

TRIPLES³

Auteur : Maureen Hiron
Design : Schwarzschild, DE Ravensburger
Illustrations : Pragmadesign
Rédaction : Stefan Brück
Design notice : Grafikhäusle G. Köstler

Un jeu de défausse rapide
pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Contenu

64 cartes

de 4 couleurs (rouges, bleues, violettes et jaunes),
4 formes (cercle, losange, plus et étoile)
et 4 quantités (0, 1, 2 et 3) différentes

2 cartes de remplacement (blanches)

12 jetons

But du jeu

Dans ce jeu au rythme effréné, chacun tente de se défausser de ses cartes le plus vite possible, en constituant des « Triples » au milieu de la table. Il s'agit de combinaisons de 3 cartes alignées, horizontalement, verticalement ou en diagonale, qui possèdent toutes les trois une caractéristique commune : même couleur, même forme ou même quantité. *Par exemple : trois cartes rouges, trois « 2 » ou trois losanges, etc.*

À une vitesse vertigineuse, les joueurs forment ainsi sans cesse de nouveaux Triples avec leurs cartes **jusqu'à ce que l'un d'eux défausse sa dernière carte et remporte la partie.**

F

Ravensburger

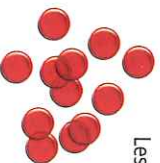


Préparation

Bien mélanger les 64 cartes. Avec les 9 premières cartes, former un carré de 3x3 cartes au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.

Distribuer ensuite les autres cartes de manière à ce que chacun en ait le même nombre. Les cartes restantes sont simplement empliées sur n'importe quelles cartes du carré, face visible.

Chacun place son paquet de cartes devant lui, face cachée (*ne pas les regarder pour l'instant !*).



Les jetons ne servent que si les joueurs décident de jouer plusieurs manches de suite. Dans ce cas, gardez-les à portée de main.



Déroulement de la partie

Au signal « **À vos Triples... Prêts ? Partez !** », tous les joueurs **en même temps** essayent de placer **correctement** et le plus vite possible leurs cartes sur le carré de 3x3. Le premier qui parvient ainsi à se défausser de toutes ses cartes remporte la partie.

- Le nombre de cartes en main n'est pas limité. Chaque joueur est libre de piocher quand bon lui semble dans son paquet et d'avoir le nombre de cartes qu'il veut en main à la fois, pour les placer ensuite au milieu de la table. *L'un jouera peut-être tout le temps avec seulement 2 ou 3 cartes en main, par exemple, tandis qu'un autre préférera pouvoir choisir parmi plus de cartes. À chacun de trouver la tactique qui lui convient le mieux...*

- Par contre, un joueur ne peut jamais poser plus d'**une carte à la fois**. Cette nouvelle carte doit toujours recouvrir une carte déjà posée. Cela signifie que le carré de 3x3 ne change pas et que seul le nombre de cartes empliées sur chaque paquet varie.

- Chaque nouvelle carte posée doit former un **nouveau Triple** avec deux cartes déjà présentes, soit horizontalement, soit verticalement, soit dans l'une des deux diagonales. Cela signifie que ces 3 cartes doivent posséder au moins **une caractéristique commune** (couleur, forme ou quantité) et que celle-ci doit être **différente** de celle qui existait avant ! (voir exemple détaillé, plus loin).

Remarque : Si la pose d'une carte ajoute une seconde caractéristique commune dans une rangée, une colonne ou une diagonale, cela ne crée aucun avantage ou désavantage. Il en va de même si une carte forme un autre Triple dans une autre rangée, colonne ou diagonale.

Exemples de Triples

Sur la carte **1** peuvent être posés soit « bleu », soit « 1 ».

Sur la carte **2** peut être posé « 1 ».

Sur la carte **3** peut être posé « bleu ».

Sur la carte **4** peuvent être posés soit « 0 », soit « bleu ».

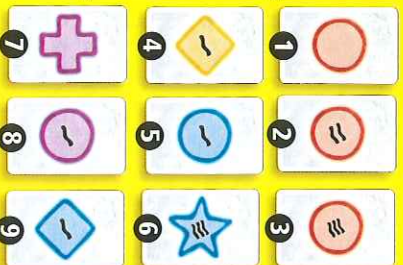
Sur la carte **5** rien ne peut être posé actuellement.

Sur la carte **6** peut être posé « 1 ».

Sur la carte **7** peuvent être posés soit « cercle », soit « 1 ».

Sur la carte **8** rien ne peut être posé actuellement.

Sur la carte **9** peuvent être posés soit « cercle », soit « violet », soit « 3 ».



La carte « cercle bleu 2 » ne peut pas être posée sur les cartes **2**, **5** ou **8** car elle ne modifierait pas la caractéristique « cercle » dans la rangée du haut ou la colonne du milieu. Par contre, elle peut être posée sur les cartes **1** ou **3**, car elle formerait un nouveau Triple (« bleu ») dans la diagonale ou dans la colonne de droite. Elle pourrait également être posée sur les cartes **4** (« bleu »), **7** (« cercle ») ou **9** (« cercle ») mais pas sur la carte **6**.

- À chaque fois qu'un joueur forme un Triple, il doit annoncer sa caractéristique à **voix haute**, par exemple : « *rouge* » ou « *cercle* » ou « *trois* »... Cela permet d'informer les autres joueurs et leur donne la possibilité de vérifier que ce Triple est bien valable.

- Il peut arriver qu'un joueur ne puisse pas poser car **aucune de ses cartes ne convient** pour l'instant. Dans ce cas, il doit attendre qu'une nouvelle occasion se présente. Si aucun joueur ne peut plus poser, la partie est terminée (voir Fin de la partie).

Bad Triple ?

Si quelque chose dérape dans le feu de l'action (carte mal placée, paquet qui glisse au milieu de la table, cartes qui tombent,...), les joueurs doivent crier « **stop !** » et la partie est momentanément interrompue jusqu'à ce que tout soit rentré dans l'ordre.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, il crie « *Fini !* » et remporte la partie. Le jeu s'arrête également si plus personne ne peut placer de carte. Dans ce cas, le vainqueur est celui à qui il en reste le moins.

Si les joueurs avaient convenu de disputer plusieurs manches au début, le vainqueur de chaque manche gagne un jeton. Le premier à remporter 4 jetons gagne la partie.

Variante

Si les joueurs sont de niveau inégal, il est également possible de jouer avec un « **handicap** » : les joueurs expérimentés reçoivent simplement plus de cartes que les autres, selon leur niveau.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH
www.ravensburger.com
Leux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 Pfstätt

Distribution CH :
Cartr+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos