

| | |
|------------------------------|---|
| But du jeu | Rassemblez le maximum de points en disposant les pièces de votre jeu de la meilleure façon.. |
| Pour | 1 à 6 joueurs à partir de 6 ans. |
| Version Excel | La version Excel du Triominos est une édition spécial pour 6 joueurs, contenant 76 pièces avec des pièces uniques qui ont la même représentation mais disposé différemment. Ceci donne au jeu un côté plus passionnant. |
| Préparation | Toutes les pièces ayant été bien mélangées sont posées face contre terre. Il s'agit de la cagnotte, vous devez prendre vos pièces comme suit de 3 à 4 joueurs: chacun 7 pièces. de 5 à 6 joueurs: chacun 6 pièces. |
| Qui commence? | Chacun prend une pièce de la cagnotte, le joueur qui tire la pièce avec la valeur la plus élevée est celui qui ouvre le jeu (si on tire une pièce de valeur égale, il faut recommencer). Le premier joueur pose une pièce de son jeu ouvertement sur la table et son score est de la valeur de cette pièce (voir figure A). C'est au tour du second joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre. |
| Suite du jeu | Chaque joueur doit essayer de poser ces pièces de façon convenable (voir figures B et C). Il n'est pas permis de les disposer de la façon indiquée dans les figures D et E. Les pièces peuvent être disposées sur toutes les faces des pièces qui se trouve sur la table (seulement une pièce par tour). |
| Le score | Avez-vous posé le bon Triominos ? Votre score est la valeur de la pièce posée. |
| Extra score | Pour un pont, 40 points supplémentaires (voir figure f). Pour un hexagone, 50 points supplémentaire (voir figure g). Pour un double hexagone, 60 points supplémentaires (voir figure h). Dans ce dernier cas, vous devez cumuler la valeur de la pièce posée + les 60 points pour le double hexagone. |
| Vous n'avez pas de Triominos | Vous ne voulez pas ou ne pouvez pas poser de Triominos, vous devez alors en acheter un. Cette pièce achetée, vous pouvez en disposer lors du même tour. Cette solution vous est offerte 3 fois pendant votre tour. Pour chacune des pièces achetées vous devez soustraire 5 points à votre score. Si vous ne voulez ou ne pouvez pas les utiliser, vous devez passer votre tour et dans ce cas, il faudra encore soustraire 10 points à votre score (donc au total - 25 points). Et vous passez votre tour. |
| Fin du jeu | Quand un joueur pose la dernière pièce, c'est la "sonnette" pour le dernier tour. Ce joueur encaisse un bonus de 25 points en plus du total des Triominos que les autres joueurs ont encore en leur possession. Vous devez continuer à jouer et à la fin du tour, le jeu est alors fini. |
| ATTENTION | Si la "sonnette" intervient au milieu du tour, il faut le terminer de façon à ce que tous les joueurs aient joué un nombre égal de tours. |
| Le gagnant | Est celui qui aura accumulé le plus grand nombre de points. Ce score pourra être obtenu en un ou plusieurs tours. |
| Nouvelle partie | Toutes les pièces sont mélangées et retournées face contre terre. Une nouvelle partie pourra alors commencer. |
| Limite de temps | Afin d'accélérer le jeu, une limite dans le temps pourra être convenue. |
| Tactique de jeu | Chaque pièce est unique (c'est-à-dire qu'elle n'apparaît qu'une fois). Utilisez la donc de façon intelligente, pour gagner un score supplémentaire, n'oubliez pas d'être prévoyant et disposez votre propre jeu de façon à pouvoir en disposer vous-mêmes lors de votre prochain tour. |
| Le jeu est-il bloqué? | Si aucuns des joueurs ne peut jouer, le jeu est bloqué et donc terminé. Le gagnant est alors celui qui additionne la valeur totale la plus basse des pièces qu'il a encore en sa possession. Ces points sont cependant soustraits de son score, tandis que le total de ses compagnons de jeu est additionné à leur score. Il n'y a pas de bonus. Les perdants de cette partie ne notent pas de score négatifs et une nouvelle partie pourra alors recommencer. |
| Cagnotte vide | Vous ne pouvez plus placer de Triominos et la pioche est vide. Vous passez tour et attendez le prochain (pas de score négatif). |
| CONSEILS | Fixez au départ, une limite de points (par exemple : 400 points, ce qui est possible sur plusieurs parties) ou limitez un nombre donnée de parties à jouer. Si vous jouez avec des enfants, ne comptez pas les points ou bien comptez 1 point par pièce posée, 1 point supplémentaire pour un pont, 1 autre point pour un hexagone, 2 points pour 2 hexagones et 3 points pour 3 hexagones et enfin 5 points pour le joueur qui aura posé toutes ses pièces sur la table (pas de point négatif). |

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient des petites pièces. Adresse à conserver.

Fig.A-B-C

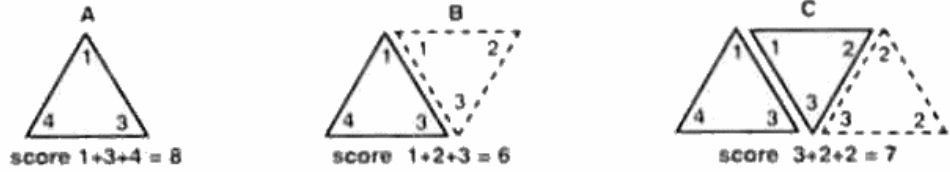


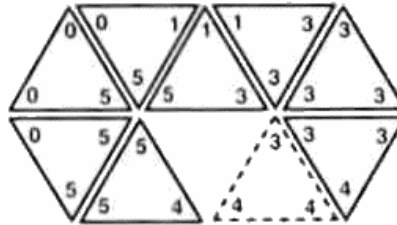
Fig.D-E

incorrect
falsch
scoretto
fout



Fig.F

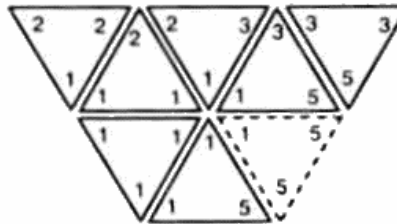
un pont
brücke
ponte
bridge
brug



score 3+4+4+40 = 81

Fig.G

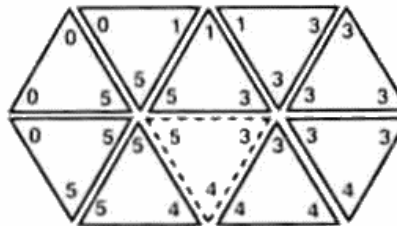
hexagone
sechseck
esagono
hexagon
zeshoek



score 5+5+1+50 = 61

Fig.H

double hexagone
doppelte sechseck
dopplo esagono
double hexagon
dubbele zeshoek



score 5+3+4+60 = 72