

Règle du jeu



CONTENU

▲ 56 Triominos, 4 réglettes, la règle du jeu.

BUT DU JEU

Obtenir un maximum de points en plaçant ses Triominos de façon stratégique.

MISE EN PLACE

Étalez tous les Triominos faces cachées sur la table et mélangez-les.

- Pour une partie à 2 joueurs, chacun pioche 9 Triominos et les place sur sa réglette.

- Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, chacun pioche 7 Triominos et les place sur sa réglette.

- Le reste des Triominos constitue la pioche.

Le joueur qui commence 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 (en cas d'égalité, piocher de nouveau). Ces tuiles retournent ensuite dans la pioche.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Pour débiter la partie, le premier joueur choisit l'un de ses Triominos et le pose au milieu de la surface de jeu (voir fig. A). Il marque un score correspondant au total des chiffres inscrits sur la tuile jouée. Son tour est alors terminé. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour doit placer un Triominos à côté d'une tuile déjà posée. Pour que ce coup soit valide, ces 2 Triominos doivent avoir un côté en commun, ce qui signifie que **les deux points doivent correspondre** (voir fig. B et C). Les figures D et E montrent des coups non autorisés. **On ne peut jouer qu'un seul Triominos par tour.** Pour chaque nouveau Triominos joué, il faudra vérifier que **toutes** les pointes respectent la règle des contacts.

SCORE ET BONUS

Le score est calculé en additionnant les trois chiffres du Triominos qui vient d'être placé (voir exemples).

En plus de la valeur du Triominos posé, il est possible de marquer des points bonus en formant certaines figures :

▲ 40 points supplémentaires pour un **PONT** (fig. F). Pour former un pont, il faut un espace vide de chaque côté du Triominos joué et que la pointe opposée corresponde.

▲ 50 points supplémentaires pour un **HEXAGONE** (fig. G).

▲ 60 points supplémentaires pour un **DOUBLE HEXAGONE** (fig. H).

▲ 70 points supplémentaires pour un **TRIPLE HEXAGONE** (fig. I).

PIOCHE

Si un joueur ne peut pas (ou ne veut pas) poser de Triominos, il pioche une tuile et **tente aussitôt de la placer**. S'il n'y parvient pas, il en pioche une seconde et tente de la placer. En cas d'insuccès, il pioche une troisième et **dernière tuile qu'il tente également de placer**.

Pour chaque Triominos pioché, ce joueur déduit 5 points de son score. Si après avoir pioché 3 fois il ne peut toujours pas jouer, il perd encore 10 points supplémentaires : soit un total de 25 points (5+5+5+10 points de pénalité).

On considère alors que son tour est fini, c'est au 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.

LE VAINQUEUR

Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.

PRECISIONS

- Si un joueur doit piocher et que **la pioche est vide**, il passe son tour et ne change rien à son score.

- **Si plus personne ne peut jouer**, la partie s'arrête. Les joueurs comptabilisent respectivement les points restant sur leur réglette et les soustraient de leur total.

- Chaque tuile est unique, cela permet d'élaborer des stratégies de placement. Pensez à anticiper le coup suivant en vous créant des emplacements favorables.

REGLES OFFICIELLES

Le Triominos est souvent joué de manière décontractée, sur une seule manche, voire, sans compter les points.

Sachez cependant qu'il existe une règle officielle pour les tournois. Les parties se jouent en 400 points. Cela nécessite de cumuler les points sur 2 ou 3 manches. Quand un joueur dépasse les 400 points, cela signifie que la partie en cours sera la dernière. On finit la partie en cours avant de déterminer le vainqueur.

