



Triominos Junior

Spielanleitung – kurz erklärt

1–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

Triominos Junior ist ein Legespiel mit dreieckigen Steinen für 1 bis 4 Kinder. Ihr legt eure Triominos so an die Auslage an, dass Zahlen und Farben an den Berührungskanten zusammenpassen. Die Anleitung bietet zwei Stufen: eine einfache Münz-Variante für jüngere Kinder und eine Punkte-Variante, bei der gerechnet wird.

Spielziel

Ihr legt dreieckige Steine passend aneinander. Wer dadurch die meisten Münzen (Stufe 1) oder die meisten Punkte (Stufe 2) sammelt, gewinnt.

Vorbereitung

Mischt alle 36 Triominos verdeckt zu einem Pool neben der Tischmitte. Jedes Kind bekommt ein Stellbänkchen, zieht 5 Steine und stellt sie verdeckt vor sich auf. In Stufe 1 nimmt sich zusätzlich jeder 4 Siegpunkt-Münzen aus dem Vorrat. Ein Stein wird offen in die Tischmitte gelegt, ein Joker wird dabei durch einen anderen Stein ersetzt.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Du nimmst einen Stein vom Bänkchen und legst ihn mit einer vollen Kante an die Auslage an.
- 3 Alle Zahlen und Farben, die sich berühren, müssen übereinstimmen.
- 4 Für einen gelegten Stein bekommst du eine Münze (Stufe 1) oder die Summe seiner drei Eckzahlen als Punkte (Stufe 2).
- 5 Kannst oder willst du nicht legen, ziehst du einen Stein nach. In Stufe 1 kostet das eine Münze, in Stufe 2 ist es kostenlos.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn jemand seinen letzten Stein ablegt oder der Pool leer ist. Wer dann die meisten Münzen beziehungsweise die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt möglichst viele Siegpunkt-Münzen sammeln, indem ihr eure dreieckigen Steine regelgerecht an die Auslage anlegt. Jeder korrekt angelegte Stein bringt eine Münze aus dem Vorrat. In der Stufe für ältere Kinder spielt ihr ohne Münzen und sammelt stattdessen Punkte, die sich aus den Zahlen auf den gelegten Steinen ergeben. Am Ende gewinnt, wer am meisten zusammenbekommen hat.

Spielmaterial

36 Triominos (dreieckige Spielsteine)

60 Siegpunkt-Münzen

4 Stellbänkchen

1 Spielregel

Spielaufbau

- Drückt vor der ersten Partie die Triominos und die Münzen vorsichtig aus den Rahmen.
- Mischt alle 36 Triominos verdeckt und breitet sie etwas abseits der Tischmitte als Pool aus. Kein Stein darf dabei offen liegen.
- Legt die 60 Münzen ebenfalls neben die Tischmitte, sie bilden den Vorrat.
- Jedes Kind nimmt sich ein Stellbänkchen, stellt es vor sich auf, zieht 5 Triominos aus dem Pool und steckt sie so hinein, dass nur es selbst sie sieht.
- In der Stufe ab 5 Jahren nimmt sich jedes Kind zusätzlich 4 Siegpunkt-Münzen und legt sie offen vor sich ab. In der Punkte-Stufe ab 6 Jahren bleiben die Münzen in der Schachtel.
- Ein Kind zieht einen weiteren Stein und legt ihn offen in die Tischmitte. Ist es der Joker, wird ein anderer Stein gezogen.

Spielbeginn

Den Startstein in der Tischmitte legt ein beliebiges Kind offen aus. Danach beginnt das jüngste Kind die Partie. Reihum geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Ein Zug im Überblick

Wer an der Reihe ist, nimmt einen Stein vom eigenen Bänkchen und legt ihn an die bereits ausliegenden Triominos an. Gelingt das, ist der Zug beendet und das nächste Kind kommt dran.

Die Legeregeln

- 1 Zahlen und Farben an den Ecken müssen zu den angrenzenden Steinen passen. Das gilt auch dann, wenn ein Stein gleichzeitig mehrere Nachbarn berührt.
- 2 Ein Stein muss immer mit einer vollständigen Seite an andere Steine anschließen. Steine nur mit einer Ecke oder versetzt anzulegen, ist nicht erlaubt.

Belohnung in der Stufe ab 5 Jahren

Für jeden korrekt angelegten Stein nimmst du dir eine Münze aus dem Vorrat und legst sie vor dir ab.

Wenn du nicht legen kannst oder willst

In der Stufe ab 5 Jahren gibst du eine deiner Münzen in den Vorrat zurück. Dafür ziehst du einen Stein aus dem Pool und stellst ihn auf dein Bänkchen. Danach ist das nächste Kind an der Reihe. In der Punkte-Stufe ab 6 Jahren ziehst du ebenfalls einen Stein nach, das kostet dich aber nichts und bringt dir auch keine Punkte.

Der Joker

Der Joker passt zu allen Zahlen und Farben und darf an jeder Stelle angelegt werden. Er ist der einzige Stein, den man wieder aus der Auslage nehmen darf: Du tauschst ihn gegen einen eigenen Stein, der genau an diese Stelle passt. Dieser Tausch ist dein kompletter Zug. Du bekommst dafür keine Münze, musst aber auch keine abgeben. Den Joker stellst du auf dein Bänkchen und kannst ihn später erneut ausspielen.

Punkte zählen in der Stufe ab 6 Jahren

Hier wird ohne Münzen gespielt. Wer einen Stein korrekt anlegt, notiert sich dessen Wert. Der Wert ist die Summe der drei Zahlen in den Ecken des Steins, ein Stein mit 2, 3 und 4 bringt also 9 Punkte. Am Ende werden alle notierten Punkte addiert. Steine, die noch auf dem Bänkchen stehen, werden mit ihrem Wert vom Ergebnis abgezogen.

Der Spielzug

- 1 Prüfe, ob einer deiner Steine passend an die Auslage angelegt werden kann.
- 2 Lege den Stein mit einer kompletten Seite an, alle berührenden Zahlen und Farben müssen übereinstimmen.
- 3 Kassiere deinen Gewinn: eine Münze aus dem Vorrat (Stufe ab 5) oder die Summe der drei Eckzahlen als Punkte (Stufe ab 6).
- 4 Alternativ tauschst du einen in der Auslage liegenden Joker gegen einen genau passenden eigenen Stein. Damit ist dein Zug beendet, ohne Gewinn und ohne Kosten.
- 5 Kannst oder willst du nicht legen, ziehst du einen Stein aus dem Pool auf dein Bänkchen. In der Stufe ab 5 gibst du dafür eine Münze zurück.
- 6 Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Der Joker ersetzt jede Zahl und jede Farbe und darf in jeder Lage angelegt werden.
- Nur der Joker darf aus der Auslage zurückgenommen werden, und nur im Tausch gegen einen exakt passenden eigenen Stein.
- Der Jokertausch ist ein kompletter Zug und bringt weder Münze noch Kosten.
- Ist der zuerst gezogene Startstein der Joker, wird er zurückgelegt und ein anderer Stein aufgedeckt.
- Ein Stein darf nie nur mit einer Ecke oder versetzt angelegt werden, immer muss eine ganze Seite anliegen.

Spielende und Gewinn

In der Stufe ab 5 Jahren endet die Partie auf zwei Wegen: Entweder legt ein Kind den letzten Stein von seinem Bänkchen ab und bekommt dafür noch eine Münze, oder ein Kind zieht den letzten Stein aus dem Pool und zahlt dafür eine Münze. Anschließend zählen alle ihre Münzen, die größte Menge gewinnt. In der Punkte-Stufe ab 6 Jahren endet das Spiel ebenfalls, wenn jemand seinen letzten Stein ablegt oder der Pool leer ist; außerdem ist Schluss, wenn niemand mehr einen Stein anlegen kann. Dann addiert jedes Kind seine Punkte und zieht die Werte der übrig gebliebenen Steine ab. Das höchste Ergebnis gewinnt. Was bei Gleichstand gilt, sagt die Anleitung nicht.

Varianten

- Stufe ab 5 Jahren („Mein erstes Triominos“): Gespielt wird mit den Siegpunkt-Münzen. Legen bringt eine Münze, Nachziehen kostet eine Münze.
- Stufe ab 6 Jahren („Triominos Junior“): Gespielt wird ohne Münzen. Statt dessen zählt ihr die Summe der drei Eckzahlen jedes gelegten Steins als Punkte, am Ende werden die Werte der restlichen Steine abgezogen.
- Für jüngere oder unerfahrene Kinder sortiert ihr den Joker vor dem Mischen aus und mischt ihn erst später unter die Steine.

Tipps

- In der Münz-Variante ist jedes Nachziehen teuer: Es kostet eine Münze. Prüfe die Auslage deshalb gründlich, bevor du aufgibst.
- Behalte den Joker im Blick. Du kannst ihn aus der Auslage zurückholen, wenn du einen exakt passenden Stein hast, und ihn später erneut einsetzen.
- In der Punkte-Variante lohnt es sich, Steine mit hohen Zahlensummen früh loszuwerden, denn übrig gebliebene Steine werden am Ende abgezogen.
- Wer seinen letzten Stein ablegt, beendet das Spiel und bekommt in der Münz-Variante noch eine zusätzliche Münze. Ein schnelles Leerspielen des Bänkchens kann sich also lohnen.
- Lege Steine so an, dass möglichst viele offene Kanten für deine eigenen Steine erhalten bleiben.

Häufige Fragen

Darf ich einen Stein nur mit einer Ecke anlegen?

Nein. Jeder Stein muss mit einer kompletten Seite an einen bereits liegenden Stein anschließen. Versetztes Anlegen ist nicht erlaubt.

Was passiert, wenn ich keinen Stein anlegen kann?

In der Stufe ab 5 Jahren gibst du eine Münze in den Vorrat zurück und ziehst dafür einen Stein aus dem Pool auf dein Bänkchen. In der Punkte-Stufe ab 6 Jahren ziehst du einfach nach, ohne etwas zu bezahlen.

Muss ich legen, wenn ich einen passenden Stein habe?

Nein. Die Anleitung erlaubt ausdrücklich, dass du nicht legen willst. Dann ziehst du stattdessen nach.

Kann man einen Joker aus der Auslage zurückholen?

Ja. Du tauschst ihn gegen einen eigenen Stein, der exakt an diese Stelle passt, und stellst den Joker auf dein Bänkchen. Der Tausch ist dein gesamter Zug und bringt keine Münze.

Was ist, wenn der erste aufgedeckte Stein der Joker ist?

Dann wird er nicht als Startstein verwendet. Es wird ein neuer Stein gezogen und offen in die Tischmitte gelegt.

Wie viele Punkte ist ein Stein in der Variante ab 6 Jahren wert?

So viel wie die Summe der drei Zahlen in seinen Ecken. Ein Stein mit 2, 3 und 4 bringt also 9 Punkte.

Zählen Steine, die am Ende noch auf meinem Bänkchen stehen?

In der Punkte-Variante ab 6 Jahren ja: Ihr Wert wird von deinem Ergebnis abgezogen. Für die Münz-Variante nennt die deutsche Anleitung keine solche Regel.

Wer fängt an?

Das jüngste Kind beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

Sollen wir mit dem Joker spielen, wenn die Kinder das Spiel noch nicht kennen?

Die Anleitung empfiehlt, den Joker bei den ersten Partien mit jüngeren Kindern auszusortieren und ihn erst später unter die Steine zu mischen.

Wie endet das Spiel in der Münz-Variante?

Entweder legt ein Kind seinen letzten Stein ab und erhält dafür noch eine Münze, oder jemand zieht den letzten Stein aus dem Pool und zahlt dafür eine Münze. Danach werden die Münzen gezählt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Goliath
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Goliath Toys, zuletzt geprüft am 19.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/triominos-junior/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/triominos-junior/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026