

Règles du Triominos



- **But du jeu :** Obtenir un maximum de points en disposant ses Triominos de façon stratégique, en un minimum de temps.
- **Nombre de joueurs :** 1 à 4 joueurs
- **Age :** dès 6 ans
- **Matériel :**
 - 56 Triominos (tuiles en forme de triangle)
 - Bloc note + crayon (pour noter les points)

I – Préparation

- **Mélanger :** Étaler tous les Triominos faces cachées sur la table et les mélanger.
- **Deux joueurs :** Pour une partie à 2 joueurs, chacun pioche 9 Triominos et les place sur sa réglette faces visibles.
- **Trois-Quatre joueurs :** Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, chacun pioche 7 Triominos.
- **Pioche :** Le reste des Triominos constitue la pioche.

II – Début de partie

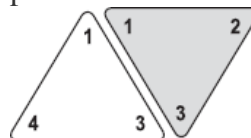
Qui commence ?

- Chaque joueur pioche un Triominos.
- Celui qui a le plus fort total en additionnant les chiffres de sa tuile commence la partie (en cas d'égalité, piochez de nouveau)
- Replacez ensuite ce Triominos dans la pioche
- **Première pose & points**
- 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 alors terminé.
- Sens des tours : la partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

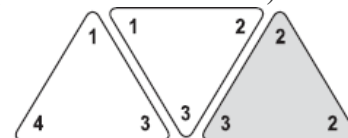
III – Déroulement de la partie

a) Gameplay

- Chaque joueur, lorsque vient son tour, doit placer un Triominos sur la table à côté d'une tuile déjà jouée de manière à obtenir un côté en commun.
- Côté en commun : les 2 chiffres des 2 pointes doivent correspondre. Voici deux exemples de pose de Triominos (avec le score associé) :

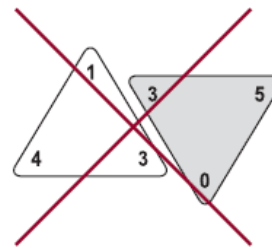
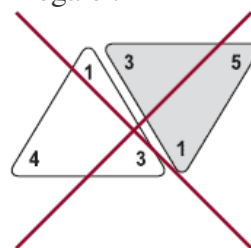


score $1+2+3=6$



score $3+2+2=7$

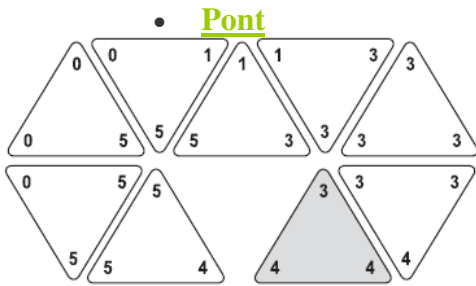
Par contre, l'exemple suivant illustre une pose illégale :



- **Limite de pose :** Un joueur ne peut poser qu'un seul Triominos par tour.

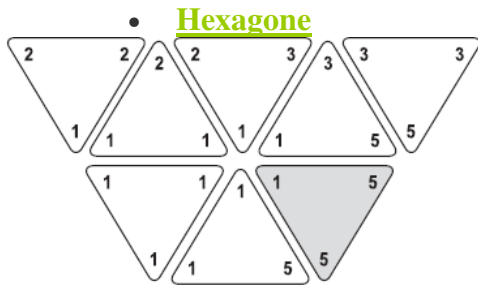
b) Score

- Le **score** est calculé en additionnant les 3 chiffres du Triominos qui vient d'être placé (voir les deux premiers exemples ci-dessus).
- **Bonus :**



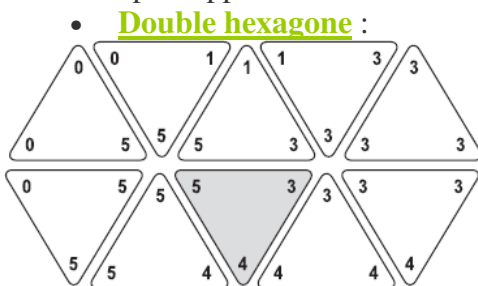
score $3+4+4+4=51$

Si un joueur réalise un pont : il obtient 40 pts supplémentaires.



score $5+5+1+50=61$

Si un joueur réalise un hexagone : il obtient 50 pts supplémentaires.



score $5+3+4+60=72$

Si un joueur réalise un double hexagone : il obtient 60 pts supplémentaires.

c) Pioche

- **Impossibilité ou refus de poser** : Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas poser de Triominos :
 - il pioche une tuile
 - **Pose** : Il PEUT poser la tuile
 - **Repioche** : S'il ne veut ou ne peut toujours pas poser son nouveau Triominos, il doit repiocher
 - **Pose** : Il PEUT poser la tuile
 - **Limite de pioche** : Un joueur ne peut pas piocher plus de 3 Triominos par tour
 - **Malus de pioche** : A chaque fois qu'un joueur pioche un Triominos, il perd **5 pts** sur son score
 - **Malus de Triple pioche** : Si un joueur a pioché 3 Triominos lors du même tour, il perd un +10 supplémentaire, soit un total de 25 ($5+5+5+5+10$)
 - **Next!** C'est ensuite au tour du joueur suivant.

d) Fin de partie

- **Pose du dernier Triominos & Bonus** : Lorsqu'un joueur pose son dernier Triominos, il obtient un bonus de 25 pts.
- **Points restants des adversaires** : Il comptabilise également les points restants sur les réglettes des autres joueurs pour les ajouter à son score.
- **Partie bloquée** : Si personne ne peut positionner de nouvelle tuile, 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 pts de bonus.

e) Vainqueur

- Le joueur qui obtient le plus grand score remporte la partie.

f) Stratégie

- **Unicité** : chaque Tuile est unique. Cela permet d'élaborer une stratégie.
- Ne pas oublier de toujours prévoir un ou plusieurs espaces libres pour pouvoir positionner une nouvelle tuile le tour suivant.
- Aussi, les valeurs des tuiles sont cycliques et croissantes dans le sens horaire. Lorsque vous avez un 5, le chiffre de gauche retombe à 1 (puisque 5 est le chiffre maximum).

g) Pioche vide

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

h) Conseils de jeu

- **Score à atteindre** : Il est possible de fixer un score à atteindre sur une ou plusieurs parties. Le premier joueur à l'atteindre devient le vainqueur.
- **Jeunes enfants** : Pour une partie avec de jeunes enfants, vous pouvez ne pas comptabiliser les points. Le vainqueur est alors celui qui pose le 1er son dernier Triominos.
- **Simplification des points** : Possibilité également de simplifier l'attribution des points :
 - Triominos posé : 1pt
 - Pont : 1pt
 - Hexagone : 1pt
 - Double hexagone : 2pts
 - Pose du dernier Triominos : 5pts