



Karin Hetling

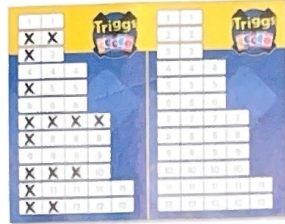
# Le jeu où l'on coche et recoche !



Joueurs : 2 à 4 Âge : dès 8 ans Durée : env. 20 min.

**Matériel** 108 cartes - 9 de chaque valeur entre 1 et 12

## 1 bloc de score



**Remarque :** Chaque feuille de score possède 2 grilles de chaque côté. Chaque joueur utilise **une grille par partie**.

Au cours de la partie, les joueurs vont cocher des nombres sur leur grille. Afin de garder le fil, cochez-les de gauche à droite (voir exemple).

Triggs est une course. Qui sera le plus rapide à cocher toutes les cases de sa grille ?

## Préparation

Chaque joueur reçoit une feuille de score et de quoi cocher.

Mélanger les 108 cartes. **Chaque joueur reçoit 5 cartes** qu'il garde en main.

Avec les cartes restantes, former **trois pioches**, au centre de la table. La pile centrale est placée **face cachée**, tandis que les deux autres sont placées **face visible**, en ne laissant apparaître que la première carte.

Reserver un espace pour une pile de défausse qui se formera au dessus de ses trois pioches.

L'Oya (le joueur qui commence) est le joueur qui a le moins de chance.



Pile de gauche



Pile face cachée



Pile de droite

## Déroulement de la partie

Chaque joueur, à tour de rôle durant toute la partie, doit effectuer **une des trois actions ci-dessous** :

### Action A : Piocher des cartes

Piocher **2 cartes** (de la même pile ou de deux piles différentes) et les placer dans sa main. **Hervé a 5 cartes en main. Il en pioche une face cachée de la pile centrale et celle face visible au sommet de la pile de gauche.**

**Attention : 10 cartes maximum !** On ne peut jamais avoir plus de 10 cartes en main. Si on en a 9, on ne pioche qu'une seule carte. Si on en a 10, on ne peut pas choisir l'action A.

### Action B : Défausser des cartes

Défausser de sa main **autant de cartes d'une même valeur que souhaité** et les placer sur la défausse. Il est **interdit** de défausser des cartes de valeurs différentes. **Julie défausse deux cartes de valeur « 9 ».**

### Action C : Cocher des cases

Choisir une valeur à cocher et l'annoncer aux autres joueurs. **Lina annonce : « Je coche des 11 ! ».**

On peut cocher autant de cases de la valeur annoncée qu'on le désire. Pour chaque case, il faut soit abaisser **une carte de cette valeur**, soit **deux cartes dont la somme est égale à cette valeur** (on ne peut pas faire la somme de plus de 2 cartes).

Les cartes utilisées sont toutes posées sur la défausse.



Lina joue deux cartes « 11 », et crée deux combinaisons de valeur « 11 » (« 7 + 4 » et « 10 + 1 »). Elle coche donc quatre cases de la rangée « 11 » de sa grille.

**Très important :** Si vous cochez la dernière case d'une rangée de votre grille, vous pouvez immédiatement cocher une case supplémentaire de votre choix (c'est un sacré avantage !) sans avoir à jouer de carte.



Hervé annonce : « Je coche les 7 ! ». Il pose une carte « 7 » ainsi que deux combinaisons de « 5 + 2 ». Il coche les trois espaces restants de sa rangée de « 7 » et peut immédiatement cocher une case supplémentaire (« recocher »). Il recoche une case de la rangée de « 9 ».

**Remarque :** Il est possible, autorisé et hautement satisfaisant d'engendrer une réaction en chaîne et de recocher à foison.

Julie coche la dernière case de sa rangée de « 10 » et peut donc immédiatement recocher. Elle coche la dernière case de sa rangée de « 8 » et peut à nouveau recocher : elle coche une case de sa rangée de « 5 ».

Au cours d'un même tour, On peut recocher sans limites. Il est même possible de cocher ainsi les 11 dernières cases d'affilée et de remporter la partie avec classe !

**Remarque :** On ne peut pas jouer plus de cartes que nécessaire pour une rangée : s'il ne reste que 2 cases à cocher dans une rangée, on ne peut pas jouer trois cartes ou combinaisons afin de se débarrasser de cartes encombrantes.

## Plus de cartes en main

Si un joueur n'a plus de cartes en main à l'issue d'une action B ou C, il doit piocher immédiatement 5 cartes de la pile face cachée. **Remarque :** vider rapidement sa main est une bonne tactique pour accélérer le jeu. Au cours de la partie, il faudra constamment décider de la meilleure tactique à suivre : amasser des cartes pour plus de flexibilité ou se dépêcher de vider sa main.

## Pioches vides

Si l'une des trois piles est vidée, le jeu est temporairement stoppé. Mélangez les cartes de la défausse et utilisez-les pour remplir la pile. **Remarque :** pour se faciliter la tâche, on pourra, en même temps, glisser également des cartes sous les piles pas encore vides.

## Retirer les cartes « 12 »

Vers la fin de la partie, si tous les joueurs ont coché tous leurs « 12 ». Les cartes « 12 » sont immédiatement retirées du jeu lorsqu'elles apparaissent sur l'une des deux piles face visible.

**Mais :** les cartes « 12 » encore en main ou piochées dans la pile face cachée ne peuvent être défaussées que lors de l'action B (dans ce cas, on les remet dans la boîte). **Après** que les toutes les cases « 12 » ont été cochées, si la même situation se produit avec les cases « 11 », on procède de même avec les cartes « 11 ». Cependant, Les autres valeurs de cartes (de 1 à 10) restent toujours en jeu.

**Le premier joueur à cocher toutes les cases de sa grille gagne la partie !**

**Pour toute question sur « Triggs » vous pouvez nous contacter à oya@oya.fr ou au +33 1 47 07 59 59**

Auteur: Karin Hetling    Illustrateur: Oliver Freudenreich

© Oya 2023, 25 rue de la Reine Blanche 75013 Paris - www.oya.fr - @oyaparis

