

Règles du Triominos



- **But du jeu** : La première équipe à avoir rentré ses 8 points gagne la partie
- **Nombre de joueurs** : 4 joueurs
- **Age** : dès 6 ans
- **Matériel** :
 - 1 plateau de jeu,
 - 1 jeu de 52 cartes,
 - 16 pions (4 bleus, 4 rouges, 4 verts et 4 noirs).

I – Préparation

- **Mélanger** : Mélanger les cartes.
- **Deux joueurs** : Se joue à 4 : 2 équipes de 2 joueurs (équipe1 : bleus/verts – équipe2 : rouges/noirs). Les deux équipes sont diamétralement opposées (A et C contre B et D).
- **Trois joueurs** : Pour une partie à 3 joueurs, voir le point III - e
- **Six joueurs** : Pour une partie à 6 joueurs, voir le point III - f

II – Début de partie

Qui commence ?

- Chaque joueur place ses 4 pions dans le rectangle « départ » situé au-dessus de sa case de départ (case de couleur).
- **Distribution & début** :
 - Distribution des cartes :
 - Deux joueurs : Deux tours de cinq cartes et quatre tours de quatre cartes.
 - Trois joueurs : Un tour de cinq cartes et trois tours de quatre cartes, jetez une carte.
 - Quatre joueurs : Un tour de cinq cartes et deux tours de quatre cartes.
 - Cinq joueurs : Deux tours de cinq cartes, jetez les deux dernières cartes.
 - Six joueurs : Deux tours de quatre cartes, jetez les quatre dernières cartes.

La distribution des 52 cartes se fait en 3 tours : Au 1er tour, un joueur désigné distribue 5 cartes à chaque joueur ; une fois que ces cartes auront été jouées, le joueur à gauche du 1er distributeur distribue à son tour 4 cartes (2ème tour) à chacun ; au 3ème tour, le joueur à gauche du 2ème distributeur distribue à son tour 4 cartes.

Une fois les cartes distribuées, avant de commencer le jeu, chaque joueur échange l'une de ses cartes avec son partenaire (cartes cachées).

- Une fois cet échange réalisé, le joueur ayant distribué les cartes commence le jeu.
- Sens des tours : la partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

III – Déroulement de la partie

a) Déplacements

Au cours des déplacements, il sera possible de doubler tout pion placé devant soi (à l'exception des pions placés sur leur case de départ (case de couleur), qui ne peuvent pas être doublés (sauf par un cavalier dans la variante -10-), ainsi que dans la zone d'arrivée où il est interdit de doubler) ; il sera également possible de sortir un pion adverse du plateau en tombant sur la même case que celui-ci (à l'exception des pions placés sur leur case de départ (case de couleur), qui ne peuvent pas être sortis du jeu).

b) Cartes

Les cartes ont chacune une valeur ou une fonction différente : Les cartes 2, 3, 5, 6, 8, 9 et 10 ont simplement une valeur (nombre de cases à avancer) ; Les cartes As, Roi, Dame, Valet, 7 et 4 ont une valeur et une fonction précise.

As : 3 fonctions possibles :

- a- permet de mettre un pion en jeu sur sa case de départ ou
- b- permet d'avancer un pion de 1 case ou
- c- permet d'avancer un pion de 11 cases

Roi : 2 fonctions possibles :

- a- permet de mettre un pion en jeu sur sa case de départ ou
- b- permet d'avancer un pion de 13 cases

Dame : permet d'avancer un pion de 12 cases

Valet : permet d'invertir les places de 2 pions en jeu, l'un de vos pions en jeu avec l'un des pions de vos adversaires ou de votre partenaire

Dix : permet d'avancer un pion de 10 cases

Neuf : permet d'avancer un pion de 9 cases

Huit : permet d'avancer un pion de 8 cases

Sept : permet d'avancer un ou plusieurs pions de 7 cases en tout (exemple : un pion de 2 cases puis un 2ème pion de 4 cases puis un 3ème pion de 1 case) Attention : tout pion doublé à l'aide d'une carte « 7 » est sorti du jeu.

Six : permet d'avancer un pion de 6 cases

Cinq : permet d'avancer un pion de 5 cases

Quatre : permet de reculer un pion de 4 cases

Trois : permet d'avancer un pion de 3 cases

Deux : permet d'avancer un pion de 2 cases

c) Gameplay

Le joueur ayant distribué les cartes commence le jeu : il joue l'une de ses cartes en la mettant au centre du plateau, visible de tous et réalise la fonction de la carte.

Ensuite, chacun des joueurs joue à tour de rôle une carte, dans le sens des aiguilles d'une montre. Au 1er tour de jeu, pour mettre en jeu un pion sur sa case départ, il faut obligatoirement un As ou un Roi. Une fois les 52 cartes jouées, celles-ci sont mélangées et le joueur placé à gauche du dernier donneur devient à son tour donneur ; et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe ait réussi à rentrer ses 8 pions.

Lorsqu'un joueur n'a pas de pion en jeu et qu'il n'a ni n'As, ni Roi après échange de carte avec son partenaire, il dépose toutes ses cartes au centre du plateau quand il doit jouer sa 1ère carte.

Lorsqu'un joueur a un ou des pions en jeu mais que ceux-ci sont bloqués par un pion placé sur sa case de départ, et qu'il ne peut jouer aucune carte, il dépose une de ses cartes au centre du plateau et ne joue pas, et ce ainsi de suite jusqu'à ce que le jeu se débloque. Lorsqu'un pion arrive en vue de sa zone d'arrivée et que le joueur ne dispose plus que de cartes de valeur trop élevée pour faire rentrer ce pion dans cette zone, alors le joueur doit tout de même jouer une de ses cartes et avancer son pion qui va alors recommencer un nouveau tour. Lorsqu'un joueur a placé ses 4 pions dans sa zone d'arrivée, il joue alors ses cartes pour les pions de son partenaire.

Remarque : un joueur ne peut pas utiliser un « sept » pour rentrer son dernier pion et continuer avec un pion de son partenaire.

d) Astuces

Il est possible de rentrer un pion dans sa zone d'arrivée en 3 tours (1er tour : As ou Roi pour mettre en jeu un pion, 2ème tour : « 4 » pour reculer de 4 cases, 3ème tour : « 2 », « 3 » ou « 5 » pour entrer dans la zone d'arrivée). * La carte « 7 » est utile pour placer les pions dans la zone d'arrivée.

e) 3 joueurs

Chaque joueur est indépendant ; un « chien » de 5 cartes est distribué à chacun des joueurs en début de donne, « chien » qui servira à échanger une carte après chaque distribution ; le donneur distribue ensuite 4 cartes à chaque joueur (et ce 3 fois de suite) ; quand les 3 donnes de 4 cartes ont été jouées, chacun prend son « chien » et joue ses 5 cartes (nota : 1 carte sur les 52 ne sera pas utilisée).

f) 6 joueurs

Ce sont 3 équipes de 2 qui s'affrontent (verts/jaunes – rouges/roses – bleus/gris). Le jeu de 52 cartes est remplacé par un jeu de 54 cartes (+ 2 jokers) ; les jokers sont utilisés comme n'importe quelle carte et ont la valeur ou la fonction de la carte remplacée. La distribution des cartes se fait en 2 tours (1er tour : 5 cartes – 2ème tour : 4 cartes). Une nouvelle règle est appliquée : lorsqu'un pion est situé sur une case numérotée « 7 », il est possible de le placer au centre du plateau en jouant au tour suivant une carte « 2 » ou « 3 » ; à cet endroit, le pion devient imprenable. En rejouant ensuite une carte « 2 » ou « 3 », ce pion ressort sur n'importe quelle case numérotée « 7 » du plateau ; il est donc à nouveau en jeu et peut être sorti à tout moment par ses adversaires.

g) Variantes 4 joueurs

Cette variante se joue avec un jeu de tarot : aux 52 cartes utilisées s'ajoutent les 4 cavaliers, ainsi que le « 4 », le « 5 », le « 6 » et le « 7 » de tarot, soit un total de 60 cartes. L'ensemble des cartes sera donc distribué en 3 donnes de 5 cartes chacune. Fonction des nouvelles cartes :

Cavalier : avance jusqu'à rencontrer un pion (adverse ou partenaire) pour le sortir et prendre sa place ;

Le cavalier n'est pas limité en nombre de cases ;

Attention : si le premier pion rencontré est un pion sur sa case départ, celui-ci est franchi (doublé) sans être inquiété et le pion continue son chemin jusqu'à prendre la place d'un pion « sortable ».

« 4 » de tarot : cette carte permet de faire avancer ou reculer un pion adverse (sauf pion sur sa case de départ) de 4 cases

« 5 » de tarot : cette carte permet de faire avancer ou reculer un pion adverse (sauf pion sur sa case de départ) de 5 cases

« 6 » de tarot : cette carte permet de faire avancer ou reculer un pion adverse (sauf pion sur sa case de départ) de 6 cases

« 7 » de tarot : cette carte permet de faire avancer ou reculer un pion adverse (sauf pion sur sa case de départ) de 7 cases

h) Variantes

Les pions tournent en sens anti-horaire Dans cette variante, les pions tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Pour rentrer un pion dans sa zone d'arrivée, celui-ci doit être positionné avant la case de départ ; tout pion positionné entre la case de départ (comprise) et la zone d'arrivée doit recommencer un nouveau tour. Il faut donc au minimum une carte « 5 » pour rentrer dans sa zone d'arrivée.