

TRIOMINOS

DEROULEMENT DU JEU:

Après avoir mélangé les Triominos face caché, chaque joueur en pioche 7 et les dispose sur son chevalet.

Le joueur ayant en sa possession le 'Trio' le plus fort (triple 5, 4, 3, 2, 1, 0) entame la partie. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur marque le total des points de son Triominos plus un bonus de 10 points.

Posé en premier, le triple 0 rapporte un bonus de 30 points en plus des 10 points habituels, soit 40 points au total.

Si personne n'a de 'Trio', alors le joueur ayant en sa possession le Triominos avec le plus fort total commence la partie. Il marque ce même total mais pas de bonus. Exemple: $3+4+5=12$ points.

Les joueurs devront, par la suite, toujours faire en sorte que le Triominos qu'ils posent comporte un côté en commun avec un Triominos déjà joué (les chiffres des 2 extrémités doivent correspondre). On ne peut jamais poser un Triominos dont une pointe différencierait de celui d'un Triominos déjà en jeu, même dans le cas d'un pont (cf. coup valable en Fig. b, c & d). Ils marquent alors le total des trois chiffres du Triominos posé (Fig. a : $1+2+3=6$ points). On ne peut jouer qu'un seul Triominos par tour.

Le joueur qui ne veut, ou ne peut jouer une pièce de son chevalet, en pioche une nouvelle et décide à nouveau s'il veut ou peut la placer. Tant qu'il n'a pas posé de Triominos, le joueur dont c'est le tour devra re-piocher des fiches dans la limite de 3 au maximum. Chaque Triominos pioché inflige un malus de 5 points. Si après trois essais, il ne joue toujours pas, ce sont 10 points supplémentaires qui viennent se déduire de son score soit $5+5+5+10=25$ points de malus. Si un joueur a besoin d'un Triominos et qu'il n'en reste plus dans la pioche, il doit alors passer son tour et ne perd pas les 10 points supplémentaires.

Le premier joueur à poser tous ses Triominos gagne la manche. Il reçoit 25 points de bonus, ainsi que le total des points figurant sur les chevalets des adversaires.

Si tous les joueurs passent leur tour, le jeu est bloqué. Le joueur qui a le moins de points devant lui gagne la manche. Il ajoute, à son score, les points restant aux adversaires. Les points qui lui restent en main sont cependant déduits de son score. Dans ce cas de figure, le gagnant ne reçoit pas de bonus.

Gain du match : Dès lors qu'un des joueurs atteint 400 points, le match touche à sa fin. Si cela arrive au milieu d'une manche, il faut tout de même la jouer jusqu'à la fin. Le joueur qui a obtenu le plus grand score au final des manches, est déclaré vainqueur.

Fig. a.

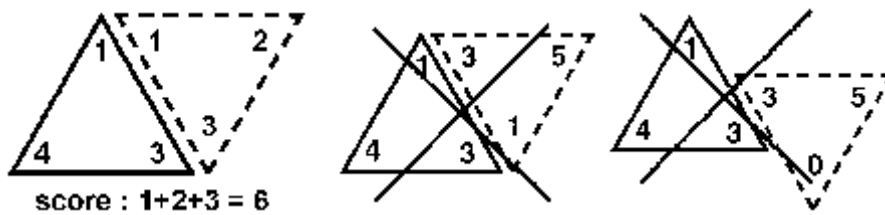


Fig. b. : **Bonus de 40 points pour un Pont** : score : $3+4+4+40 = 51$ points

Les trois pointes du Triominos posé doivent toujours correspondre

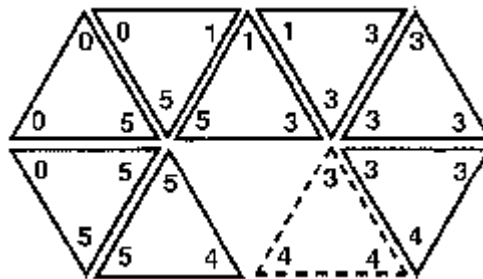


Fig. c : **Bonus de 50 points pour un Hexagone** : score : $1+5+5+50 = 61$ points

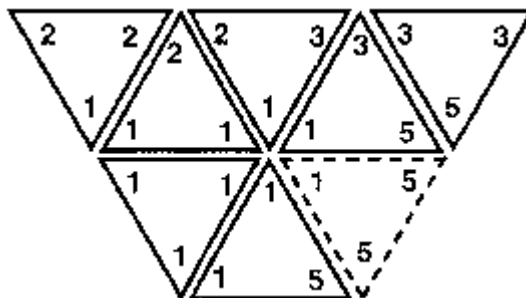


Fig. d : **Bonus de 60 points pour deux Hexagones** : score : $5+4+3+60 = 72$ points

