

Tri-Ominos®

For 2 to 6 players
Ages 8 to adult

Scanned + Archived
By:
FindMyManual.org

OBJECT: Be the first player to score 400 points. Each game consists of several rounds.

CONTENTS: 56 Tri-Omino tiles.

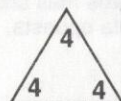
SET UP: Place the Tri-Ominos face down and mix them. On a piece of paper, write down the name of each player. As each play is made, the scorekeeper will add or subtract points in the proper column. Each player takes the required number of Tri-Ominos as follows:

2 players	9 each
3 to 4 players	7 each
5 to 6 players	6 each

Players stand the pieces up with the numbers facing them. Do not let the other players see your tiles.

PLAYING: The player that has the Tri-Omino with three of the same highest numbers starts the round by placing the Tri-Omino face up on the table. Three 5's is the highest, then three 4's, etc. The starting player receives the total of the three numbers on the Tri-Omino plus a 10 point bonus. If three 0s start, there is a 30 point bonus, plus the normal 10 point bonus.

Example:



$$4 \times 3 = 12 + 10 = 22 \text{ points}$$

The player that has the starting Tri-Omino **and** the three 0s has the option of playing either one. If this player chooses to start with the three 0s to score the additional bonus points, he must show the other players the Tri-Omino with the same highest number on it.

If no player has a Tri-Omino with three of the same number on it, the player with the highest total on one Tri-Omino starts. This player scores the total of the numbers on that Tri-Omino, but does not score any bonus points.

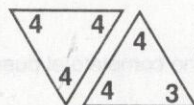
Example:



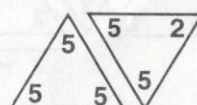
$$5 + 4 + 3 = 12 \text{ points}$$

In clockwise order, the next player tries to match any two numbers on the starting player's Tri-Omino with one of his Tri-Ominos. If the player can do this, he scores the total of the three numbers on his Tri-Omino.

Examples:



$$3 + 4 + 4 = 11 \text{ points}$$



$$5 + 5 + 2 = 12 \text{ points}$$

PICKING FROM THE "WELL": If you can't make a match, pick from the "well" (remaining Tri-Ominos that are face down). Keep these Tri-Ominos separate from the other Tri-Ominos in your hand until you pick a match. For each Tri-Omino picked from the well, the scorekeeper deducts 5 points from your score. After the deduction is made, the scorekeeper adds the total sum of points from the matching Tri-Omino to your score.

If you can't match any Tri-Omino in your hand and there are none in the well, ten points are deducted from your score and play continues.

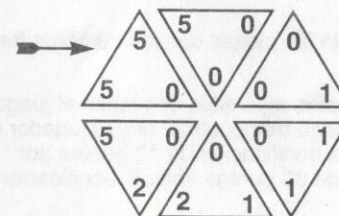
WINNING A ROUND: The first player to play all of his Tri-Ominos wins the round and receives a 25 point bonus plus the total points of all Tri-Ominos left in the other players' hands. The other players do not deduct these points from their score.

If all players have passed, the game is blocked and the player with the least amount of Tri-Ominos wins the round. All points from the other players' hands are added to this players' score, but there are no bonus points. This player must also deduct the total number of points that were left in his hand from his score. To begin a new round, turn all the Tri-Ominos face down, mix them and each player picks new ones. Every round is played the same way as the first, beginning with the player who now has the Tri-Omino with the same highest number on it.

WINNING: The first player to reach 400 points wins the game. If a player reaches 400 points in the middle of a round, continue playing until the round is over. If more than one player passes 400 points during the round, the winner of that round wins the game.

BONUS SCORING: If a player matches all three numbers of a Tri-Omino and forms a closed hexagon, add the sum of the three numbers plus a 50 point bonus to his score.

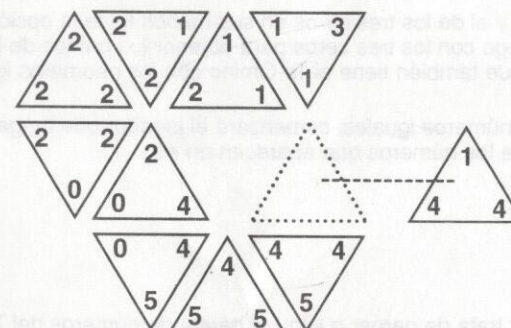
Example:



$$0 + 5 + 5 = 10 + 50 = 60 \text{ points}$$

If a player matches a Tri-Omino and forms a bridge, add the sum of the three numbers plus a 40 point bonus to his score. A bridge is formed by matching one side of a Tri-Omino and the point opposite.

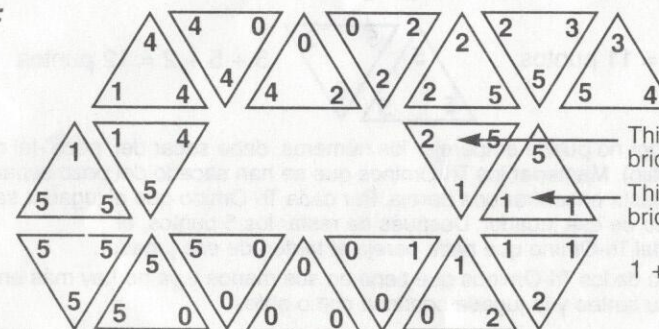
Example:



$$1 + 4 + 4 = 9 + 40 = 49 \text{ points}$$

After a bridge has been formed and a player matches two sides of a Tri-Omino, he receives the sum of the three numbers plus a 40 point bonus.

Example:



This Tri-Omino completed the bridge

This Tri-Omino was added to the bridge

$$1 + 1 + 5 = 7 + 40 = 47 \text{ points}$$

We appreciate your comments on this game. Please address your correspondence to:

Pressman Toy Corp. • Dept: TRI-OMINOS • 745 Joyce Kilmer Avenue • New Brunswick, NJ 08901

Our Consumer Service number is 1(800) 800-0298.

Calls are accepted Monday through Friday from 10:00 AM until 4:00 PM EST.

Visit our Web Site at:

<http://www.pressmantoy.com>

Pressman®

©1997 Pressman Toy Corporation,

New York, NY 10010.

4420/7763

Tri-Ominos®

Para 2 a 6 jugadores de 8 años a adultos

OBJETIVO: Ser el primero en anotar 400 puntos al final del juego. Cada juego consiste en varias partidas.

CONTENIDO: 56 piezas Tri-Omino para jugar y las instrucciones.

INSTALACION: Colocar todos los Tri-Ominos boca abajo sobre la mesa y mezclarlos.

Seleccionar a uno de los jugadores para que sea el tanteador. En una hoja de papel, escribir el nombre de cada jugador. Después de cada jugada, el tanteador añadirá o restará puntos en la columna pertinente.

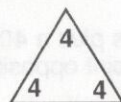
Cada jugador toma el número requerido de Tri-Ominos de la forma siguiente:

2 jugadores	9 cada uno
3-4 jugadores	7 cada uno
5-6 jugadores	6 cada uno

Después de que se han seleccionado los Tri-Ominos, los jugadores ponen de pie las piezas con los números frente a ellos. No dejes que los demás jugadores vean los Tri-Ominos que tú tienes.

COMO SE JUEGA: El jugador que tenga el Tri-Omino con los tres números iguales más altos comienza el juego colocando el Tri-Omino boca arriba sobre la mesa. El más alto es tres cincos, luego tres cuatros, etc. El jugador que inicia el juego recibe el total de los tres números que tiene el Tri-Omino más una bonificación de 10 puntos por haber empezado. Si se comienza el juego con tres ceros, hay una bonificación de 30 puntos, más la bonificación normal de 10 puntos.

Ejemplo:



$$4 \times 3 = 12 + 10 = 22 \text{ puntos}$$

El jugador que tiene el Tri-Omino que comienza el juego y el de los tres ceros en sus manos tiene la opción de usar cualquiera de los dos. Si ese jugador decide iniciar el juego con los tres ceros para obtener los puntos de bonificación adicionales, debe mostrar a los otros jugadores que también tiene el Tri-Omino con los números iguales más altos.

Si ninguno de los jugadores tiene un Tri-Omino con tres números iguales, comenzará el jugador que tenga el total más alto en un Tri-Omino. Este jugador obtiene el total de los números que aparecen en ese Tri-Omino, pero no recibe ningún punto de bonificación.

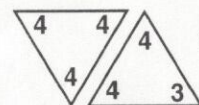
Ejemplo:



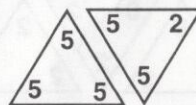
$$5 + 4 + 3 = 12 \text{ puntos}$$

En el sentido de las agujas del reloj, el siguiente jugador trata de parear cualquier pareja de números del Tri-Omino del jugador inicial con uno de sus Tri-Ominos. Si el jugador logra hacerlo, anota el total de los tres números que tiene su Tri-Omino.

Ejemplos:



$$3 + 4 + 4 = 11 \text{ puntos}$$



$$5 + 5 + 2 = 12 \text{ puntos}$$

COMO SACAR DEL "POZO": Si un jugador no puede emparejar los números, debe sacar del "pozo" (el resto de los Tri-Ominos que quedan están boca abajo). Mantener los Tri-Ominos que se han sacado del pozo separados de los Tri-Ominos que se tienen en la mano hasta encontrar una pareja. Por cada Tri-Omino que el jugador saca del pozo, el tanteador resta 5 puntos del tanteo de ese jugador. Después de restar los 5 puntos, el tanteador añade la suma total de puntos del Tri-Omino que hace pareja al tanteo de ese jugador.

Si un jugador no puede emparejar ninguno de los Tri-Ominos que tiene en sus manos y ya no hay más en el pozo, el jugador pasa. Se restan 10 puntos de su tanteo y la jugada continúa como antes.

COMO GANAR UNA PARTIDA: El primer jugador que ponga todos sus Tri-Ominos gana la partida y recibe una bonificación de 25 puntos más el total de puntos de todos los Tri-Ominos que quedan en manos de los demás jugadores. Los demás jugadores no restan estos puntos de su tanteo.

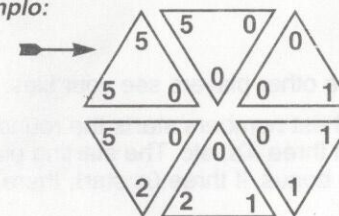
Si todos los jugadores han pasado, el juego está bloqueado y el jugador que tiene menos Tri-Ominos en sus manos gana la partida. Todos los puntos de los Tri-Ominos que tienen en sus manos los demás jugadores se suman a su tanteo, pero no recibe puntos como bonificación. Este jugador también debe restar el número total de puntos que quedaron en su mano.

Para empezar otra partida, se ponen todos los Tri-Ominos boca abajo, se mezclan y cada jugador escoge nuevamente otros Tri-Ominos. Cada partida se juega de la misma forma que la primera, comenzando con el jugador que ahora tiene el Tri-Omino con los números iguales más altos.

GANADOR: El primer jugador que obtenga 400 puntos es el ganador. Si uno de los jugadores llega a los 400 puntos en medio de una partida, se continúa jugando hasta que termine la partida. Si más de un jugador pasa la marca de 400 puntos durante la partida, el ganador de esa partida gana el juego.

PUNTOS POR BONIFICACION: Si un jugador empareja los tres números de un Tri-Omino y forma un hexágono cerrado, se suma a su tanteo el total de los tres números más una bonificación de 50 puntos.

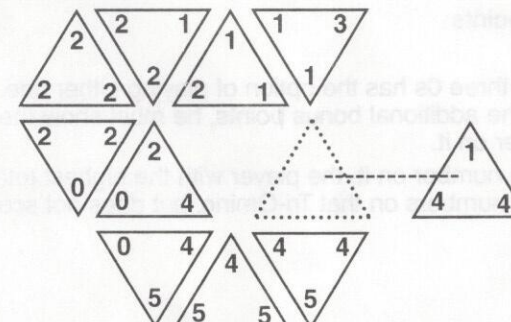
Ejemplo:



$$0 + 5 + 5 = 10 + 50 = 60 \text{ puntos}$$

Si un jugador empareja un Tri-Omino y forma un puente, se suman a su tanteo los tres números más una bonificación de 40 puntos. El puente se forma emparejando un lado de un Tri-Omino y la punta opuesta.

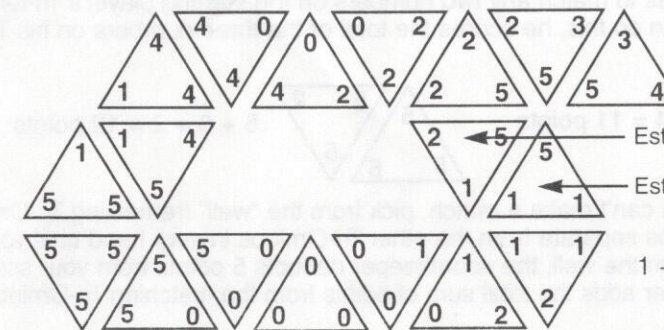
Ejemplo:



$$1 + 4 + 4 = 9 + 40 = 49 \text{ puntos}$$

Después de que se ha formado un puente y un jugador empareja dos lados de un Tri-Omino, ese jugador recibe la suma de los tres números más una bonificación de 40 puntos.

Ejemplo:



Este Tri-Omino completó el puente.

Este Tri-Omino se añadió al puente.

$$1 + 1 + 5 = 7 + 40 = 47 \text{ puntos}$$

Agradecemos sus comentarios y preguntas relativos a Tri-Ominos. Sírvase enviar toda correspondencia a:

Pressman Toy Corp.
Dept. TRI-Ominos
745 Joyce Kilmer Avenue,
New Brunswick, NJ 08901

Nuestro teléfono de Servicio al Consumidor es 1(800) 800-0298.
Las llamadas se atienden de lunes a viernes desde las 10 am a las 4 pm, Hora del Este.

Pressman

©1997 Pressman Toy Corporation.
New York, NY 10010.
4420/7763