

TRIPLEXiTY^{Wz}

ZIEL DES SPIELS

Der erste Spieler zu sein, der aus 3 seiner farbigen Steinen einen Stapel bildet ODER seiner Steine in auf allen 3 oberen Stapelpositionen aufeinanderstapelt. **(BILD)**

SPIELABLAUF

Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt drei gleichfarbige Steine zur Seite. Dann wird der Beginner bestimmt. Der Beginner erklärt auf welche "Positionen" er seine Spielsteine setzen wird (Mitte, rechts oder links) und legt dann einen seiner Steine auf die imaginäre Spielfläche. **ANMERKUNG: DIESE ANFÄNGLICHE POSITIONIERUNG DER ERSTEN STEINE BESTIMMT DIE LAGE DER ANDEREN ZWEI STEINE.**

Der Reihe nach legen die Spieler nun je einen Stein pro Zug in eine der 3 Positionen (Mitte, rechts oder links), und stapeln dann bis zu 3 Steine aufeinander. Wenn alle 6 Steine im Spiel sind, müssen die Spieler versuchen, einen der oberen Steine beliebiger Farbe in eine andere erhältliche Position zu bewegen. Das Spiel ist vorbei, wenn es einem Spieler gelingt einen Stapel mit drei gleichfarbigen Steinen zu bilden, oder bei allen drei Stapeln jeweils einen Stein der gleichen Farbe als obersten Stein zu haben. **ANMERKUNG: ES IST NICHT ERLAUBT, EINEN BEREITS GESPIELTEN STEIN IN SEINE VORHERIGE POSITIONEN ZURÜCK ZUBEWEGEN.**

SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE

Zu Beginn wird die Anzahl der Spielrunden bzw. die zu erreichende Gesamtpunktzahl festgelegt. Das Spiel beginnt wie oben beschrieben. Wenn alle 6 Steine im Spiel sind, müssen die Spieler jedoch irgendeinen oberen Stein UMDREHEN und ihn auf eine andere erhältliche Position (Mitte, rechts oder links) bewegen. Das Spiel ist vorbei und die Punkte werden gezählt, wenn ein Stapel aus drei gleichfarbigen Steinen gebildet wurde oder wenn in drei verschiedenen Positionen jeweils ein Stein der gleichen Farbe als oberster Stein erscheint.

PUNKTEERMITTLUNG

Die Spielsteine sind mit "Pips" markiert. 1 Pip = 1 Punkt, 3 Pips = 3 Punkte usw. Die Punkte aller drei siegreichen Spielsteine (NUR die Pips auf den Oberseiten) werden addiert. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis die vereinbarte Anzahl der Spielrunden erreicht ist.

TRIPLEXiTYTM

OBJECT OF THE GAME

To be the first player to stack 3 of YOUR chosen colored pieces in one single stack, OR, at the top of each stack position. **(SEE IMAGE)**

GAME PLAY

Each player chooses a color and puts all three of the same color pieces to the side. Decide who will play first. The first player, declaring what "position" their playing piece will occupy, (center, right, or left) places one of their pieces on the imagined playing area. **NOTE: THIS INITIAL POSITIONING OF THE FIRST PIECE PREDETERMINES THE LOCATION FOR THE OTHER TWO PLACES.**

In turn, players position one piece at a time, in any of the 3 positions (center, right, or left), stacking up to a maximum of 3 high. After all 6 pieces have been placed into play, players must now move ANY top piece, no matter what the color, to any other available position. When a stack of three of the same color is formed by a player, or, when each of the three positions has the same colored piece on top, the game is over and the winner declared. **NOTE: YOU MAY NOT MOVE A PREVIOUSLY PLAYED PIECE TO ITS PREVIOUS POSITION.**

ADVANCED PLAY

At the start of the game, decide on a number of rounds to play or a total number of points to tally. Play begins in the same fashion as above. However, when all 6 pieces have been placed into play, players must take ANY top piece, INVERT it, and replace it on any other available position (center, right, or left). When a stack of three of the same color is formed, or, when each of the three positions has the same colored piece on top, the game is over and the winner's points are tallied.

COUNTING POINTS

The playing pieces are marked with "pips". 1 pip = 1 point, 3 pips = 3 points etc. Tally the pips on all three winning playing pieces face-up side ONLY. Continue play until the decided number of rounds or points is achieved.



TRIPLEXiTY™

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en apilar 3 de sus piezas coloreadas en una sola pila O en la parte superior de cada posición de pila (**IMAGENES**).

JUEGO

Cada jugador selecciona un color y coloca al costado todas las piezas del mismo color. Decida quién jugará primero. El primer jugador, indicando la "posición" que ocupará su pieza de juego (centro, derecha o izquierda), coloca una de sus piezas en el área de juego imaginaria. **NOTA: ESTA POSICIÓN INICIAL DE LA PRIMERA PIEZA DETERMINA LA UBICACIÓN PARA LAS OTRAS DOS PIEZAS.**

A su vez, los jugadores colocan una pieza por vez en cualquiera de las 3 posiciones (centro, derecha o izquierda), apilando hasta un máximo de 3. Después de haber puesto en juego las 6 piezas, los jugadores ahora deben mover CUALQUIER PIEZA superior, independiente del color, a cualquier otra posición disponible. Cuando un jugador forma una pila de tres del mismo color o cuando cada una de las tres posiciones tiene una pieza del mismo color en la parte superior, el juego termina y se declara al ganador.

NOTA: NO SE PUEDE MOVER UNA PIEZA PREVIAMENTE JUGADA A SU POSICIÓN ANTERIOR.

JUEGO AVANZADO

Al comienzo del juego, decida el número de rondas que desea jugar o el número total de puntos para anotar. El juego empieza de la misma manera que arriba. Sin embargo, cuando se ha colocado en juego el total de las 6 piezas, los jugadores deben tomar CUALQUIER pieza superior, INVERTIRLA y cambiarla a cualquier otra posición disponible (centro, derecha o izquierda). Cuando se forma la pila de las tres piezas del mismo color o cuando cada una de las tres posiciones tiene la pieza del mismo color en la parte superior, el juego se termina y se cuentan los puntos del ganador.

RECUENTO DE PUNTOS

Las piezas de juego son marcadas con "pips". 1 pip = 1 punto, 3 pips = 3 puntos, etc. Anote los pips en todas las piezas de juego ganador SÓLO con la cara hacia arriba. Continúe jugando hasta alcanzar el número deseado de rondas o puntos.

TRIPLEXiTY™

BUT DU JEU

Être le premier joueur à superposer les trois de ses pièces de sa couleur dans une seule pile OU à couvrir chacune des piles d'une pièce de sa couleur. (**CF IMAGES**)

RÈGLES DE BASE

Chaque joueur choisit sa couleur et pose ses trois pièces devant lui. On décide qui jouera le premier. Le premier joueur pose une de ses pièces en indiquant sa position (centre, droite ou gauche), dans l'aire de jeu. **REMARQUE : LE POSITIONNEMENT DE CETTE PREMIERE PIECE DÉTERMINE L'EMPLACEMENT DES DEUX AUTRES PLACES OU IL FAUDRA JOUER PAR LA SUITE; SI PAR EXEMPLE LE 1ER JOUEUR PLACE SA 1ERE PIECE EN DÉCLARANT QU'ELLE EST AU CENTRE, LES 2 AUTRES PILES DEVRONT ÊTRE SITUÉES À GAUCHE ET À DROITE DE CETTE 1ERE PIECE ETC...**

À tour de rôle, les joueurs placent une pièce à la fois dans une des trois positions (centre, droite ou gauche). Les joueurs ne peuvent empiler plus de trois pièces par position. Après que les six pièces ont été disposées, les joueurs doivent à leur tour de jeu déplacer N'IMPORTE QUELLE pièce de leur choix formant le dessus d'une pile, quelle qu'en soit la couleur, et la placer sur une autre position. Lorsqu'un joueur forme une pile de trois pièces de la même couleur ou lorsque des pièces du dessus des trois positions est de la même couleur, la partie est gagnée par le joueur ayant choisi cette couleur en début de partie (même si c'est son adversaire qui le fait gagner). **REMARQUE : ON NE PEUT PAS REMETTRE UNE PIECE JOUÉE AU PRÉALABLE À SA POSITION PRÉCÉDENTE.**

RÈGLES AVANÇÉES

En début de partie, on décide du nombre de manches à jouer ou du nombre total de points à atteindre pour gagner. La partie débute de la même façon que le jeu de base. Toutefois, lorsque les six pièces ont été jouées, les joueurs doivent prendre N'IMPORTE QUELLE des pièces situées sur le dessus d'une pile, la RETOURNER et la replacer sur une des autres positions disponibles (centre, droite ou gauche). Lorsqu'un joueur forme une pile de trois pièces de la même couleur ou lorsque chacune des pièces du dessus des trois positions est de la même couleur, la manche prend fin et on compte les points du gagnant.

COMPTAGE DES POINTS

Chacune des deux tranches des pièces de jeu est assortie de " trous " qui sont autant de points (un trou vaut un point, deux trous valent trois points, etc.). Cumulez les points du dessus des trois pièces de jeu gagnantes : ils sont attribués au vainqueur de la manche. Poursuivez la partie jusqu'à ce que le nombre de manches jouées ou le nombre de points définis en débit de partie soient atteints