

## Triominos de Luxe :

Le triominos se joue un peu comme le domino, c'est-à-dire que chaque joueur pioche un nombre identique de tuiles (le nombre dépend du nombre de joueurs) et à tour de rôle place une tuile sur la table, la manche s'arrête lorsqu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses tuiles. Contrairement au domino qui a des tuiles de quatre côtés avec deux chiffres, la tuile du triomino a trois côtés (un triangle isocèle) avec trois chiffres. Les chiffres sont placés aux pointes de la tuile. Ils indiquent comment les tuiles pourront se connecter pendant le jeu et la valeur de la tuile. Par exemple, une tuile composée des chiffres 2, 3 et 5 a une valeur de 10 ( $2+3+5$ ), dont un côté est composé des chiffres 2 et 3, un deuxième côté est composé des chiffres 3 et 5 et le troisième côté est composé des chiffres 5 et 2. En général, elle se connectera à une tuile ayant un de ses côtés identiques.

La première tuile à être placée sur la table est celle qui a trois chiffres identiques le plus élevés et si aucun joueur a une tuile avec trois chiffres identiques, la première tuile sera celle qui a le plus grand total lorsqu'on additionne ses trois chiffres. Par la suite, les joueurs jouent une tuile à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en la connectant à celles déjà placées sur la table. S'il ne réussit pas à placer une tuile, le joueur doit en piger une nouvelle parmi les tuiles restantes. S'il peut placer la tuile qu'il vient de piger, il peut le faire immédiatement, sinon il passe son tour.

Pour connecter sa tuile à celles qui sont sur la table, un joueur a trois possibilités : 1) il peut mettre une tuile dont le côté est le même que celui d'une tuile déjà sur la table en faisant toucher les côtés identiques, 2) il peut mettre une tuile comme dans la règle 1) et en plus la troisième pointe touche une autre pointe avec un chiffre correspondant (on appelle cela faire le pont) 3) il complète un hexagone en plaçant une tuile dont deux côtés touchent à deux tuiles différentes. Pour accomplir cela, il faut que les deux côtés qui sont adjacents, soient composés des mêmes chiffres des deux tuiles qui sont sur la table. Placer une tuile à l'aide de la première méthode ne rapporte que la valeur de la tuile, alors que faire un pont donne un bonus de 40 points, et compléter un hexagone donne un bonus de 50 points.

Lorsqu'un joueur a placé toutes ses tuiles, la manche se termine. Les autres joueurs soustraient alors la valeur des tuiles qui leur restent en main de leur pointage, alors que celui qui a terminé la manche additionne cette valeur à son pointage.

Si à la fin d'une manche un joueur a atteint 400 points, le joueur avec le plus grand pointage gagne la partie.