

# Trio-Dominospiel aus Holz

## Bedienungsanleitung – Art.-Nr. 52129

Das Spiel enthält 56 Dreiecke.  
Ein klassisches Spiel für: 2-6 Spieler

### SPIELANLEITUNG:

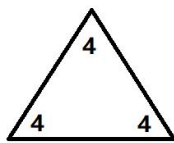
- Um die Punkte zu notieren, schreiben Sie die Initialen oder den Namen eines jeden Spielers auf. Bei jedem Spielzug addiert oder subtrahiert der Punktesammler Punkte in der entsprechenden Spalte, bis 400 Punkte erreicht sind, bestehend aus mehreren Runden.
- Drehen Sie alle Trio-Domino verdeckt um und mischen Sie, jeder Spieler wählt die gewünschte Anzahl wie folgt aus:
 

2 Spieler	9 pro Spieler
3 bis 4 Spieler	7 pro Spieler
5 bis 6 Spieler	6 pro Spieler

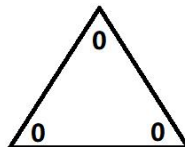
### SPIELEN:

- Der Spieler, der den Trio-Domino mit drei gleichen Höchstzahlen hat, beginnt die Runde, indem er den Tri-Domino offen auf die Spielfläche legt. Drei 5er sind die höchste Zahl, dann drei 4er, dann drei 3er, usw. Der Spieler, der das Spiel beginnt, erhält die Summe der drei Zahlen auf dem Trio-Domino plus einen Bonus von 10 Punkten für den Start. Wenn drei 0en beginnen, gibt es einen zusätzlichen Bonus von 30 Punkten plus den normalen Bonus von 10 Punkten.

Beispiel:

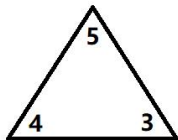


$$4 \times 3 = 12 + 10 = 22 \text{ Punkte}$$

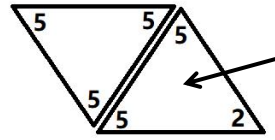


$$30 + 10 = 40 \text{ Punkte}$$

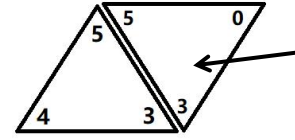
- Der Spieler, der den Start-Trio-Domino und die Dreifach-Null auf der Hand hat, hat die Möglichkeit, einen von beiden zu spielen, um seinen eigenen Bonus zu sammeln (Regel 1). Entscheidet sich der Spieler dafür, mit den drei 0en zu beginnen, um die zusätzlichen Bonuspunkte zu erhalten, muss er den anderen Spielern den Trio-Domino mit den höchsten Zahlen zeigen.
  - Wenn kein Spieler einen Trio-Domino mit drei gleichen Zahlen hat, beginnt der Spieler mit der höchsten Summe auf einem Trio-Domino. Er erhält also die Summe der drei Zahlen auf dem Trio-Domino als Startpunktzahl, aber keinen Bonuspunkt.
  - Im Uhrzeigersinn versucht der nächste Spieler, zwei beliebige Zahlen auf dem Trio-Domino des Startspielers zu finden. Wenn der nächste Spieler dies schafft, erhält er die Summe aller drei Zahlen auf seinen Trio-Domino.
- Beispiel:



Regel 3:  $5 + 4 + 3 = 12 \text{ Punkte}$



Regel 4:  $5 + 5 + 2 = 12 \text{ Punkte}$



$$5 + 3 + 0 = 8 \text{ Punkte}$$

- Wenn ein Spieler kein Spiel machen kann, muss er aus dem "Haufen" (verbleibende verdeckte Dominosteine) ziehen, bis ein Spiel gemacht werden kann. Für jeden aus dem "Haufen" gezogenen Tri-Domino werden 5 Punkte von der individuellen Punktzahl abgezogen. Um eine genaue Zählung der 5 Strafpunkte zu gewährleisten, muss die Anzahl der aus dem "Haufen" gezogenen Dominosteine von der Anzahl der Steine auf der Hand getrennt werden. Geben Sie die Gesamtpunktzahl dem Punkteverwalter.
- Wenn ein Spieler keinen Trio-Domino auf der Hand hat und auch keine im "Haufen" liegen, muss er passen. Dann werden ihm 10 Punkte abgezogen und der nächste Spieler ist dran usw.

### EINE RUNDE ZU GEWINNEN:

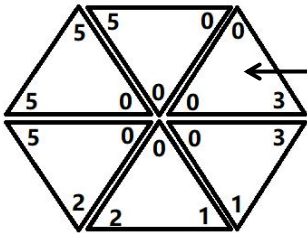
Der erste Spieler, der alle seine Dominosteine ausspielt, gewinnt die Runde und erhält 25 Bonuspunkte plus die Summe der Punkte aller Dominosteine, die der andere Spieler noch auf der Hand hat. Wenn alle Spieler gepasst haben, ist das Spiel nun blockiert. Der Spieler, der die wenigsten Punkte auf der Hand hat, wird zum Gewinner dieser Runde erklärt. Er addiert die Gesamtzahl der Punkte, die jeder Spieler noch auf der Hand hat, zu seiner Punktzahl. Es

werden keine Bonuspunkte vergeben, aber er muss auch die Gesamtzahl der Punkte in seiner Hand von seinem Ergebnis abziehen. Dann beginnt eine neue Runde.

### EIN SPIEL GEWINNEN:

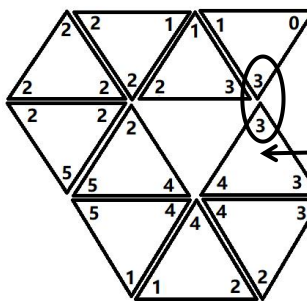
Der erste Spieler, der 400 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel. Erreicht ein Spieler in der Mitte einer Runde 400 Punkte, spielt er weiter, bis die Runde zu Ende ist. Wenn mehr als ein Spieler während der Runde 400 Punkte erreicht, gewinnt der Gewinner der Runde das Spiel. (siehe Gewinnen einer Runde)

### BONUSPUNKTE:



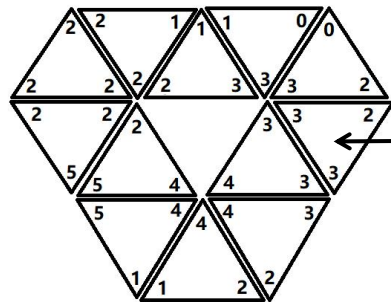
Beispiel A: Wenn ein Spieler alle 3 Zahlen eines Trio-Domino trifft und ein geschlossenes Sechseck bildet. Addiere die Summe der 3 Zahlen plus einen Bonus von 50 Punkten zu seinem Ergebnis.

$$0 + 0 + 3 = 3 + 50 \text{ (Bonus)} = 53 \text{ Punkte}$$



Beispiel B: Wenn ein Spieler einen Trio-Domino findet und eine Brücke bildet, wird die Summe der 3 Zahlen plus ein Bonus von 40 Punkten addiert. Eine Brücke wird gebildet, indem man eine (und nur eine) Seite eines Trio-Domino und den gegenüberliegenden Punkt zusammenbringt.

$$4 + 3 + 3 = 10 + 40 \text{ (Bonus)} = 50 \text{ Punkte}$$



Beispiel C: Stimmt ein Spieler mit 2 Seiten eines Trio-Domino überein (dies ist nur möglich, nachdem eine Brücke gebildet wurde, siehe Beispiel C), erhält er die Summe der 3 Zahlen plus 40 Bonuspunkte.

$$3 + 3 + 2 = 8 + 40 \text{ (Bonus)} = 48 \text{ Punkte}$$

### **ACHTUNG!!!**

Ein Umtausch ist nicht möglich, wenn das Produkt durch unsachgemäßen Gebrauch beschädigt wurde.

### **ENTSORGUNG:**

Das Verpackungsmaterial ist wiederverwertbar. Entsorgen Sie die Verpackung umweltgerecht und führen Sie sie der Wertstoffsammlung zu.

Eurotops Versand GmbH  
Elisabeth-Selbert-Straße 3  
40764 Langenfeld, Deutschland



Bei technischen Fragen wenden Sie sich bitte  
in Deutschland an die 02173-9246888\* oder [info@eurotops.de](mailto:info@eurotops.de)  
in Österreich an die 0800 321 768\*\* oder [info@eurotops.at](mailto:info@eurotops.at)  
in der Schweiz an die 071 274 68 06 oder [info@eurotops.ch](mailto:info@eurotops.ch)

Bei ggf. erforderlicher Rücksendung der Ware adressieren Sie diese bitte an die auf Ihrer Rechnung stehende Retourenadresse.

\*Rufnummer zum Ortstarif

\*\*Kostenfrei innerhalb Österreichs

© 01.6.2024 Nur für die private und die beschriebene Anwendung.

## Jeu Domino Trio en Bois

### Mode d'emploi – N° art. 52129

Le jeu comprend 56 pièces triangles.  
Un jeu classique pour : 2-6 joueurs

#### INSTRUCTION DU JEU :

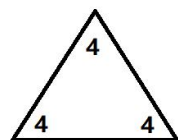
- Pour marquer le score, écrire l'initiale ou le nom de chaque joueur. À chaque jeu, le marqueur ajoutera ou diminuera les points dans la colonne appropriée jusqu'à 400 points et sera composé de plusieurs manches.
- Veillez placer tous les tri-dominos avec face vers le bas et les mélanger. Chaque joueur choisit le chiffre requis comme suit :
 

2 joueurs	9 chacun
3 à 4 joueurs	7 chacun
5 à 6 joueurs	6 chacun

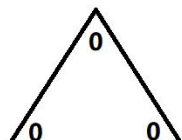
#### JOUER :

- le joueur ayant le tri-domino avec trois des chiffres les plus élevés commence la manche en jouant le tri-domino avec face vers le haut. Les trois 5s sont les plus élevés, puis les trois 4s, puis les trois 3s, etc. Le joueur qui commence le jeu reçoit la somme des trois chiffres sur le tri-domino plus un bonus de 10 points pour le commencement. Si les trois 0s commencent, il y a un bonus supplémentaire de 30 points plus le bonus normal de 10 points.

Exemple :



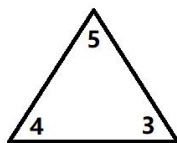
$$4 \times 3 = 12 + 10 = 22 \text{ points}$$



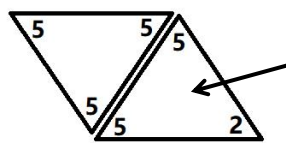
$$30 + 10 = 40 \text{ points}$$

- Les joueurs qui ont le tri-domino de départ et trois zéros dans sa main peuvent choisir de jouer l'un ou l'autre. Recueillir son bonus approprié (Règle 1). Si un joueur choisit de commencer avec les trois 0s pour marquer les points bonus supplémentaires, il doit montrer aux autres joueurs le tri-domino avec le même chiffre le plus élevé.
- Si aucun joueur ne possède un tri-domino avec trois des chiffres identiques, le joueur avec la somme la plus élevée sur un tri-domino commence le jeu. Par conséquent, il reçoit la somme de trois chiffres des tri-dominos comme son score de départ, mais sans point bonus.
- Dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant essaie de correspondre à deux chiffres sur le tri-domino du joueur de départ. Si le joueur suivant peut le faire, il recevra la somme de tous les trois chiffres de ses tri-dominos.

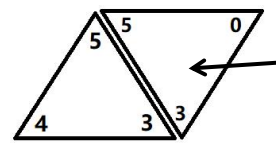
Exemple :



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



$$\text{Règle 4: } 5 + 5 + 2 = 12 \text{ points}$$



$$5 + 3 + 0 = 8 \text{ points}$$

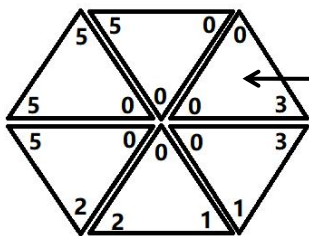
- Si le joueur ne peut pas faire de match, il doit choisir parmi le « bien » (les tri dominos restants avec face vers le bas) jusqu'à ce que le match soit réussi. 5 points sont déduits du score individuel pour chaque tri-domino choisi dans le « bien ». Pour assurer le calcul exact de chaque amende de 5 points, il faut garder le nombre de tri-domino du « bien » de ceux qui sont dans votre main. Donner une amende de points totaux au pointeur.
- Si un joueur ne peut pas correspondre à tout tri-domino dans sa main et il n'y a aucun dans le « bien » que le joueur passera, il faut déduire 10 points de son score et le prochain joueur va et ainsi de suite.

#### GAGNER UNE MANCHE :

Le premier joueur à jouer ses tri-dominos gagne la manche et reçoit 25 points bonus plus les points totaux des tous les tri-dominos restants dans la main de l'autre joueur. Si tous les joueurs sont passés, le jeu est alors bloqué. Le joueur ayant les points les plus faibles dans sa main sera déclaré gagnant de la manche. Il ajoutera à son score les points totaux restants dans la main de chaque joueur. Il n'y aura pas de points bonus, mais il doit déduire le nombre total de points dans sa main à partir de ses points. Puis la prochaine manche commence.

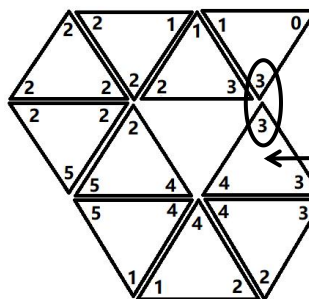
**GAGNER UN JEU :**

Le premier joueur à atteindre 400 points gagne le jeu. Si un joueur atteint 400 points au milieu d'une manche, il faut continuer à jouer jusqu'à la fin de la manche. Si plus d'un joueur dépasse 400 points pendant la manche, le gagnant de la manche gagne le jeu. (voir gagner une manche)

**SCORE DE BONUS :**

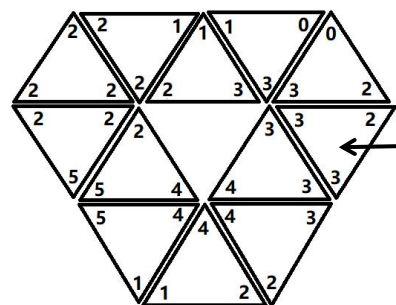
Exemple A: Si un joueur correspond à tous les 3 chiffres d'un tri-domino et forme un hexagone fermé. Additionnez la somme de 3 chiffres plus un bonus de 50 points à son score.

$$0 + 0 + 3 = 3 + 50 \text{ (bonus)} = 53 \text{ points}$$



Exemple B: Si un joueur correspond à un tri-domino et forme un pont, ajoutez la somme de 3 chiffres plus un bonus de 40 points. Un pont est constitué d'un côté (et d'un seul) d'un tri-domino et d'un point opposé.

$$4 + 3 + 3 = 10 + 40 \text{ (bonus)} = 50 \text{ points}$$



Exemple C: Oueur correspond à 2 côtés d'un tri-domino (cela ne peut se faire qu'après la formation d'un pont, voir l'exemple C), il recevra la somme des 3 chiffres plus 40 points bonus.

$$2 + 3 + 3 = 8 + 40 \text{ (bonus)} = 48 \text{ points}$$

**ATTENTION!!!**

Le retour sera exclu suite à des dommages dus à une mauvaise utilisation.

**COLLECTE ET TRAITEMENT**

Le matériel d'emballage est réutilisable. Débarassez-vous de l'emballage de manière écologique et mettez-le à la collecte des matériaux recyclables.

Eurotops Versand GmbH  
Elisabeth-Selbert-Straße 3  
40764 Langenfeld, Allemagne

**EURO**  
*tops*

Pour des renseignements techniques veuillez contacter  
en France 037-28 44 400 ou [info@eurotops.fr](mailto:info@eurotops.fr)

Pour retourner un produit, veuillez utiliser l'adresse indiquée sur la facture.

© 01.6.2024 Uniquement pour un usage privé et pour l'usage décrit.

# Houten Trio-Dominospel

## Instructiehandleiding – Art. nr. 52129

Het spel bevat 56 driehoeken stukken.  
Een klassiek spel voor: 2-6 spelers

### SPELINSTRUCTIE:

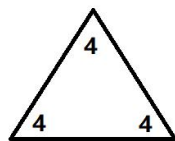
- Om de score bij te houden, schrijf je de initialen of naam van elke speler. Bij elk spel, zal de scorekeeper punten in de juiste kolom optellen of aftrekken tot 400 punten en het spel bestaat uit verschillende rondes.
- Draai alle trio-domino's met de voorkant naar beneden en meng ze. Elke speler kiest het gewenste nummer als volgt:

2 spelers	9 elk
3 t/m 4 spelers	7 elk
5 t/m 6 spelers	6 elk

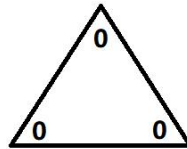
### SPELEN:

- De speler die de trio-domino heeft met drie van dezelfde hoogste nummers begint de ronde door de trio-domino met de bedrukte zijde naar boven op het speeloppervlak te spelen. Drie 5's is het hoogst, dan drie 4's, dan drie 3's, etc. De speler die het spel start, ontvangt de som van de drie nummers op de trio-domino plus een bonus van 10 punten voor het starten. Als er drie 0's beginnen, is er een extra bonus van 30 punten plus de normale bonus van 10 punten.

Voorbeeld:



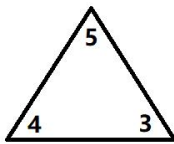
$$4 \times 3 = 12 + 10 = 22 \text{ punten}$$



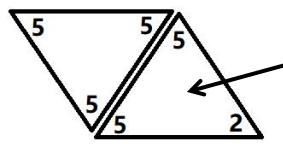
$$30 + 10 = 40 \text{ punten}$$

- De speler die de beginnende trio-domino en de triple zero in zijn hand heeft, heeft de mogelijkheid om een van beide te spelen. Het innen van zijn eigen bonus (regel 1). Als de speler ervoor kiest om met de drie 0's te beginnen om extra bonuspunten te verdienen, moet hij de andere spelers de trio-domino met dezelfde hoogste nummer laten zien.
- Als geen enkele speler een trio-domino met hetzelfde nummer heeft, dan begint de speler met de hoogste som op één trio-domino. Daardoor krijgt hij de som van de drie nummers op de trio-domino als startspunt, maar geen bonuspunt.
- Met de klok mee probeert de volgende speler twee nummers op de trio-domino van de beginnende speler te matchen. Als de volgende speler dit kan doen, ontvangt hij de som van alle drie nummers op zijn trio-domino's.

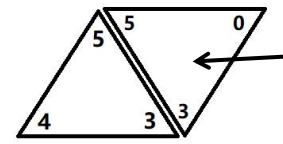
Voorbeeld:



$$\text{regel 3: } 5 + 4 + 3 = 12 \text{ punten}$$



$$\text{regel 4: } 5 + 5 + 2 = 12 \text{ punten}$$



$$5 + 3 + 0 = 8 \text{ punten}$$

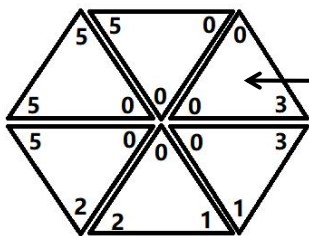
- Als een speler niet in staat is om te matchen, moet hij kiezen uit de "put" (resterende trio-domino's met de voorkant naar beneden) totdat er een match kan worden gemaakt. Voor elke trio-domino die uit de "put" worden geplukt, worden punten van de individuele punten afgetrokken. Om ervoor te zorgen en nauwkeurig elke 5 puntenstraf te berekenen, houdt u het aantal trio-domino's dat uit "put" wordt geplukt, gescheiden van die in uw hand. Geef de doelman een puntstraf voor totale punten.
- Als een speler geen trio-domino in zijn hand kan evenaren en er geen spelers in de "put" zal passeren, worden 10 punten van zijn punten afgetrokken en de volgende speler gaat enz.

### EEN RONDE WINNEN :

De eerste speler die al zijn trio-domino's heeft gespeeld, wint de ronde en ontvangt 25 bonuspunten plus de totale punten van alle trio-domino's in de hand van de andere spelers. Als alle spelers zijn gepasseerd, is het spel nu geblokkeerd. De speler met het laagste aantal punten in zijn hand wordt uitgeroepen tot winnaar van die ronde. Hij voegt het resterende totale aantal punten in de hand van elke speler toe aan zijn punten. Er worden geen bonuspunten gegeven, maar hij moet ook het totale aantal punten in zijn hand van zijn punten aftrekken. Dan begint een nieuwe ronde.

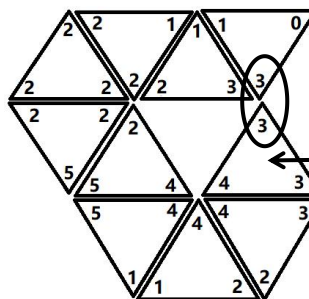
**EEN SPEL WINNEN:**

De eerste speler die 400 punten haalt, wint het spel. Als een speler 400 punten bereikt in het midden van een ronde, blijft dan spelen tot het einde van de ronde. Als meer dan één speler tijdens de ronde 400 punten haalt, wint de winnaar van de ronde het spel. (zie een ronde winnen)

**BONUS SCOREN :**

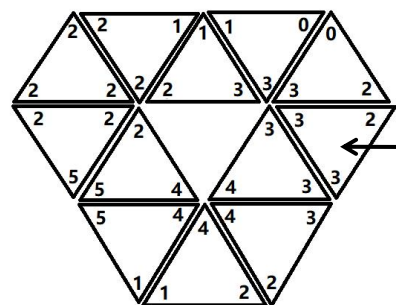
Voorbeeld A: Als een speler alle 3 nummers van een trio-domino matcht en een gesloten zeshoek vormt. Tel de som van de 3 nummers plus een bonus van 50 punten op bij zijn punten.

$$0 + 0 + 5 = 3 + 50 \text{ (bonus)} = 53 \text{ punten}$$



Voorbeeld B: Als een speler een trio-domino matcht en een brug vormt, wordt de som van de 3 nummers toegevoegd aan een bonus van 40 punten. Een brug wordt gevormd door overeenkomende kant (en slechts één kant) van een trio-domino te matcht met tegenovergestelde punten.

$$4 + 3 + 3 = 10 + 40 \text{ (bonus)} = 50 \text{ punten}$$



Voorbeeld C: Als een speler 2 zijden van een trio-domino matcht (dit kan pas worden gedaan na het vormen van een brug), ontvangt hij de som van de 3 nummers plus 40 bonuspunten.

$$3 + 3 + 2 = 8 + 40 \text{ (bonus)} = 48 \text{ punten}$$

**ATTENTIE!!!**

Ruilen of terugzenden is uitgesloten, indien de goederen door onkundig gebruik beschadigd zijn.

**AFVALVERWIJDERING:**

De verpakking is recyclebaar. De verpakking daarom niet huishoudelijk afval doen, maar milieuvriendelijk afvoeren.

Eurotops Versand GmbH  
Elisabeth-Selbert-Straße 3  
40764 Langenfeld, Duitsland

**EURO**  
*tops*

Voor technische informatie, kunt u bellen of mailen  
in Nederland tel.: 020 262 195 8 or [info@eurotops.nl](mailto:info@eurotops.nl)

Een eventuele teruggave van de producten dient te worden gericht aan het retouradres vermeld op uw factuur.

© 01.6.2024 Alleen voor privégebruik en voor het beschreven gebruik.

## Wooden Trio Domino Game Instruction Manual –Art. No. 52129

The game includes 56 triangles pieces.  
A classic game for: 2-6 players

### GAME INSTRUCTION:

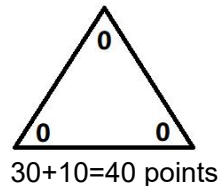
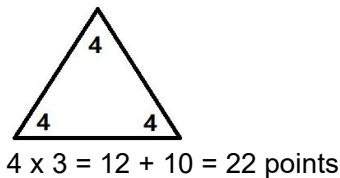
- To keep score, write the initial or name of each player. As each play is made, the scorekeeper will add or subtract points in the proper column until 400 points, and consists of several rounds.
- Turn all trio-dominos face down and mix, each player selects the required number as follows:
 

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

### PLAYING:

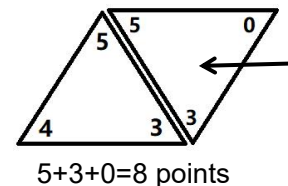
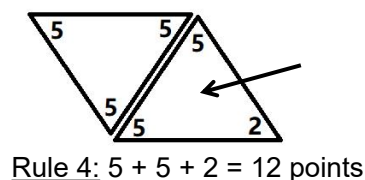
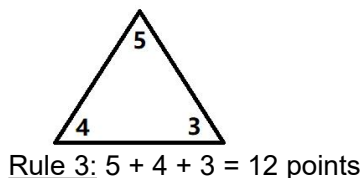
- The player that has the trio-domino with three of the same highest numbers starts the round by playing the trio-domino face up on the playing surface. Three 5s is highest, then three 4s, then three 3s, etc. The player that starts the game receives the total of the three number on the trio-domino plus a bonus of 10 points for starting. If three 0s start, there is an extra bonus of 30 points plus the normal bonus of 10 points.

Example :



- The player that has both the starting trio-domino and the triple zero in his hand has the option of playing either one. Collecting his proper bonus (Rule 1). If the player chooses to start with the three 0s to score the additional bonus points, he must show the other players the trio-domino with the same highest number.
- If no player has a trio-domino with three of the same numbers, then the player with the highest total on one trio-domino starts. As such he receives the total of the three numbers on the trio-domino as his starting score, but no bonus point.
- In clockwise order the next player tries to match any two numbers on the starting player's trio-domino. If the next player can do this, he receives the total of all three numbers on his trio-dominos.

Example :



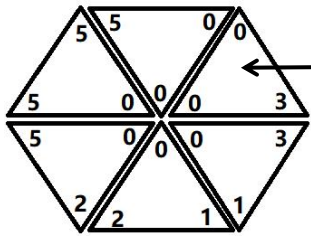
- If a player cannot make a match he must pick from the "well" (remaining trio-dominos face down) until a match can be made. For each trio-domino pick from the "well" deduct 5 points from individual score. To assure and accurate count of each 5 points penalty, keep number of trio-dominos picked from "well" separate from those in your hand. Give total point penalty to scorekeeper.
- If a player cannot match any trio-domino in his hand and there are none in the "well" the player will pass, Deduct 10 points from his score and next player goes and so on.

### WINNING A ROUND:

The first player to play all of his trio-dominos wins the round and receives 25 bonus points plus the total points of all trio-dominos left in the other player's hand. If all players have passed, the game is now blocked. The player having the lowest amount of points in his hand will be declared the winner of that round. He will add the total amount of points that each player has left in his hand to his score. No bonus points will be given, however, he must also deduct the total number of points in his hand from his score. Then begins another round.

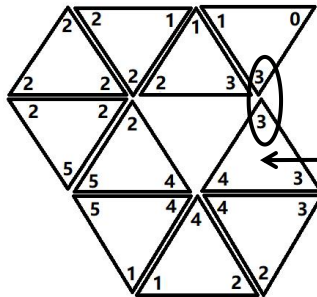
### WINNING A GAME:

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 the round wins the game. (see winning a round)

**BONUS SCORING:**

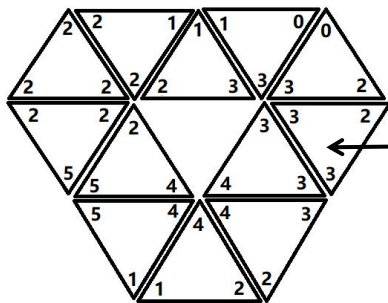
Example A: If a player matches all 3 numbers of a trio-domino and forms a closed hexagon. Add the sum of the 3 numbers plus a bonus of 50 points to his score.

$$0 + 0 + 3 = 3 + 50 \text{ (bonus)} = 53 \text{ points}$$



Example B: If a player matches a trio-domino and forms a bridge, add the sum of the 3 numbers plus a bonus of 40 points. A bridge is formed by matching one (and only one) side of a trio-domino and the point opposite.

$$4 + 3 + 3 = 10 + 40 \text{ (bonus)} = 50 \text{ points}$$



Example C: If a player matches 2 sides of a trio-domino (this can only be done after a bridge is formed) he receives the sum of the 3 numbers plus 40 bonus points.

$$3 + 3 + 2 = 8 + 40 \text{ (bonus)} = 48 \text{ points}$$

**ATTENTION!!!**

The returns will be impossible if products were damaged because of incorrect use.

**DISPOSAL:**

The packaging material is reusable. Dispose of the packaging in an environmentally friendly way by putting it in the appropriate recyclable waste collection containers.

Eurotops Versand GmbH  
Elisabeth-Selbert-Straße 3  
40764 Langenfeld, Germany



If technical support is needed, please call

in Germany	02173-9246888*	or <a href="mailto:info@eurotops.de">info@eurotops.de</a>
in Austria	0800 321 768**	or <a href="mailto:info@eurotops.at">info@eurotops.at</a>
in Switzerland	071 274 68 06	or <a href="mailto:info@eurotops.ch">info@eurotops.ch</a>
in the Netherlands	020 262 195 8	or <a href="mailto:info@eurotops.nl">info@eurotops.nl</a>
in France	037-28 44 400	or <a href="mailto:info@eurotops.fr">info@eurotops.fr</a>
in Belgium	02-27 33 300	or <a href="mailto:info@eurotops.be">info@eurotops.be</a>

\* At local rate from the German fixed network

\*\* Free of charge within Austria

A possible return of products should be addressed to the return address stated on your invoice.

© 01.6.2024 Only for private use and for the use described.