中盡可能積累分數；當一位玩家得分超過400分時，當前為最後一局；結束遊戲時，最後得分將決定誰成為比賽冠軍。

游戏说明书

游戏配件
▲ 56块 三奥米诺、4个 牌架、1本 游戏说明书

游戏目标
策略性地摆放三奥米诺来获得最高分。

游戏设置
将所有三奥米诺面朝下放置桌面洗匀。
- 2人游戏，每位玩家抽取9块三奥米诺，并放在自己的牌架上。
- 3-4人游戏，每位玩家抽取7块三奥米诺，并放在自己的牌架上。
余下的三奥米诺形成供应区。
每位玩家从供应区抽取一块三奥米诺，由3个数字总和最高的人成为起始玩家（如果最高总和遇平手，则再抽一次）。
接着，将抽取的三奥米诺放回供应区。

进行游戏
起始玩家将任一块三奥米诺打出到桌面上，将该三奥米诺的数字加总（参照图例A），获得相应的分数。接着回合结束，游戏按顺时针方向轮到下一位玩家。

此后玩家们在轮到自己的回合时，必须尝试将他的一块三奥米诺，打出到桌面既有的三奥米诺旁，且两块三奥米诺相邻的一侧数字必须相对，也就是**两side的数字必须一致**（参照图例B和C），图例D和E为错误放置。**每位玩家一回合只能打出一块三奥米诺**；打出新的三奥米诺时，都需检查相邻数字是否正确。

得分和额外分数
得分为当回合打出的三奥米诺3个数字总和（参照图例）。
除了三奥米诺可获得分数之外，如果玩家排出特定形状，也会获得到额外分数。
▲ **桥**（参照图例F）获得额外**40**分。要完成桥，打出的三奥米诺除了有一侧数字一致之外，另一个对角也必须接触其他三奥米诺且数字一致。
▲ **单个六角形**获得额外**50**分（参照图例G）。
▲ **双连六角形**获得额外**60**分（参照图例H）。
▲ **三连六角形**获得额外**70**分（参照图例I）。

抽取一块三奥米诺
如果一位玩家不能（或不想）打出一块三奥米诺，则抽取一块新的三奥米诺，**并立即尝试打出**；如果仍然无法打出，必须抽取第二块三奥米诺再尝试打出；如果依旧无法打出，那么抽取第三块三奥米诺，并**最后一次尝试打出**。
以上述方式每"获得"一块三奥米诺，就会扣除5分；如果玩家"获得"3块三奥米诺皆无法放置，则再额外失去10分，所以共扣除25分（5 + 5 + 5 + 10）。该玩家的回合结束，游戏轮到下一位玩家。

游戏结束
当一位玩家打出自己**最后一块三奥米诺**时，可以获得**额外25分**，再加上其他玩家牌架上剩余的三奥米诺分数总和。

游戏胜利
得分最高的玩家获胜。

注意事项
- 如果玩家无法从供应区抽取三奥米诺，该玩家跳过回合且不获得分数。
- 如果没有玩家能打出三奥米诺，游戏结束，所有人各自计算牌架剩余的分数，接着从自己得分中扣除。
- 每块三奥米诺皆为独一无二，玩家可以策略地放置三奥米诺，为自己制造下一步行动。

官方规则
《三奥米诺》通常为一款老少咸宜的休闲游戏，并无须记录分数。不过也为追求更多挑战的玩家，设置官方比赛规则。一场比赛以400分为限，你需要在2或3局比赛中尽可能积累分数；当一位玩家得分超过400分时，当前为最后一局；结束游戏时，最后得分将决定谁成为比赛冠军。

Instructions

CONTENTS
▲ 56 Triominoes, 4 racks, game rules

AIM OF THE GAME
To get as many points as possible by strategically matching Triominoes.

PREPARATION
Place all of the Triominoes face down on the table and shuffle them.
- For a 2-player game, each player draws 9 Triominoes and places them on his rack.
- For a 3 to 4-player game, each player draws 7 Triominoes and places them on his rack.
The remaining tiles make up the pool.
To decide who goes first, each player draws a Triominos from the pool. The player who takes the Triominos with the highest sum of numbers on it starts (if two or more players have drawn equal values, draw again). Put these Triominoes back into to the pool.

PLAYING THE GAME
The player who starts puts any Triominos on the table and adds up the value of that Triominos (see fig. A). His turn is then over. It is now the turn of the next player and the game proceeds clockwise.
On his turn, the player must try to place one of his Triominoes next to a tile already on the table. This move is only valid when the tiles have a matching side, which means that **the numbers in the two corners must match** (see fig. B and C). Joining on as shown in figure D and E is not allowed. **Only one Triominos can be played per turn**. Check that **any** new Triominos corners are placed as explained in the matching rules above.

SCORE AND BONUSES
The score is calculated by adding up the three numbers of the Triominos which has just been placed (see examples).
As well as the value of the tile, players will get extra points if they make certain shapes:
▲ **40** extra points for a **BRIDGE** (see fig. F). To form a bridge, each side of the Triominos must be empty and the opposite corner must match.
▲ **50** extra points for a **HEXAGON** (see fig. G).
▲ **60** extra points for a **DOUBLE HEXAGON** (see fig. H).
▲ **70** extra points for a **TRIPLE HEXAGON** (see fig. I).

DRAWING A TRIOMINO
If a player cannot (or does not want to) play a Triominos, he must draw a new tile and **immediately try to place it**. If he still cannot play, he must draw a second tile and try to place it. If he fails once more, he draws a third and **final tile and attempts to place it one last time**.
For every Triominos 'bought' in this way, 5 points are deducted from the player's score. If the player has 'bought' 3 tiles and has still not been able to put down a matching Triominos, the player loses 10 more points, so 25 points in total $(5 + 5 + 5 + 10$-point penalty).
His turn is over and the next player continues.

END OF THE GAME
When a player places his **last Triomino**, he scores a **bonus of 25 points**, plus the total of all the points the other players still have on their racks.

THE WINNER
The player with the highest score is the winner.

NOTES
- If a player has to draw a tile and **the pool is empty**, he misses his turn and his score does not change.
- If **none of the players can play**, the game ends. Players count the points remaining on their own rack and subtract that total from their score.
- Each tile is unique, so it is a good idea to come up with a positioning strategy. Don't forget to anticipate your next move by creating playable spaces.

OFFICIAL RULES
Triominos is often played casually, as a single game, without keeping track of the score.
But for a more competitive audience, there is an Official Tournament rule. A game is played with a limit of 400 points. Usually, this means you need to accumulate points in 2 or 3 rounds. When a player exceeds 400 points, this means that the current game will be the last. The players finish the current game. The final score will determine who is the winner.