



Art.-Nr. 4030805



GA546

# Trigo



**DA**

p. 8

**ES**

p. 7

**NL**

p. 3

**CZ**

p. 11

**DE**

p. 5

**FR**

p. 4

**PL**

p. 9

**SK**

p. 12

**EN**

p. 2

**IT**

p. 6

**RO**

p. 10



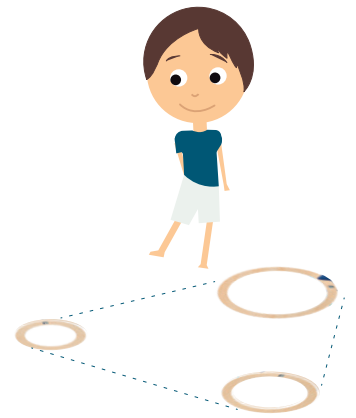
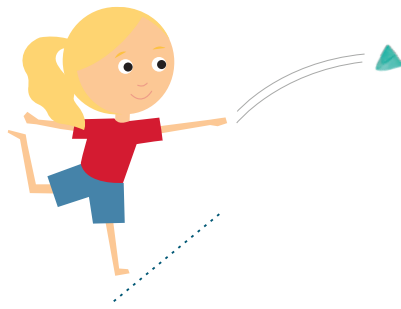
**NL** Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Lang koord. Wurgingsgevaar. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Long cord. Strangulation hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Longue corde. Danger de strangulation. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Lange Schnur. Strangulationsgefahr. **DA** Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Lang snor. Strangleringsfare. **EE** Hoiatus. Ei ole sobiv alla 36 kuu vanustele lastele. Väikesed osad. Kägistumisoht. Pikk nõör. Poomisoht. **FIN** Varoitus. Ei sovelly alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pitkä naru. Kuristumisvaara. **GRE** Προειδοποίηση. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μακρύ κορδόνι. Κίνδυνος στραγγαλισμού. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Corde lunghe. Rischio di strangolamento. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Lang snor. Kvelningsfare. **PL** Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Długa linka. Niebezpieczeństwo zadzierzgnięcia. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Corda comprida. Risco de estrangulamento. **RO** Avertisment. Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni. Coardă lungă. Pericol de strangulare. **SL** Opozorilo. Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev. Nevarnost zadavitve. Dolga vrvica. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Cuerda larga. Peligro de estrangulamiento. **SV** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Långt snöre. Risk för strypning.

Copyright © 2025 by BuitenSpeel B.V. / All right reserved.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of BuitenSpeel B.V.

BuitenSpeel B.V. | A. Hofmanweg 1B | 2031 BH Haarlem | The Netherlands





### Doel van het spel

Het doel van TRIGO is om zoveel mogelijk pittenzakjes binnen een driehoek te krijgen die wordt gevormd door drie houten ringen.

De driehoek kan tijdens het spel van vorm veranderen, wat het extra spannend maakt!

Je kunt spelen met 2, 3 of 4 personen, of in 2 teams.

### Vorbereiding

- Bepaal vanaf waar je werpt (de werplijn).
- Plaats de drie houten ringen op ongeveer 3 meter (10 stappen) van de werplijn, in een driehoek.
- Houd ongeveer 1 meter (3 stappen) tussen elke ring.

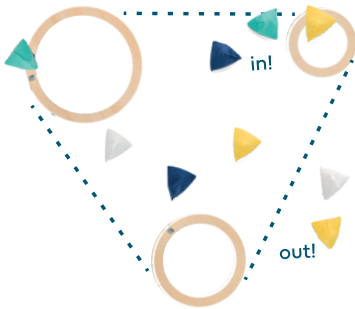


### Spelverloop

- De spelers gooien om de beurt één pittenzakje in de driehoek.
- Landt een pittenzakje in een houten ring of raakt het de ring? Dan verdien je 1 punt in de hand en kun je kiezen uit vier acties:
  1. Laat het pittenzakje en de ring liggen.
  2. Gooi de ring naar een nieuwe positie.
  3. Gooi het pittenzakje opnieuw.
  4. Doe beide.

### Let op!

- Je kunt maximaal 1 punt per ring per beurt verdienen.
- Verdiende punten in de hand blijven altijd behouden, ook als de ringen later worden verplaatst.



### Puntentelling en winnen

- Nadat alle pittenzakjes zijn gegooid, tel je de pittenzakjes die binnen de driehoek liggen.
- Je krijgt 1 punt per pittenzakje binnen de driehoek, plus de punten die je al in de hand hebt (indien je eerder in een ring hebt gegooid).
- Het telt ook als een deel van het pittenzakje binnen de lijn ligt tussen twee ringen.
- Twijfel je of een ring in de driehoek ligt? Gebruik dan het touwtje om te checken.
- De eerste speler die 10 punten haalt, wint een set.
- De winnaar van het spel is degene die 3 sets wint.

### Tips

- Gooi een ring om een nieuwe driehoek te maken. Hierdoor kunnen pittenzakjes van andere spelers buiten de driehoek komen te liggen.

### Na een set:

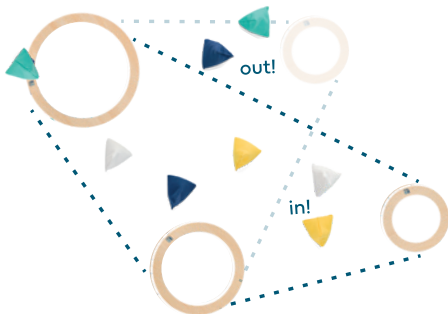
- Verzamel alle pittenzakjes en ringen en begin opnieuw met een nieuwe driehoek.
- De winnaar van de vorige set mag als eerste gooien in de volgende set.

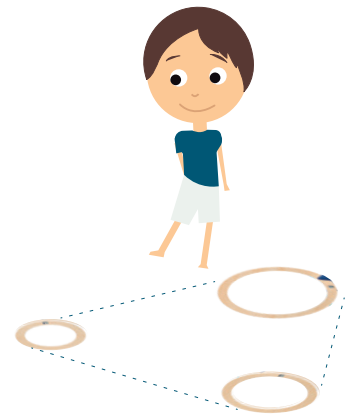
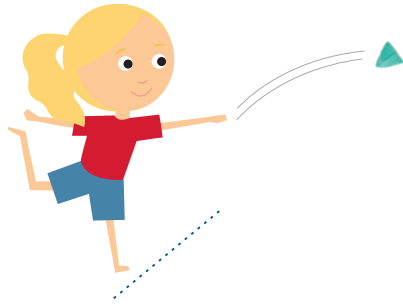
### Teamregels

- Twee teams gebruiken elk 2 x 4 pittenzakjes.

### Variatie: Marcells regels

1. Begin door de ringen te werpen in plaats van neer te leggen.
2. Je verdient geen punten 'in de hand'.
3. Wanneer je in een ring gooit (niet op of tegen de ring):
  - Laat dit zakje liggen, je krijgt hiervoor 2 punten.
  - Deze ring kan niet meer verplaatst worden.
  - Je mag een van de andere ringen met de hand verplaatsen.
4. Je wint wanneer je als eerste 15 punten scoort.





### Objective of the Game

The goal of TRIGO is to get as many beanbags as possible inside a triangle formed by three wooden rings.

The triangle can change shape during the game, making it extra exciting!

You can play with 2, 3, or 4 players, or in 2 teams.

### Preparation

- Decide where you will throw from (the throw line).
- Place the three wooden rings about 3 meters (10 steps) from the throw line, forming a triangle.
- Keep about 1 meter (3 steps) between each ring.

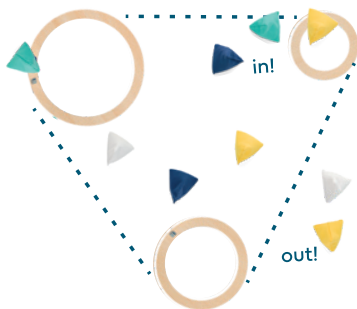


### Play

- Players take turns throwing one beanbag into the triangle.
- If a beanbag lands inside a wooden ring or touches the ring, you earn 1 point in hand and can choose one of four actions:
  1. Leave the beanbag and the ring where they are.
  2. Throw the ring to a new position.
  3. Throw the beanbag again.
  4. Do both.

### Note!

- You can earn a maximum of 1 point per ring per turn.
- Points earned in hand are always kept, even if the rings are moved later.



### Scoring and Winning

- After all beanbags have been thrown, count the beanbags inside the triangle.
- You score 1 point for each beanbag inside the triangle, plus any points you already have in hand (from earlier throws into rings).
- A beanbag counts even if only part of it is inside the line between two rings.
- Not sure if a ring is inside the triangle? Use the string to check.
- The first player to reach 10 points wins a set.
- The overall winner is the player who wins 3 sets.

### Tips

- Move a ring to create a new triangle. This can push other players' beanbags outside the triangle, giving you an advantage.

### Na een set:

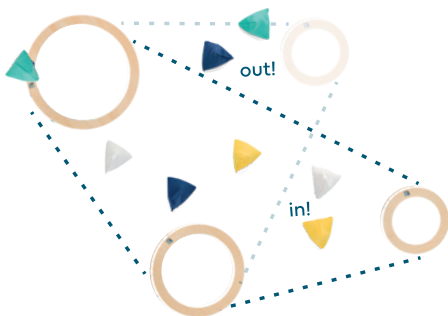
- Collect all beanbags and rings and start again with a new triangle.
- The winner of the previous set throws first in the next set.

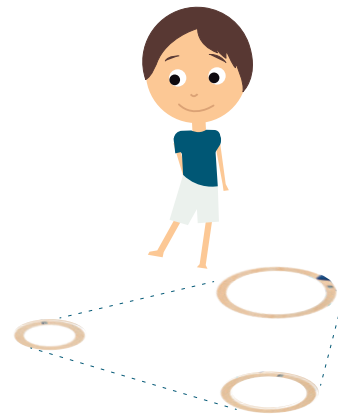
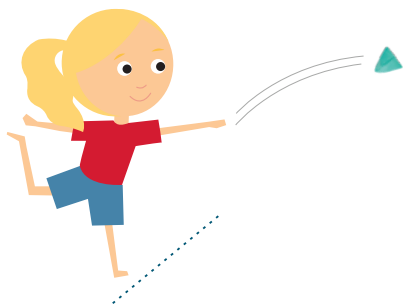
### Team rules

- Two teams use 2 x 4 beanbags each.

### Variation: Marcells rules

1. Start by throwing the rings instead of placing them down.
2. You don't score points 'in your hand'.
3. When you throw into a ring (not on or against it):
  1. Leave the beanbag where it lands; you earn 2 points for this.
  2. That ring may no longer be moved.
4. You may move one of the other rings by hand.
5. You win when you are the first to score 15 points.





### Objectif du jeu

Le but de TRIGO est de lancer autant de petits sacs que possible dans un triangle formé par trois anneaux en bois.

Le triangle peut changer de forme pendant la partie, ce qui rend le jeu encore plus excitant !

Vous pouvez jouer à 2, 3 ou 4 joueurs, ou en 2 équipes.

### Préparation

- Déterminez la ligne de lancer.
- Placez les trois anneaux en bois à environ 3 mètres (10 pas) de la ligne, en formant un triangle.
- Laissez environ 1 mètre (3 pas) entre chaque anneau.

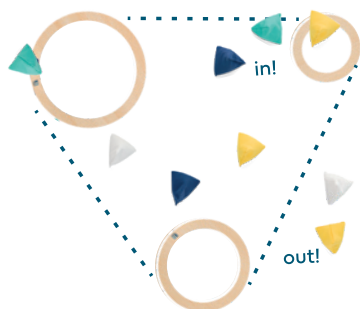


### Jeu

- Les joueurs lancent chacun leur tour un sac dans le triangle.
- Si un sac atterrit dans un anneau ou le touche, vous gagnez 1 point et pouvez choisir une des quatre actions :
  1. Laisser le sac et l'anneau en place.
  2. Déplacer l'anneau à une nouvelle position.
  3. Relancer le sac.
  4. Faire les deux.

### Remarque :

- Maximum 1 point par anneau et par tour.
- Les points gagnés sont conservés, même si les anneaux sont déplacés.



### Comptage et victoire

- Après tous les lancers, comptez les sacs dans le triangle.
- Chaque sac dans le triangle vaut 1 point, plus les points déjà gagnés.
- Un sac compte même s'il est partiellement dans la ligne entre deux anneaux.
- Pas sûr qu'un anneau soit dans le triangle ? Utilisez la ficelle pour vérifier.
- Le premier joueur à atteindre 10 points gagne un set.
- Le vainqueur final est celui qui gagne 3 sets.

### Astuces

- Déplacez un anneau pour créer un nouveau triangle. Cela peut repousser les sacs des autres joueurs hors du triangle et vous avantager.

### Après un set :

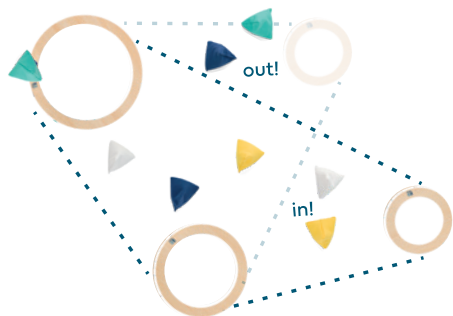
- Ramassez tous les sacs et anneaux et recommencez avec un nouveau triangle.
- Le gagnant du set précédent commence le suivant.

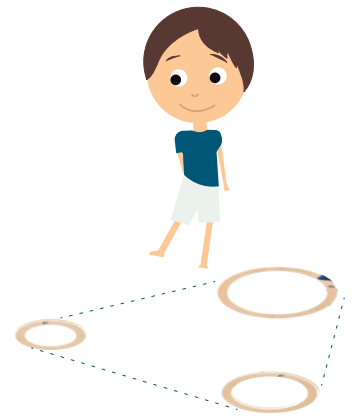
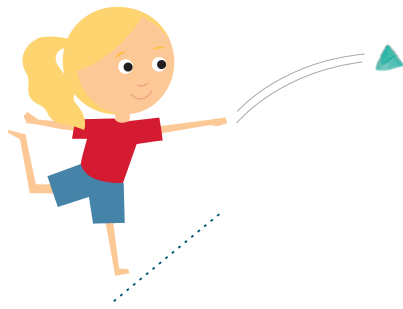
### Règles en équipe

- Deux équipes utilisent chacune 4 sacs (8 au total).

### Variante : Les règles de Marcel

1. Commencez par lancer les anneaux au lieu de les poser.
2. Vous ne gagnez pas de points « en main ».
3. Lorsque vous lancez dans un anneau (pas sur ou contre l'anneau) :
  - Laissez ce sac en place, vous gagnez 2 points pour cela.
  - Cet anneau ne peut plus être déplacé.
  - Vous pouvez déplacer un des autres anneaux à la main.
4. Vous gagnez lorsque vous êtes le premier à atteindre 15 points.





### Ziel des Spiels

Das Ziel von TRIGO ist es, so viele kleine Stoffsäcke wie möglich in ein Dreieck zu werfen, das aus drei Holzringen besteht.

Das Dreieck kann sich während des Spiels verändern – das macht es besonders spannend!

Ihr könnt mit 2, 3 oder 4 Spielern oder in 2 Teams spielen.

### Vorbereitung

- Bestimmt die Wurflinie.
- Legt die drei Holzringe etwa 3 Meter (10 Schritte) von der Wurflinie entfernt zu einem Dreieck.
- Lasst etwa 1 Meter (3 Schritte) Abstand zwischen den Ringen.

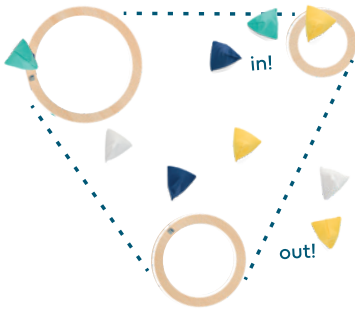
### Spielablauf

- Die Spieler werfen abwechselnd einen Stoffbeutel in das Dreieck.
- Wenn ein Beutel in einem Holzring landet oder den Ring berührt, erhältst du 1 Punkt und kannst eine von vier Aktionen wählen:
  1. Beutel und Ring liegen lassen.
  2. Den Ring an eine neue Position werfen.
  3. Den Beutel erneut werfen.
  4. Beides tun.



### Hinweis:

- Maximal 1 Punkt pro Ring und Runde.
- Punkte, die du in der Hand hast, bleiben immer erhalten, auch wenn die Ringe später bewegt werden.



### Punkte und Sieg

- Zählt nach allen Würfeln die Beutel im Dreieck.
- Jeder Beutel im Dreieck gibt 1 Punkt, plus die Punkte, die du bereits hast (durch Würfe in Ringe).
- Ein Beutel zählt auch, wenn er nur teilweise innerhalb der Linie zwischen zwei Ringen liegt.
- Unsicher, ob ein Ring im Dreieck ist? Nutzt die Schnur zum Prüfen.
- Der erste Spieler mit 10 Punkten gewinnt einen Satz.
- Gesamtsieger ist, wer 3 Sätze gewinnt.

### Tipps

- Bewege einen Ring, um ein neues Dreieck zu bilden. So kannst du Beutel anderer Spieler aus dem Dreieck schieben und dir einen Vorteil verschaffen.

### Nach einem Satz:

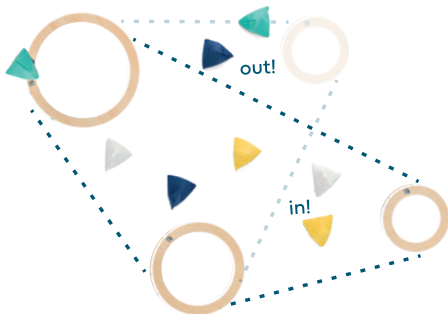
- Alle Beutel und Ringe einsammeln und mit einem neuen Dreieck neu starten.
- Der Gewinner des vorherigen Satzes beginnt den nächsten.

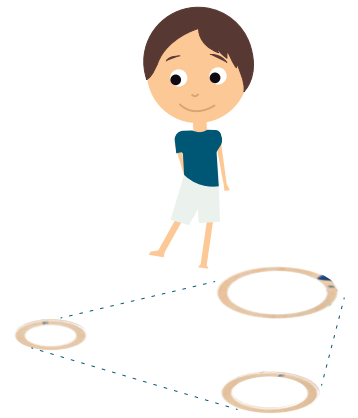
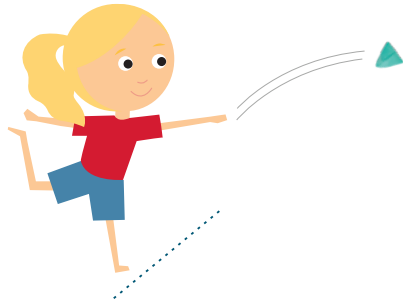
### Teamregeln

- Zwei Teams verwenden jeweils 4 Beutel (insgesamt 8).

### Variante: Marcells Regeln

1. Beginne damit, die Ringe zu werfen, anstatt sie hinzulegen.
2. Du erhältst keine Punkte „in der Hand“.
3. Wenn du in einen Ring wirfst (nicht auf oder gegen den Ring):
  - A. Lass dieses Säckchen liegen, dafür bekommst du 2 Punkte.
  - B. Dieser Ring darf nicht mehr bewegt werden.
  - C. Du darfst einen der anderen Ringe mit der Hand verschieben.
4. Du gewinnst, wenn du als Erster 15 Punkte erreichst.





### Objetivo del juego

El objetivo de TRIGO es lanzar la mayor cantidad posible de saquitos dentro de un triángulo formado por tres aros de madera.

¡El triángulo puede cambiar de forma durante el juego, haciéndolo más emocionante!  
Puedes jugar con 2, 3 o 4 jugadores, o en 2 equipos.

### Preparación

- Decide la línea de lanzamiento.
- Coloca los tres aros de madera a unos 3 metros (10 pasos) de la línea, formando un triángulo.
- Deja aproximadamente 1 metro (3 pasos) entre cada aro.

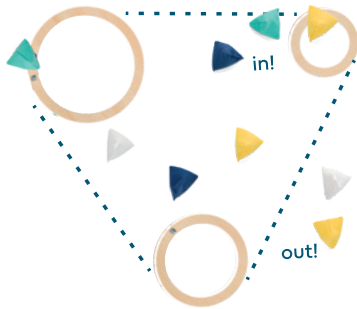


### Juego

- Los jugadores lanzan por turnos un saquito al triángulo.
- Si un saquito cae dentro de un aro o lo toca, ganas 1 punto y puedes elegir una de cuatro acciones:
  1. Dejar el saquito y el aro donde están.
  2. Mover el aro a una nueva posición.
  3. Lanzar el saquito otra vez.
  4. Hacer ambas cosas.

### Nota

- Máximo 1 punto por aro por turno.
- Los puntos ganados se conservan, incluso si los aros se mueven.



### Puntuación y victoria

- Después de todos los lanzamientos, cuenta los saquitos dentro del triángulo.
- Cada saquito dentro del triángulo vale 1 punto, más los puntos ya ganados.
- Un saquito cuenta incluso si solo parte de él está dentro de la línea entre dos aros.
- ¿No estás seguro si un aro está dentro del triángulo? Usa la cuerda para comprobarlo.
- El primer jugador en llegar a 10 puntos gana un set.
- El ganador final es quien gana 3 sets.

### Consejos

- Mueve un aro para crear un nuevo triángulo. Esto puede sacar los saquitos de otros jugadores y darte ventaja.

### Después de un set:

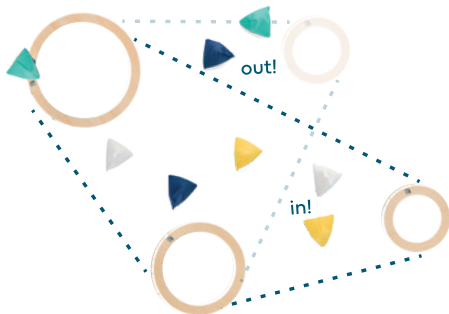
- Recoge todos los saquitos y aros y comienza de nuevo con un nuevo triángulo.
- El ganador del set anterior lanza primero en el siguiente.

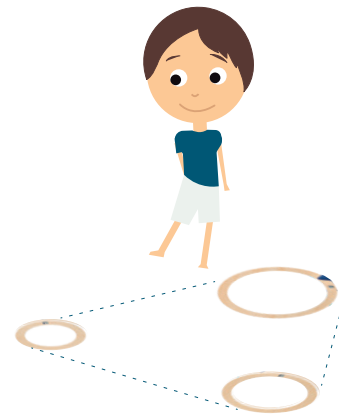
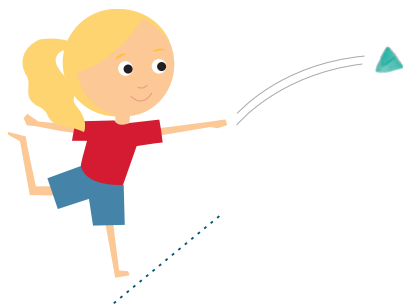
### Reglas por equipos

- Dos equipos usan 4 saquitos cada uno (8 en total).

### Variation: Marcel's Rules

1. Comienza lanzando los aros en lugar de colocarlos.
2. No ganas puntos "en la mano".
3. Cuando lanzas dentro de un aro (no sobre o contra el aro):
  - Deja esta bolsa donde está, obtienes 2 puntos por ello.
  - Este aro ya no se puede mover.
  - Puedes mover uno de los otros aros con la mano.
4. Ganas cuando eres el primero en alcanzar 15 puntos.





### Obiettivo del gioco

- L'obiettivo di TRIGO è lanciare il maggior numero possibile di sacchetti di stoffa all'interno di un triangolo formato da tre anelli di legno.
- Il triangolo può cambiare forma durante la partita, rendendo il gioco ancora più divertente!
- Si può giocare in 2, 3 o 4 giocatori, oppure in 2 squadre.

### Preparazione

- Decidere la linea di lancio.
- Posizionare i tre anelli di legno a circa 3 metri (10 passi) dalla linea di lancio, formando un triangolo.
- Lasciare circa 1 metro (3 passi) tra ogni anello.

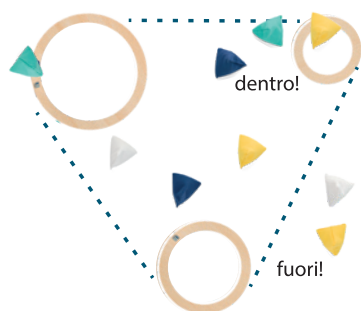


### Gioco

- I giocatori lanciano a turno un sacchetto nel triangolo.
- Se un sacchetto finisce dentro un anello o lo tocca, il giocatore guadagna 1 punto e può scegliere una delle seguenti quattro azioni:
  - Lasciare sacchetto e anello dove sono.
  - Spostare l'anello in una nuova posizione.
  - Spostare l'anello e rilanciare il sacchetto.
  - Fare entrambe le cose.

### Nota

- Un giocatore può guadagnare massimo 1 punto per anello per turno.
- I punti guadagnati restano, anche se gli anelli vengono spostati.



### Punteggio e vittoria

- Dopo tutti i lanci, conta i sacchetti nel triangolo.
- I giocatori dovranno contare i sacchetti nel triangolo: vale 1 punto, più i punti già guadagnati.
- Un sacchetto conta anche se è solo parzialmente dentro la linea tra due anelli.
- I giocatori non sono sicuri che un anello sia nel triangolo? Possono usare il cordino per controllare.
- Il primo giocatore a raggiungere 10 punti vince un set.
- Il vincitore finale è chi vince 3 set.

### Consigli

- Spostare un anello per creare un nuovo triangolo potrebbe spingere fuori i sacchetti degli altri giocatori e dare un vantaggio.

### Dopo un set:

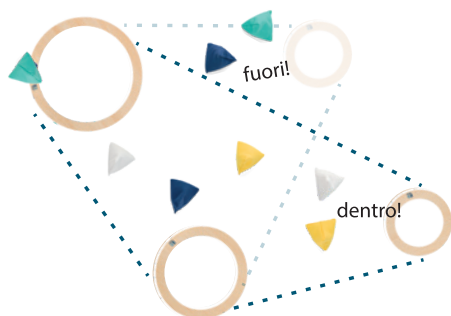
- Raccogliere tutti i sacchetti e gli anelli e ricominciare con un nuovo triangolo.
- Il vincitore del set precedente inizia il successivo.

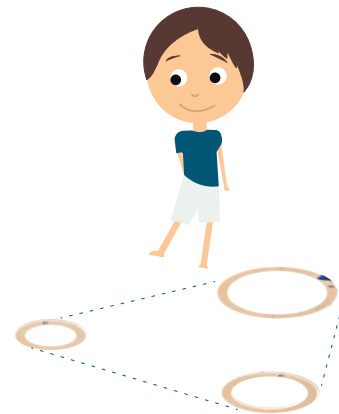
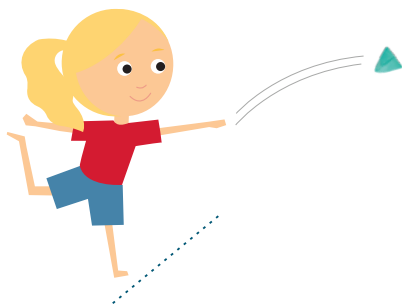
### Regole a squadre

- Due squadre usano 4 sacchetti ciascuna (8 in totale).

### Variante: Le regole di Marcel

1. Iniziare lanciando gli anelli invece di posarli.
2. Non si guadagnano punti "in mano".
3. Quando si lancia dentro un anello. (non sopra o contro l'anello):
  - Lasciare questo sacchetto dove si trova per ottenere 2 punti.
  - Questo anello non può più essere spostato.
  - È possibile spostare a mano.
4. Vince il primo giocatore a raggiungere i 15 punti.





### Spilleets formål

Målet med TRIGO er at få så mange ærteposer som muligt ind i en trekant, der er dannet af tre træringe.

Trekanten kan ændre form under spillet, hvilket gør det ekstra spændende!

Man kan spille med 2, 3 eller 4 spillere – eller i 2 hold.

### Forberedelse

- Afgør, hvorfra der skal kastes (kastelinjen).
- Placer de tre træringe ca. 3 meter (10 skridt) fra kastelinjen, så de danner en trekant.
- Hold ca. 1 meter (3 skridt) mellem hver ring.

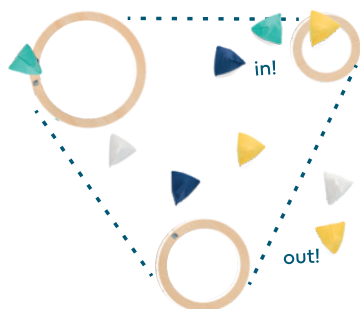


### Sådan spiller I

- Spillerne skiftes til at kaste én ærtepose ind i trekanten.
- Hvis en ærtepose lander inde i en træring eller rører ringen, får du 1 point i hånden og kan vælge én af fire handlinger:
  1. Lad ærteposen og ringen blive, hvor de er.
  2. Flyt ringen til en ny position.
  3. Kaste ærteposen igen.
  4. Gør begge dele.

### Bemærk!

- Du kan maksimalt få 1 point pr. ring pr. tur.
- Point i hånden beholdes altid, selvom ringene flyttes senere.



### Point og vinder

- Når alle ærteposer er kastet, tælles antallet af poser inde i trekanten.
- Du får 1 point for hver ærtepose inde i trekanten plus de point, du allerede har i hånden (fra tidligere kast i ringene).
- En ærtepose tæller, selvom kun en del af den er inde på linjen mellem to ringe.
- Er du i tvivl om, hvorvidt en ring er inde i trekanten? Brug snoren til at tjekke.
- Den første spiller, der når 10 point, vinder et sæt.
- Den samlede vinder er den spiller, der vinder 3 sæt.

### Tips

- Flyt en ring for at skabe en ny trekant. Det kan skubbe andre spillers ærteposer ud af trekanten og give dig en fordel..

### Efter et sæt

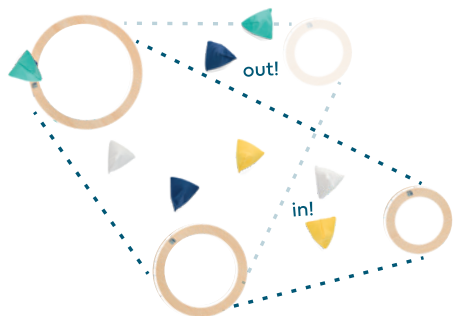
- Saml alle ærteposer og ringe, og start igen med en ny trekant.
- Vinderen af det forrige sæt kaster først i det næste sæt.

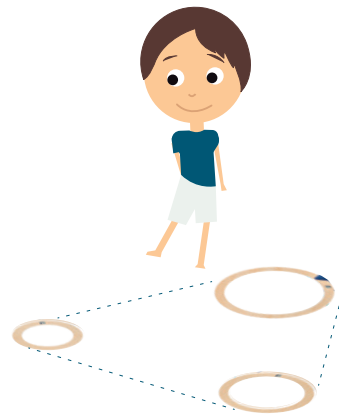
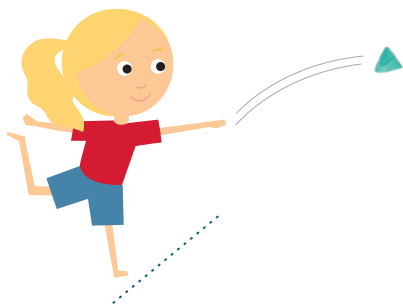
### Holdregler

- To hold bruger 2 x 4 ærteposer hver.

### Variation: Marcel's Rules

1. Start by throwing the rings instead of placing them down.
2. You do not earn points "in hand."
3. When you throw into a ring (not on or against the ring):
  - A. Leave this bag where it is; you earn 2 points for it.
  - B. This ring can no longer be moved.
  - C. You may move one of the other rings by hand.
4. You win when you are the first to score 15 points.





### Cel gry

Celem gry TRIGO jest wrzucenie jak największej liczby woreczków do trójkąta utworzonego z trzech drewnianych obręczy.

Trójkąt może zmieniać kształt w trakcie gry, co czyni ją jeszcze bardziej ekscytującą!

Możesz grać w 2, 3 lub 4 osoby albo w 2 drużynach.

### Przygotowanie

- Ustal linię rzutu.
- Ustaw trzy drewniane obręcze około 3 metry (10 kroków) od linii rzutu, tworząc trójkąt.
- Zachowaj około 1 metr (3 kroki) odstępu między obręczami.

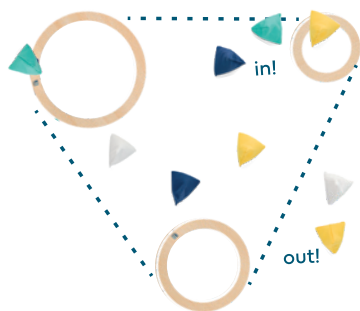


### Gra

- Gracze na zmianę rzucają jeden woreczek do trójkąta.
- Jeśli woreczek wylądnie w obręczy lub ją dotknie, zdobywasz 1 punkt i możesz wybrać jedną z czterech akcji:
  1. Zostaw woreczek i obręcz na miejscu.
  2. Przesuń obręcz w nowe miejsce.
  3. Rzuć woreczek ponownie.
  4. Zrób obie rzeczy.

### Uwaga:

- Maksymalnie 1 punkt na obręcz w jednej turze.
- Zdobyte punkty pozostają, nawet jeśli obręcze zostaną przesunięte.



### Punktacja i zwycięstwo

- Po wszystkich rzutach policz woreczki w trójkącie.
- Każdy woreczek w trójkącie daje 1 punkt plus punkty zdobyte wcześniej.
- Woreczek liczy się, nawet jeśli tylko część znajduje się w linii między obręczami.
- Nie jesteś pewien, czy obręcz jest w trójkącie? Sprawdź za pomocą sznurka.
- Pierwszy gracz, który zdobędzie 10 punktów, wygrywa set.
- Zwycięzcą gry jest ten, kto wygra 3 sety.

### Wskazówki

- Przesuń obręcz, aby stworzyć nowy trójkąt. Możesz wypchnąć woreczki innych graczy poza trójkąt i zyskać przewagę.

### Po secie:

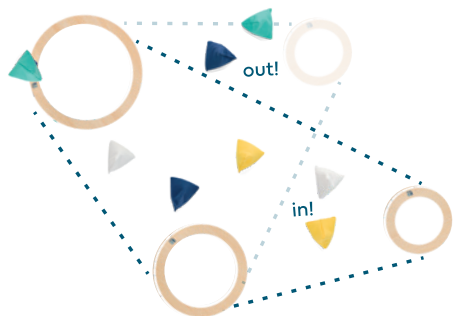
- Zbierz wszystkie woreczki i obręcze i zacznij od nowego trójkąta.
- Zwycięzca poprzedniego setu rzuca jako pierwszy w kolejnym.

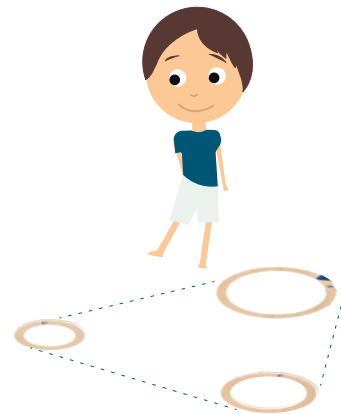
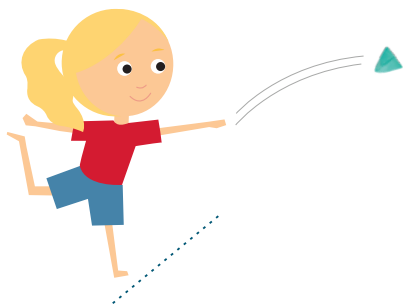
### Zasady drużynowe

- Dwie drużyny używają po 4 woreczki każda (razem 8).

### Wariant: Zasady Marcela

1. Zacznij od rzucania obręczy zamiast ich układania.
2. Nie zdobywasz punktów „w rękę”.
3. Gdy rzucisz do obręczy (nie na nią ani przeciw niej):
  - Zostaw ten woreczek tam, gdzie jest; zdobywasz za niego 2 punkty.
  - Ta obręcz nie może być już przesuwana.
  - Możesz przesunąć jedną z pozostałych obręczy ręką.
4. Wygrywasz, gdy jako pierwszy zdobędziesz 15 punktów.





### Obiectivul jocului

Scopul TRIGO este să arunci cât mai multe săculețe într-un triunghi format din trei inele de lemn.

Triunghiul își poate schimba forma în timpul jocului, ceea ce îl face și mai interesant!

Poți juca cu 2, 3 sau 4 jucători sau în 2 echipe.

### Pregătire

- Stabilește linia de aruncare.
- Așază cele trei inele de lemn la aproximativ 3 metri (10 pași) de linia de aruncare, formând un triunghi.
- Păstrează aproximativ 1 metru (3 pași) între fiecare inel.

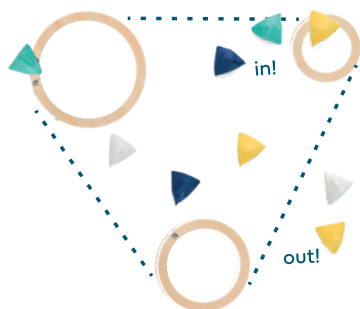


### Jocul

- Jucătorii aruncă pe rând câte un săculeț în triunghi.
- Dacă un săculeț ajunge într-un inel sau îl atinge, câștigi 1 punct și poți alege una dintre patru acțiuni:
  1. Lasă săculețul și inelul unde sunt.
  2. Mută inelul într-o nouă poziție.
  3. Aruncă din nou săculețul.
  4. Fă ambele lucruri.

### Notă:

- Maxim 1 punct pe inel pe tură.
- Punctele câștigate rămân, chiar dacă inelele sunt mutate.



### Punctaj și câștig

- După toate aruncările, numără săculeții din triunghi.
- Fiecare săculeț din triunghi valorează 1 punct, plus punctele deja câștigate.
- Un săculeț contează chiar dacă doar o parte este în linia dintre două inele.
- Nu ești sigur dacă un inel este în triunghi? Folosește șnurul pentru verificare.
- Primul jucător care ajunge la 10 puncte câștigă un set.
- Câștigătorul final este cel care câștigă 3 seturi.

### Sfaturi

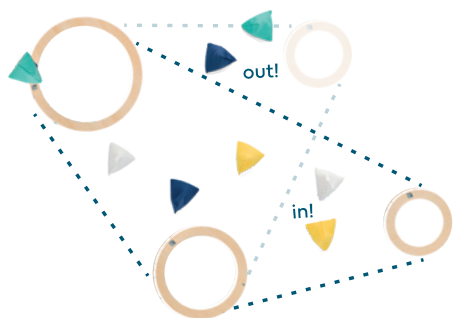
Mută un inel pentru a crea un nou triunghi. Poți împinge săculeții altor jucători în afara triunghiului și să obții un avantaj.

### După un set:

- Adună toate săculețele și inelele și începe din nou cu un triunghi nou.
- Câștigătorul setului anterior aruncă primul în următorul.

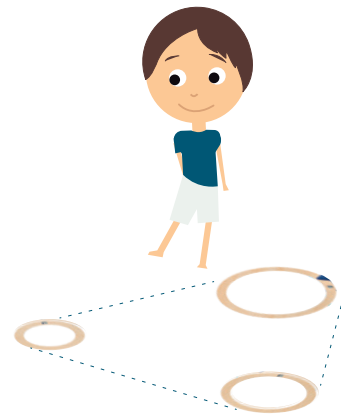
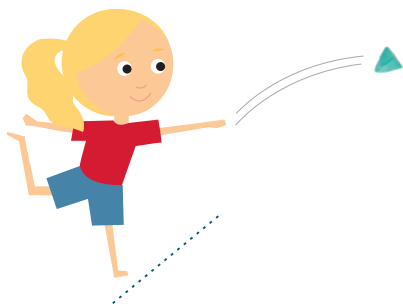
### Reguli pentru echipe

- Două echipe folosesc câte 4 săculeți fiecare (8 în total).



### Variație: Regulele lui Marcel

1. Începe aruncând inelele în loc să le așezi.
2. Nu câștigi puncte „în mână”.
3. Când arunci într-un inel (nu pe sau împotriva inelului):
  - Lasă săculețul unde este; câștigi 2 puncte pentru el.
  - Acest inel nu mai poate fi mutat.
  - Poți muta unul dintre celelalte inele cu mâna.
4. Câștigi când ești primul care ajunge la 15 puncte.



### Cíl hry

Cílem hry TRIGO je hodit co nejvíce pytlíků do trojúhelníku vytvořeného ze tří dřevěných kruhů.

Trojúhelník se může během hry měnit, což hru činí ještě napínavější!

Hrát můžete ve 2, 3 nebo 4 hráčích, nebo ve 2 týmech.

### Příprava

- Určete čáru hodu.
- Umístěte tři dřevěné kruhy asi 3 metry (10 kroků) od čáry hodu, aby tvořily trojúhelník.
- Mezi kruhy ponechte asi 1 metr (3 kroky).

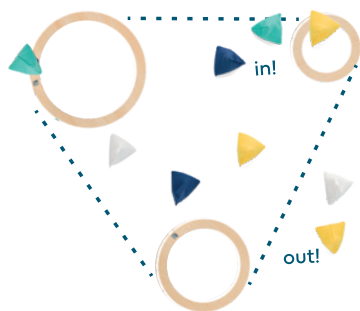


### Hra

- Hráči se střídají v házení jednoho pytlíku do trojúhelníku.
- Pokud pytlík dopadne do kruhu nebo se ho dotkne, získáš 1 bod a můžeš si vybrat jednu ze čtyř akcí:
  1. Nechat pytlík a kruh na místě.
  2. Přemístit kruh na nové místo.
  3. Hodit pytlík znovu.
  4. Udělat obojí.

### Poznámka:

- Maximálně 1 bod na kruh za tah.
- Body získané zůstávají, i když se kruhy později přesunou.



### Bodování a vítězství

- Po všech hodech spočítejte pytlíky v trojúhelníku.
- Každý pytlík v trojúhelníku dává 1 bod plus body získané dříve.
- Pytlík se počítá, i když je jen částečně uvnitř linie mezi dvěma kruhy.
- Nejste si jistí, zda je kruh uvnitř trojúhelníku? Použijte provázek k ověření.
- První hráč, který dosáhne 10 bodů, vyhrává set.
- Celkovým vítězem je ten, kdo vyhraje 3 sety.

### Tipy

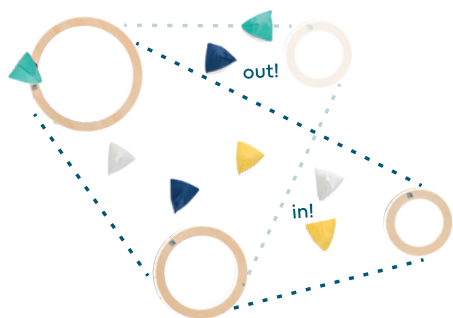
- Přesuňte kruh a vytvořte nový trojúhelník. Můžete tak vytlačit pytlíky ostatních hráčů ven a získat výhodu.

### Po setu:

- Seberte všechny pytlíky a kruhy a začněte znovu s novým trojúhelníkem.
- Vítěz předchozího setu hází první v dalším.

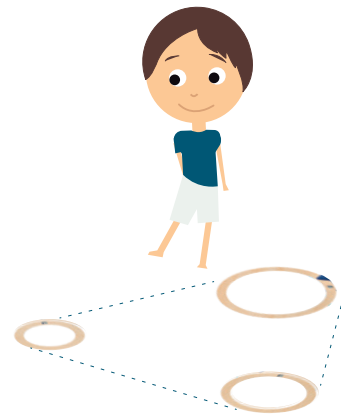
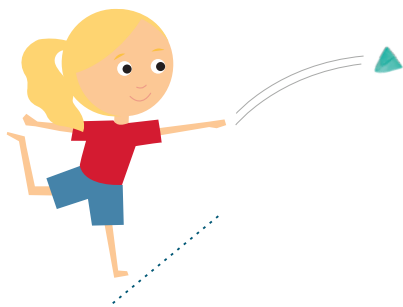
### Týmová pravidla

- Dva týmy používají 2 x 4 pytlíky (celkem 8).



### Varianta: Marcelova pravidla

1. Začni házením kruhů místo jejich pokládání.
2. Nezáskáváš body „do ruky“.
3. Když hodíš do kruhu (ne na něj ani proti němu):
  - Nech pytlík tam, kde je; získáš za něj 2 body.
  - Tento kruh už nelze přesunout.
  - Můžeš ručně přesunout jeden z ostatních kruhů.
4. Vyhráváš, když jako první dosáhneš 15 bodů.



### Cieľ hry

Cieľom hry TRIGO je hodiť čo najviac vrecúšok do trojuholníka vytvoreného z troch drevených kruhov.

Trojuholník sa môže počas hry meniť, čo robí hru ešte zaujímavejšou!

Môžete hrať 2, 3 alebo 4 hráči, alebo v 2 tímoch.

### Príprava

- Určte čiaru hodu.
- Umiestnite tri drevené kruhy asi 3 metre (10 krokov) od čiaru hodu, aby tvorili trojuholník.
- Medzi kruhmi nechajte asi 1 meter (3 kroky).

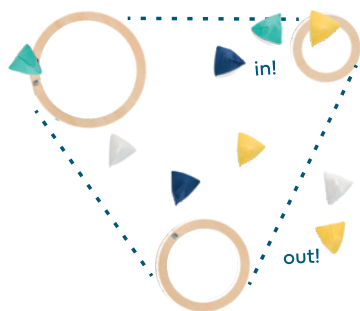


### Hra

- Hráči sa striedajú v hádzaní jedného vrecúška do trojuholníka.
- Ak vrecúško dopadne do kruhu alebo sa ho dotkne, získavaš 1 bod a môžeš si vybrať jednu zo štyroch akcií:
  1. Nechať vrecúško a kruh na mieste.
  2. Hodiť kruh na nové miesto.
  3. Hodiť vrecúško znova.
  4. Urobiť oboje

### Poznámka:

- Získať možno maximálne 1 bod na hru za ťah.
- Body získané zostávajú, aj keď sa kruhy neskôr presunú.



### Bodovanie a víťazstvo

- Po všetkých hodoch spočítajte vrecúška v trojuholníku.
- Každé vrecúško v trojuholníku dáva 1 bod plus body získané predtým.
- Vrecúško sa počíta, aj keď je len čiastočne v línii medzi dvoma kruhmi.
- Nie ste si istí, či je kruh v trojuholníku? Použite šnúrkou na kontrolu.
- Prvý hráč, ktorý dosiahne 10 bodov, vyhráva set.
- Celkovým víťazom je ten, kto vyhrá 3 sety.

### Tipy

- Presuňte kruh a vytvorte nový trojuholník. Môžete tak vytlačiť vrecúška ostatných hráčov von a získať výhodu.

### Po sete:

- Zoberte všetky vrecúška a kruhy a začnite znovu s novým trojuholníkom.
- Víťaz predchádzajúceho setu hádže prvý v ďalšom.

### Tímové pravidlá

- Dva tímy používajú po 4 vrecúška (spolu 8).

### Variácia: Marcelove pravidlá

1. Začni hádzaním kruhov namiesto ich pokladania.
2. Nezískavaš body „do ruky“.
3. Keď hodiš do kruhu (nie naň ani proti nemu):
  - Nechaj vrecúško tam, kde je; získaš zaň 2 body.
  - Tento kruh už nemožno presunúť.
  - Môžeš ručne presunúť jeden z ostatných kruhov.
4. Vyhrávaš, keď ako prvý dosiahneš 15 bodov

