

Tri-Ominos

- Pour marquer des points, écrivez l'initial ou le nom de chaque joueur. Après chaque tour, le marqueur des points additionnera ou soustraira des points dans la colonne appropriée. Un match consiste en 400 points et plusieurs tournées.
- Tournez tous les Tri-Ominos face en dessous et mêlez-les. Chaque joueur choisit le nombre requis comme suit: 2 joueurs: 9 chacun, 3 à 4 joueurs: 7 chacun, 5 à 6 joueurs: 6 chacun. Mettez les Tri-Ominos debout, les numéros face au joueur.
- Le joueur qui a le Tri-Omino avec les trois numéros les plus grands commence la tournée en jouant le Tri-Omino face en dessus sur la surface de jeu. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Un Tri-Omino avec trois chiffres identiques s'appelle un Trio. Les trois 5 sont les plus grands, puis les trois 4, les trois 3, etc. Le joueur qui commence obtient le total des trois numéros sur le Trio ainsi qu'un supplément de 10 points pour avoir commencé. Si les trois 0 commencent, il y a un supplément extra de 30 points ainsi que le supplément ordinaire de 10 points. Exemple: $3+3+3+10=19$ points

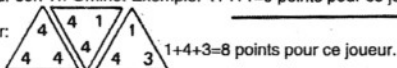
Si nul joueur n'a un Trio, alors le joueur qui a le plus grand total sur un seul Tri-Omino commencera. Il reçoit le total des trois numéros sur le Tri-Omino pour avoir commencé, mais aucun point en plus. Exemple: $3+4+5=12$ points

- Si un joueur a le plus grand Trio et également les trois 0, il peut choisir quel Trio il posera en premier sur la surface de jeu. Mais il marque des points avec le Trio posé et son supplément. Par exemple: si un joueur a les trois 5 et également les trois 0, il peut poser les trois 0 sur la table et avoir donc le supplément extra. Evidemment il faut qu'il montre les trois 5 aux autres joueurs. Il marque: $0+0+0+10+30=40$ points

Exemples:

- Le premier joueur a posé les trois 4. Le prochain joueur essaie d'égalier deux numéros sur le Tri-Omino du premier joueur. Si le prochain joueur peut le faire, il reçoit le total des trois numéros sur son Tri-Omino. Exemple: $4+4+1=9$ points pour ce joueur.

Puis c'est le tour au prochain joueur:



- Par tour on ne peut essayer d'égalier qu'un Tri-Omino. Celui qui ne veut ou ne peut égalier avec une pièce de son propre stock, en prendra un du "puits" et décide s'il va essayer d'égalier un Tri-Omino. Sinon, il prendra encore une pièce du "puits". S'il ne joue toujours pas, il prendra pour la troisième et dernière fois un Tri-Omino du "puits". Attention: pour chaque pièce pris du "puits" le joueur doit déduire 5 points de son pointage.

- Si un joueur, après avoir pris trois fois du puits, ne peut toujours pas jouer, il doit passer et on déduira 10 points de son pointage. Si un joueur a besoin d'un Tri-Omino du "puits", et s'il n'y en a plus, ce joueur doit passer également et on déduira 10 points de son pointage. Attention: On peut essayer d'égalier tous les côtés de tous les Tri-Ominos posés sur la table, ceci ne se fait donc pas obligatoirement dans un sens (contraire au domino ordinaire). Remarque: si un joueur prend trop de temps pendant son tour continuellement, posez-lui une limite de temps de 30 secondes ou une minute.

POUR GAGNER UNE TOURNÉE

- Le premier joueur à poser tous ses Tri-Ominos gagnera la tournée et recevra 25 points supplémentaires ainsi que le pointage total de tous les Tri-Ominos qui restent dans les mains des autres joueurs.
- Si tout joueur a passé son tour, le jeu est donc bloqué. Le joueur qui a le moins de points dans sa main sera déclaré gagnant de cette tournée. Cependant ces points seront déduits de son pointage, tandis que le total des autres joueurs sera additionné à son pointage. Il ne recevra pas de supplément. Puis on commencera une autre tournée.

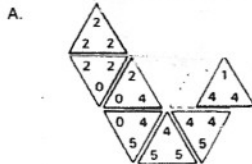
POUR GAGNER UN MATCH

- Si un des joueurs a atteint 400 points, c'est la "cloche" pour la dernière tournée. Si cela arrive au milieu d'une tournée, il faut bien jouer cette tournée jusqu'à la fin. Le joueur qui a réuni le pointage total le plus élevé dans toutes ses tournées jouées, sera déclaré GAGNANT. Attention: Parce qu'il y a un score positif et un score négatif, le pointage total peut être inférieur à 400 points. Ceci signifie donc que celui qui a atteint en premier les 400 points, ne sera pas par définition le GAGNANT!

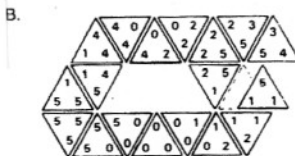
- Pour marquer les suppléments. Si un joueur peut fermer un "pont", il recevra un supplément de 40 points. On fait un pont en égalisant un (et un seul) côté d'un Tri-Omino et le point opposé (voir exemple A).

- Si un joueur égale 2 côtés d'un Tri-Omino, il recevra un supplément de 40 points (voir exemple B)

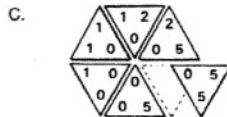
- Si toutefois le résultat est un hexagone (voir exemple C), le supplément sera 50 points; avec 2 hexagones 60 points; avec 3 hexagones 70 points. $5+1+1+40=47$ points



$$4+4+1+40=49 \text{ points}$$



$$5+1+1+40=47 \text{ points}$$



$$0+5+5+50=60 \text{ points}$$