

Contenu	56 Triominos, 4 réglettes, la règle du jeu
But du jeu	Obtenir un maximum de points en disposant ses Triominos de façon stratégique.
Pour	2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.
Préparation	Etaler tous les Triominos face cachée sur la table et les mélanger. Pour une partie à 2 joueurs, chacun pioche 9 Triominos. Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, chacun pioche 7 Triominos. Le reste des Triominos constitue la pioche.
Début de la partie	Chaque joueur pioche un Triominos. Celui qui obtient le plus fort total en additionnant les chiffres de sa tuile devient le premier joueur et commence la partie (en cas d'égalité, piocher de nouveau). Replacer ensuite ces Triominos dans la pioche. Le premier joueur choisit un de ses Triominos et le pose au milieu de la table. Il marque un score correspondant au total des chiffres inscrits sur la tuile jouée. Son tour est terminé. La partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
Déroulement de la partie	Chaque joueur, lorsque c'est son tour, doit placer un Triominos sur la table à côté d'une tuile déjà jouée de manière à obtenir un côté en commun : les chiffres des deux pointes doivent correspondre (voir fi g. A, B et C). Les figures D et E montrent ce qui n'est pas autorisé. Un joueur ne peut placer qu'un Triominos par tour.
Score	Le score est calculé en additionnant les trois chiffres du Triominos qui vient d'être placé.
Bonus	Si un joueur réalise un pont (fi g. F) (un espace vide de chaque côté du Triominos joué), il obtient 40 points supplémentaires. Pour un hexagone (fi g. G), il obtient 50 points supplémentaires. Pour un double hexagone (fi g. H), 60 points supplémentaires.
Pioche	Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas poser de Triominos, il pioche une nouvelle tuile qu'il peut positionner aussitôt. S'il ne peut ou ne veut toujours pas placer son nouveau Triominos, il doit piocher une troisième et dernière tuile qu'il peut positionner aussitôt. Attention : à chaque fois qu'un joueur pioche un Triominos, il perd 5 points sur son score. Si un joueur a pioché 3 Triominos lors du même tour de jeu et qu'il ne veut pas ou ne peut toujours pas jouer, il perd encore 10 points supplémentaires : soit un total de 25 points (5+5+5+10 points de pénalité). C'est ensuite le tour du joueur suivant.
Fin de la partie	Lorsqu'un joueur pose son dernier Triominos, il obtient un bonus de 25 points et comptabilise les points restant sur les réglettes des autres joueurs pour les ajouter à son score.
Vainqueur	Le joueur qui obtient le plus grand score remporte la partie.
Tactique	Chaque tuile est unique. Cela permet d'élaborer toute une stratégie. Ne pas oublier de toujours prévoir un ou plusieurs espace(s) libre(s) pour pouvoir positionner une nouvelle tuile le tour suivant.
Partie Bloquée	Si personne ne peut jouer, la partie est alors bloquée et terminée. Chaque joueur comptabilise les Triominos restant sur sa réglette et soustrait ce montant à son score. Personne n'obtient les 25 points de bonus.
Pioche vide	Si un joueur doit piocher et que la pioche est vide, il passe son tour et ne change rien à son score.
Conseils de jeu	Il est possible de fixer un score à atteindre sur plusieurs parties (400 points par exemple). Le premier joueur à l'atteindre devient le super vainqueur. Pour une partie avec de jeunes enfants, ne pas comptabiliser de points. Le vainqueur est celui qui pose son dernier Triominos le premier. Vous pouvez également simplifier l'attribution des points : 1 point par Triominos correctement positionné, 1 point de bonus pour un pont, 1 point bonus pour un hexagone, 2 pour un double hexagone et enfin un bonus de 5 points pour le premier joueur qui place son dernier Triominos.

Fig. A-B-C

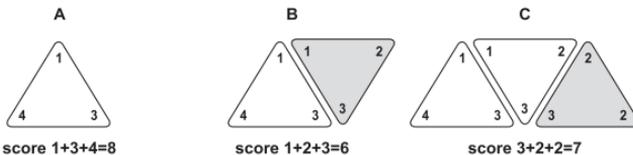


Fig. D-E

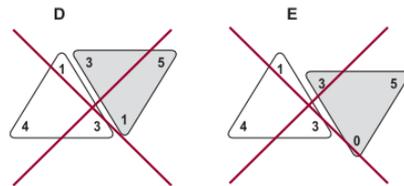


Fig. F

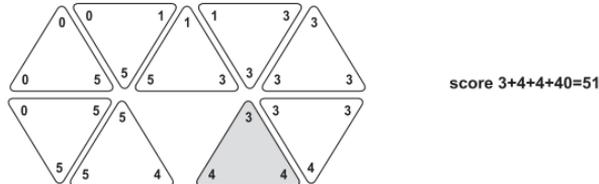


Fig. G

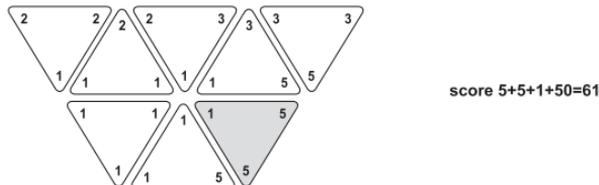


Fig. H

