

André & John Perriolat

Triolet[®]

Klasyczna kafelkowa gra liczbowa



8+



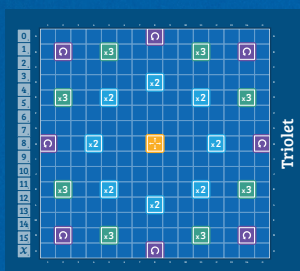
ZASADY GRY



Zawartość



81 kafelków ponumerowanych od 0 do 15
(mała cyfra w prawym dolnym rogu oznacza liczbę kafelków o tej wartości w puli)



plansza z
225 polami



plócienny woreczek



4 stojaki na kafelki

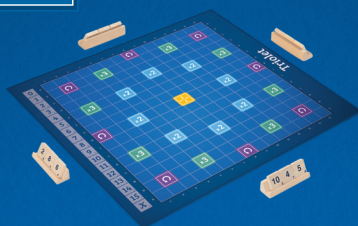


2 kafelki jokerów

Cel gry

W swojej turze każdy gracz stara się zdobyć jak najwięcej punktów, kładąc na planszy jeden, dwa lub trzy kafelki w taki sposób, aby przylegały do co najmniej jednego kafelka znajdującego się już na planszy. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów na koniec gry.

Przygotowanie do gry




Każdy gracz bierze stojak i kładzie go tak, by znajdujące się na nim kafelki nie były widoczne dla innych graczy.

Należy wymieszać wszystkie kafelki w woreczku, po czym losowo wyjąć 3 kafelki i odłożyć je do pudełka bez podglądania ich wartości – nie będą one używane w danej rozgrywce.

Gracze przygotowują kartkę papieru i coś do zapisywania punktów.

Pierwszy gracz wybierany jest losowo. Następnie gracze po kolei losują po 3 kafelki z woreczka i kładą je na swoim stojaku.

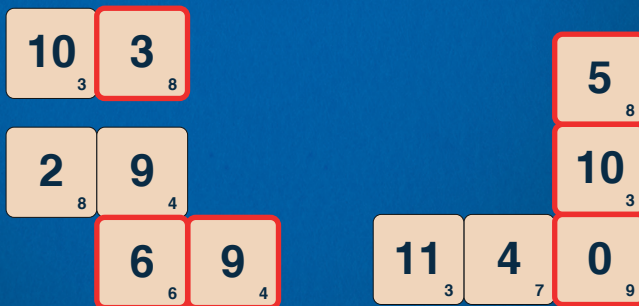
Jak grać?

W swojej turze dołóż jeden, dwa lub trzy kafelki na planszę i podaj liczbę punktów, które zdobywasz (zob. „Podliczanie punktów”). Zapisz na kartce swój wynik i dobierz kafelki z woreczka, tak aby na swoim stojaku znowu mieć ich 3. Pierwszy gracz musi położyć swoje kafelki w taki sposób, aby jeden z kafelków znalazł się na centralnym polu  (które liczy się podwójnie, zob. „Pola specjalne”). Następnie swoją turę rozgrywa gracz po jego lewej stronie – gra kontynuowana jest zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Ogólne zasady:

1) Gdy gracz dokłada kafelki na planszę, musi je umieścić obok (powyżej, poniżej, po lewej, po prawej, ale nie po przekątnej) co najmniej jednego kafelka, który już znajduje się na planszy.

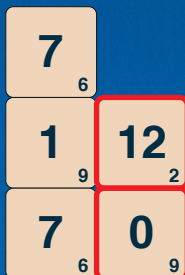
Przykłady:



2) Gdy gracz dokłada dwa kafelki, może je położyć w następujący sposób:

- Równoległe do kafelków już znajdujących się na planszy.

Przykład:



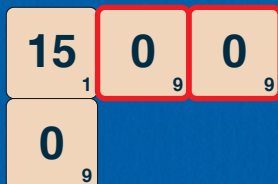
- Po obu stronach kafelka już znajdującego się na planszy.

Przykład:



- Prostopadłe do kafelków już znajdujących się na planszy.

Przykład:



Ważne:

Łączna wartość dwóch położonych obok siebie kafelków nie może przekraczać 15.

Przykład:



$$7 + 6 = 13$$
$$13 < 15$$



Łączna wartość trzech położonych obok siebie kafelków musi wynosić równo 15. Grupa 3 kafelków dających sumę 15 to **Trio**.

Przykład:



$$11 + 4 + 0 = 15$$



Nie można ułożyć obok siebie w jednym kierunku więcej niż 3 kafelków – poszczególne grupy kafelków musi oddzielać co najmniej jedno pole.

Każdy gracz w swojej pierwszej turze nie może utworzyć na planszy kwadratów 2x2 lub 3x3. W kolejnych turach gracze nie mogą układać kafelków w taki sposób, aby tworzyły kwadrat 3x3, który blokowałby grę.

W swojej turze zamiast wykładać kafelki na planszę można wymienić od 1 do 3 kafelków z woreczka (pod warunkiem, że w woreczku jest co najmniej 5 kafelków).

Odłóż na bok kafelki, które chcesz wymienić, następnie wylosuj tyle samo z woreczka, a dopiero później wrzuć odłożone kafelki do woreczka. Jeśli nie możesz zgodnie z zasadami wyłożyć na planszę kafelków, a w woreczku jest mniej niż 5 kafelków, tracisz kolejkę.

Podliczanie punktów

Na koniec swojej tury zdobywasz punkty za wszystkie nowe grupy kafelków, które powstały po dołożeniu przez Ciebie kafelków na planszę. Wynik zapisuje się na kartce.

Przykład:



Dołożyłeś na planszę kafelki o wartościach 6 i 7:
 $9 + 6 = 15$
 $7 + 6 = 13$

Wynik: 28 punktów

Gracz, który ułoży **Trio** (grupę 3 kafelków o łącznej wartości 15), zdobywa dodatkowo bonus w wysokości 15 punktów, który zostaje dodany do Trio – zatem Trio zawsze warte jest **30 punktów**.

Przykład:



Dołożyłeś na planszę kafelek o wartości 3:
 $7 + 5 + 3 = 15$
+ bonusowe 15 punktów za Trio

Wynik: 30 punktów

Jeśli na stojaku masz 3 kafelki, których suma wynosi 15, możesz ułożyć je na planszy w linii jako Trio (zgodnie z zasadami układania kafelków). Takie zagranie to **Triolet** i zdobywasz za nie dodatkowy **bonus w wysokości 50 punktów**.

Przykład:



Ułożyłeś te trzy kafelki naraz:
 $10 + 5 + 0 = 15$ +
bonusowe 15 punktów za Trio +
bonusowe 50 punktów za Triolet

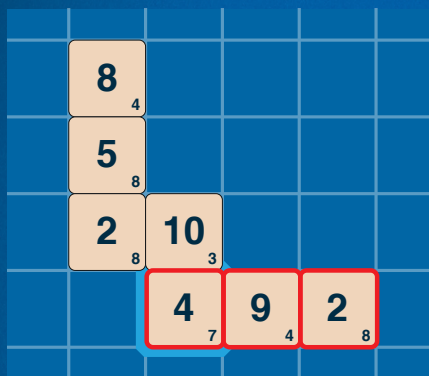
Wynik: 80 punktów

Pola specjalne

• Pola podwójne:

x2

Pole podwójne podwaja wartość znajdujących się na nim kafelków. Jeśli jednak na polu podwójnym znajduje się jeden z kafelków tworzących Trio, podwojona zostaje wartość całego Trio (łącznie z bonusem): $2 \times 30 = 60$ punktów. Bonus Trioletu nigdy nie zostaje podwojony. Uwaga: Podwójnego pola można użyć tylko raz w ciągu gry, więc jeśli kafelek zajmujący to pole stanowi część dwóch zazębiających się grup, pole podwójne działa tylko na jedną z tych grup.



Przykład:

Dołożyłeś na planszę trzy kafelki o wartościach 4, 9 i 2. W dodatku kafelek 4 ułożyłeś na polu podwójnym:

Trio 4, 9 i 2 zostaje podwojone: $2 \times 30 = 60$ punktów + bonusowe 50 punktów za Triolet.

Dodatkowo zdobywasz: $10 + 4 = 14$.

Wynik: 124 punkty

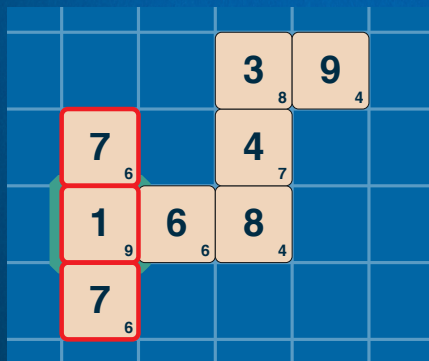
Ponieważ każde pole podwójne podwaja wartość tylko jednej grupy (wybranej przez gracza), gracz mądrze wybrał wartość Trio zamiast podwajać tylko 4 z drugiej grupy: 124 to lepszy wynik niż 98.

Uwaga: Pole środkowe traktowane jest jak pole podwójne.

• Pola potrójne:

x3

Pole potrójne potraja wartość znajdujących się na nim kafelków. Jeśli jednak na polu potrójnym znajduje się jeden z kafelków tworzących Trio, potrojona zostaje wartość całego Trio (łącznie z bonusem): $3 \times 30 = 90$ punktów. Bonus Trioletu nigdy nie zostaje potrojony. Uwaga: Potrójnego pola można użyć tylko raz w ciągu gry, więc jeśli kafelek zajmujący to pole stanowi część dwóch zazębiających się grup, pole potrójne działa tylko na jedną z tych grup.



Przykład:

Dołożyłeś na planszę trzy kafelki o wartościach 7, 1 i 7. W dodatku kafelek 1 ułożyłeś na polu potrójnym:

Trio 7, 1, 7 zostaje potrojone: $3 \times 30 = 90$ punktów + bonusowe 50 punktów za Triolet.

Dodatkowo zdobywasz Trio 1, 6 i 8 = 30 punktów.

Wynik: 170 punktów

Ponieważ każde pole potrójne można użyć tylko raz – oznacza to, że można potroić wartość tylko jednego Trio.

- **Pola powtórki:**



Gdy położysz kafelek na polu powtórki, podlicz i zanotuj swój wynik, po czym w tej samej turze uzupełnij swój stojak i zagraj kolejną turę.

Każde pole specjalne może zostać użyte tylko raz podczas całej rozgrywki i tylko w momencie, gdy zostaje zakryte kafelkiem – po jednokrotnym użyciu traci swój efekt.

Koniec gry

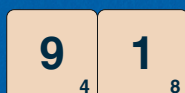
Rozgrywka kończy się, gdy w woreczku nie ma już więcej kafelków, a dowolny gracz dołoży swój ostatni kafelek na planszy (oczywiście po zliczeniu wyniku za tę turę).

Jeśli jesteś graczem, który pierwszy pozbył się wszystkich kafelków, dodaj do swojego wyniku sumę wartości kafelków, które pozostały twoim przeciwnikom.

Przykład:



Kafelki gracza nr 1



Kafelki gracza nr 2



Kafelek gracza nr 3

Jesteś graczem nr 4 i właśnie dokładasz na planszę swój ostatni kafelek. Dodaj do swojego wyniku wartość kafelków, które zostały innym graczom: $8 + 5 + 9 + 1 + 4 = 27$ punktów.

Przypadek szczególny: Wszyscy mają jeszcze kafelki na stojakach, ale nikt nie może zagrać ich na planszy (po kolei każdy z graczy pasuje). W takim wypadku gra kończy się, a każdy gracz od swojego wyniku odejmuje sumę wartości kafelków, które wciąż ma na swoim stojaku.

Porównajcie swoje wyniki. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

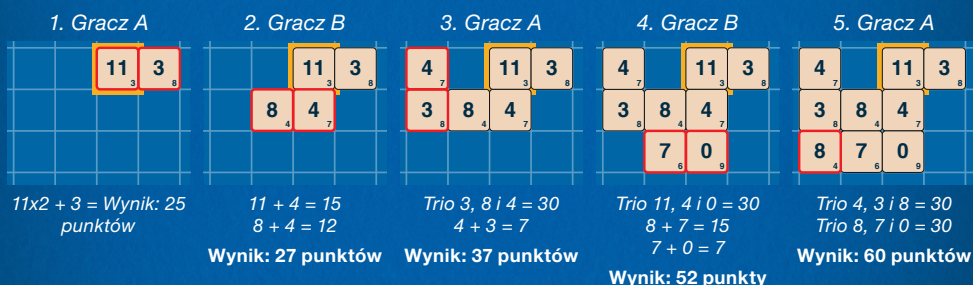
Kafelki – jokery



- Joker może zastąpić dowolny kafelek. Kładąc jokera na planszy, deklarujesz, jaką wartość on zastępuje (od 0 do 15). Taki joker zachowuje tę wartość aż do końca rozgrywki.
- Wartość punktowa jokera to zawsze 0.
- Jokera można użyć w Trio i nadal otrzymać bonusowe 15 punktów – Trio zawierające jokera warte jest więc 30 punktów.
- Można użyć jokera w Trioecie, ale nie dostanie się wtedy bonusowych 50 punktów.
- Nie można zagrać obu jokerów w tej samej turze; można jednak zagrać jokera w czasie tury powtórkowej, nawet jeśli w poprzedniej turze (tej, która wywołała powtórkę) zagrało się już jokera.

Przykład rozpoczęcia gry dla 2 graczy:

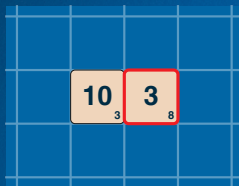
Pogrubioną linią zaznaczono zagrane w danej turze nowe kafelki.



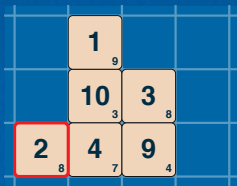
1. Gracz A rozpoczyna, musi więc w pierwszej turze położyć kafelek na centralnym polu – jest to pole specjalne, które podwaja wartość. Gracz A uzyskuje 25 punktów.
2. Gracz B tworzy dwie grupy po dwa kafelki i zdobywa 27 punktów.
3. Gracz A tworzy Trio i grupę dwóch kafelków. Zdobywa 37 punktów.
4. Gracz B tworzy Trio i dwie grupy po dwa kafelki, uzyskując 52 punkty.
5. Gracz A tworzy dwa razy Trio i zdobywa 60 punktów.

Przykłady podliczania punktów:

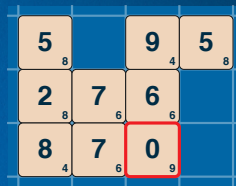
● Położenie kafelka na zwykłym polu:



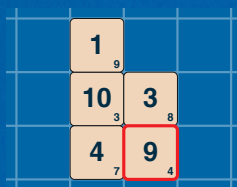
$10 + 3 = 13$
Wynik: 13 punktów



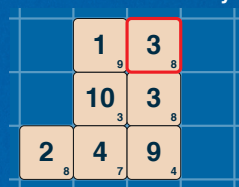
Trio 2, 4 i 9 = 30
Wynik: 30 punktów



Trio 9, 6 i 0 = 30
Trio 8, 7 i 0 = 30
Wynik: 60 punktów

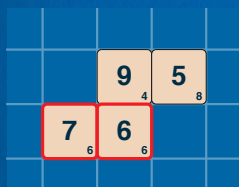


$3 + 9 = 12$
 $4 + 9 = 13$
Wynik: 25 punktów



Trio 3, 3 i 9 = 30
 $1 + 3 = 4$
Wynik: 34 punkty

● Położenie dwóch kafelków na zwykłych polach:



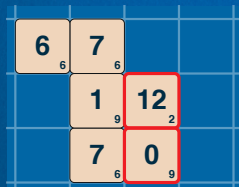
$9 + 6 = 15$
 $7 + 6 = 13$
Wynik: 28 punktów



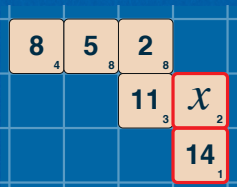
Trio 1, 10 i 4 = 30
Wynik: 30 punktów



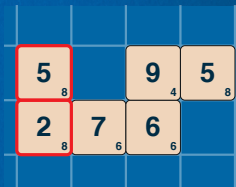
Trio 15, 0 i 0 = 30
Wynik: 30 punktów



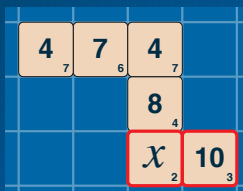
$1 + 12 = 13$
 $12 + 0 = 12$
 $7 + 0 = 7$
Wynik: 32 punkty



$11 + \text{joker} = 11$
 $\text{Joker} + 14 = 14$
Wynik: 25 punktów
Uwaga : Zagrywając jokera, należy zadeklarować wartość liczbową kafelka. Do końca gry wartość jokera pozostanie niezmienna.



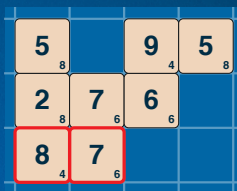
Trio 2, 7 i 6 = 30
 $5 + 2 = 7$
Wynik: 37 punktów



Trio 4, 8, joker = 30
 Joker + 10 = 10

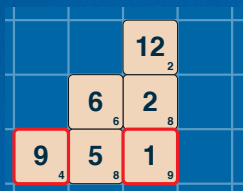
Wynik: 40 punktów

Uwaga: Ten joker do końca gry ma wartość 3 (15-(8+4)=3)



Trio 5, 2 i 8 = 30
 7 + 7 = 14
 8 + 7 = 15

Wynik: 59 punktów



Trio 12, 2, 1 = 30
 Trio 9, 5, 1 = 30

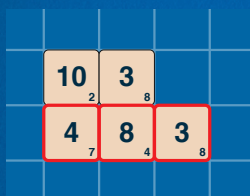
Wynik: 60 punktów



Trio 9, 4, 2 = 30
 Trio 2, 7, 6 = 30
 3 + 6 = 9

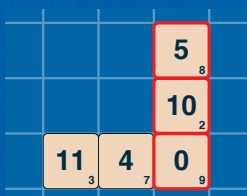
Wynik: 69 punktów

● Położenie trzech kafelków (Triolet) na zwykłych polach:



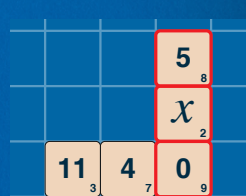
Trio 4, 8 i 3 = 30
 Bonus za Triolet: + 50
 10 + 4 = 14
 3 + 8 = 11

Wynik: 105 punktów



Trio 5, 10 i 0 = 30
 Bonus za Triolet: + 50
 Trio 11, 4, 0 = 30

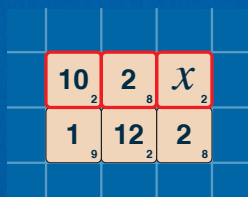
Wynik: 110 punktów



Trio 5, wild, 0 = 30
 Trio 11, 4, 0 = 30

Wynik: 60 punktów

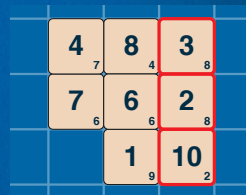
Uwaga: Można zagrać jokera w Triolecte, ale nie otrzymuje się za to bonusowych 50 punktów. W tym przykładzie joker ma wartość 10 do końca gry.



Trio 10, 2, joker = 30
 10 + 1 = 11
 2 + 12 = 14
 Joker + 2 = 2

Wynik: 57 punktów

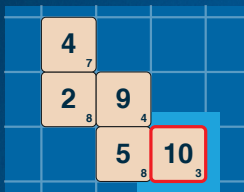
Uwaga: Można zagrać jokera w Triolecte, ale nie otrzymuje się za to bonusowych 50 punktów. W tym przykładzie joker ma wartość 3 do końca gry.



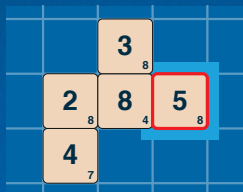
Trio 3, 2, 10 = 30
 Bonus za Triolet: + 50
 Trio 4, 8 et 3 = 30
 Trio 7, 6 et 2 = 30
 1 + 10 = 11

Wynik: 151 punktów

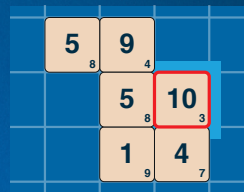
● Położenie kafelka na polu podwójnym: **x2**



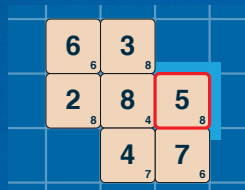
$10 \times 2 + 5 = 25$
Wynik: 25 punktów



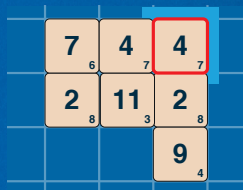
Trio 2, 8 i 5 pomnożone przez 2 = 30×2
Wynik: 60 punktów



$10 \times 2 + 5 = 25$
 $10 + 4 = 14$
Wynik: 39 punktów



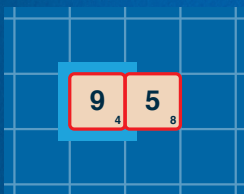
Trio 2, 8, 5 pomnożone przez 2 = 30×2
 $5 + 7 = 12$
Wynik: 72 punktów



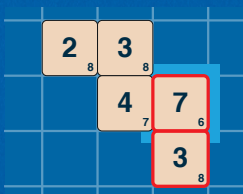
Trio 7, 4, 4 pomnożone przez 2 = 30×2
Trio 4, 2 i 9 = 30
Wynik: 90 punktów

Uwaga: Pole podwójne można wykorzystać tylko raz – należy wybrać, którą grupę pomnoży się przez 2.

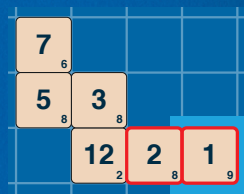
● Położenie dwóch kafelków, w tym jednego na polu podwójnym: **x2**



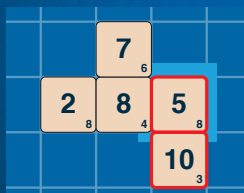
$9 \times 2 + 5 = 23$
Wynik: 23 punkty



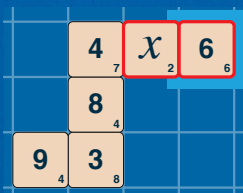
$7 \times 2 + 4 = 18$
 $7 + 3 = 10$
Wynik: 28 punktów



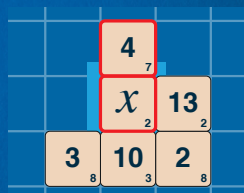
Trio 12, 2, 1 pomnożone przez 2 = 30×2
Wynik: 60 punktów



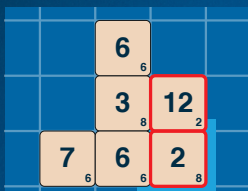
Trio 2, 8, 5 pomnożone przez 2 = 30×2
 $5 + 10 = 15$
Wynik: 75 punktów



Trio 4, Joker, 6 pomnożone przez 2 = 30×2
Wynik: 60 punktów

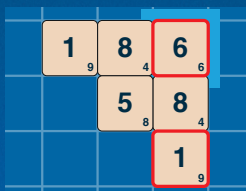


Trio 4, joker, 10, pomnożone przez 2 = 30×2
Joker + 13 = 13
Wynik: 73 punkty



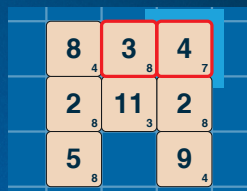
Trio 4, joker, 10, pomnożone przez 2 = 30×2
 $3 + 12 = 15$
 $12 + 2 = 14$

Wynik: 73 punkty



Trio 7, 6, 2 pomnożone przez 2 = 30×2
 Trio 6, 8, 1 = 30

Wynik: 90 punkty

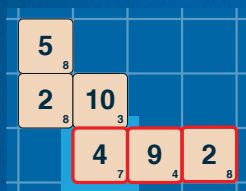


Trio 1, 8, 6, pomnożone przez 2 = 30×2
 Trio 4, 2, 9 = 30
 $3 + 11 = 14$

Wynik: 104 punkty

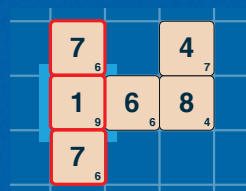
● Położenie trzech kafelków (Triolet), w tym jednego na polu podwójnym

x2



Trio 4, 9, 2 pomnożone przez 2 = 30×2
 Bonus za Triolet: +50
 $10 + 4 = 14$

Wynik: 124 punkty



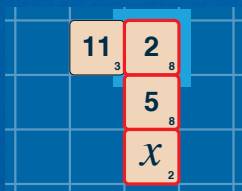
Trio 7, 1, 7 pomnożone przez 2 = 30×2
 Bonus za Triolet: +50
 Trio 1, 6, 8 = 30

Wynik: 140 punktów



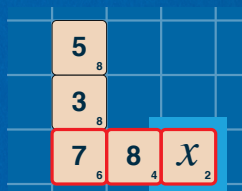
Trio 1, 14, 0 pomnożone przez 2 = 30×2
 Bonus za Triolet: +50
 Trio 4, 10 i 1 = 30
 Trio 0, 1 i 14 = 30

Wynik: 170 punktów



Trio 2, 5, joker pomnożone przez 2 = 30×2
 $11 + 2 = 13$

Wynik: 73 punkty



Podwójne Trio 7, 8 i joker = 30×2
 Trio 5, 3 i 7 = 30

Wynik: 90 punktów

Uwaga: Można zagrać jokera w Triolecie, ale nie otrzymuje się za to bonusowych 50 punktów. W tym przykładzie joker ma wartość 8 do końca gry.

Uwaga: Można zagrać jokera w Triolecie, ale nie otrzymuje się za to bonusowych 50 punktów. W tym przykładzie joker ma wartość 0 do końca gry.

x3

Położenie kafelków na polach potrójnych: zasada podliczania punktów za pola potrójne jest taka sama jak w przypadku pól podwójnych, z tą różnicą, że tym razem mnoży się je przez 3. Oczywiście każde pole potrójne można wykorzystać tylko raz.

© & © - 2017 Gigamic



ZAL Les Garennes
 62930 - Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com



Edycja polska:
 2024 Wydawnictwo IUVI
 Sp. z o.o., Sp. J.
 ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
 NIP: 6762465516
www.iuvigames.pl