

FRANÇAIS

MATERIEL: 2 plateaux (1 bleu, 1 jaune), 88 plaquettes (44 bleues, 44 jaunes), 2 dés, 2 sachets (1 bleu, 1 jaune), 1 règlement. Placez les plaquettes bleues dans le sachet bleu et les plaquettes jaunes dans le sachet jaune.

JEU A DEUX (TROIS ET QUATRE)

BUT DU JEU: Être le premier joueur (ou la première équipe) qui réussit à retourner toutes les plaquettes de son plateau.

JEU A TROIS ET A QUATRE: Le jeu se joue exactement comme à deux. Les joueurs jouent en équipe: 2 contre 1 et 2 contre 2.

PREPARATION: Les joueurs prennent un plateau et un sachet de la même couleur. Sans regarder ce qu'ils tirent de leur sachet, les adversaires placent (en allant de gauche à droite et en commençant en haut) une plaquette, chiffres et étoiles visibles, dans chacune des cases de leur plateau. Les plaquettes non utilisées restent dans leur sachet.

RAPPEL: Dans un carré, il n'y a que deux diagonales.

1. **DEBUT DU JEU.** Les joueurs jettent chacun un dé. Si nécessaire, ils le font plusieurs fois. Celui qui a le plus petit résultat lance les dés le premier lors de la première manche. Son adversaire fait de même lors de la revanche.

2. **DES.** Les joueurs jettent les dés l'un pour l'autre. Un joueur lance les dés, son adversaire joue: il retourne des plaquettes de son plateau... ou il passe un tour s'il ne lui est pas possible d'en retourner.

3. **JEU.** Le joueur qui joue retourne des plaquettes — n'importe quelle combinaison de plaquettes — pour un total égal ou plus petit que le résultat des dés.

Exemple: un joueur jette les dés. Résultat: 5 et 6. L'autre joueur a le choix: il peut retourner un 11, ou 5, 3, 2, 1 ou n'importe quelle combinaison de plaquettes dont le total ne dépasse pas 11 (10, 9, 8, ...etc).

Lorsqu'un joueur a retourné toutes les plaquettes qu'il pense pouvoir retourner, il lance les dés pour son adversaire. Et le jeu continue de cette manière jusqu'au moment où un des joueurs a retourné toutes ses plaquettes. (fin d'une manche).

4. **ETOILES.** On ne peut retourner une étoile que lorsque toutes les plaquettes chiffres de la ligne et de la colonne sur lesquelles se trouve cette étoile ont été retournées. En fin de manche, chaque étoile non retournée compte pour 25 points.

5. **"DES JUMEAUX".** Tout double sur les dés compte double. Exemples: un double 5 permet de retourner des plaquettes pour un total de 20 (2×10), un double 6 pour 24.

6. **BONUS** (la dernière plaquette chiffres).

Lorsque, sur une ligne, une colonne ou une diagonale, il ne reste qu'une plaquette chiffres ouverte (peu importe la présence d'étoiles), le joueur qui joue retourne cette plaquette à titre de bonus (en guise de récompense pour avoir retourné les autres plaquettes). Ce joueur fait de même sur toutes les lignes, colonnes et diagonales de son plateau où cela devient possible. Cette règle permet de réaliser des coups terribles. Voir exemple en fin de règlement.

7. **MALUS**. (Le malus, c'est le contraire du bonus).

Le joueur qui oublie de prendre ses bonus est pénalisé. Que fait-on quand on constate que son adversaire a oublié de prendre un bonus? On attend d'avoir le droit de jouer. Lorsque son adversaire a jeté les dés, on lui fait remarquer que, à tel endroit de son jeu, il a oublié de prendre un bonus. Et, où l'oubli a été constaté (ligne, colonne ou diagonale), on remet face visible une plaquette déjà retournée, plaquette que l'on retourne sans en soulever plusieurs. Ensuite, on joue sur son plateau.

8. **LE GAGNANT**. Les deux manches d'une partie se jouent avec des plaquettes disposées de la même manière. Avant de commencer la revanche, les joueurs remettent les plaquettes de leur plateau à l'endroit — sans les changer de cases — puis échangent leur grille.

Les joueurs comptent leur résultat en nombre de manches gagnées (enfants) ou en points perdus (adultes). Dans ce dernier cas, le gagnant d'une manche fait le total des plaquettes non retournées de son adversaire. Gagne la partie, soit le joueur qui a remporté les deux manches, soit celui qui a perdu le moins de points.

JEU POUR UN JOUEUR

Peut-on jouer seul à TRIGGER? Oui, et avec beaucoup de plaisir.

Quand on joue seul, le but du jeu est de retourner toutes les plaquettes de son plateau en un minimum de coups, de les retourner avec aussi peu de points que possible.

En jouant, on inscrit le résultat des dés sur la feuille de marque 1-20 que l'on trouve après les règlements. Lorsqu'une manche est terminée, on en rejoue une deuxième, une troisième, etc..., sans changer ses plaquettes de place sur son plateau et en utilisant les mêmes résultats de dés (sauf s'ils sont trop mauvais), ce qui permet de voir si l'on joue de mieux en mieux.

Le joueur qui souhaite mesurer exactement sa performance additionne ses résultats de dés successifs. **Attention!** Le dernier chiffre de son addition sera le nombre de points nécessaires pour déclencher la réaction en chaîne finale, nombre souvent différent du dernier résultat des dés. Voir exemple après le règlement.

Comme dans le jeu à deux, le joueur qui joue seul s'inflige un malus lorsqu'il constate qu'il a oublié de prendre un bonus.

TRIGGER permet aussi au joueur qui joue seul de jouer au gré de sa fantaisie: de se soumettre des problèmes... et d'essayer de trouver la solution; de découvrir toute la richesse du jeu sans avoir besoin d'un partenaire.

BONUS. Cette grille comporte encore 12 plaquettes ouvertes.
 Question: Combien peut-on en retourner rien qu'avec un 3?
 Réponse: On retourne 1 et 2, ce qui correspond au résultat des dés. On prend immédiatement son bonus 24 (ligne), puis 18 (colonne), puis 20 (diagonale), ce qui permet de retourner 16, 10, 12, 15, 9 et ses étoiles.
 Cet exemple montre comment un petit résultat sur les dés se traduit par un grand résultat dans le jeu. N'est-ce pas formidable?

JEU POUR UN JOUEUR. Le joueur obtient 16 sur les dés. Il lui suffit de 3 pour déclencher la réaction en chaîne finale. Le dernier chiffre de son addition sera 3 (pas 16).

20			16		
1		2			24
			☆		
15		9			☆
12			10		18