

Triominos

But:

Rassembler le maximum de points en disposant vos pierres de la meilleure façon.

Préparation:

Tous les Triominos sont posés et agités pour bien les mélanger. C'est la cagnotte. Ensuite, c'est de cette cagnotte que les joueurs prennent leur Triominos comme suit: avec deux joueurs: chacun neuf pierres; pour 3 à 4 joueurs: chacun 7 pierres; pour 5 à 6 joueurs chacun 6 pierres.

Qui est celui qui commence?

Chacun prend une pierre du pot. Le joueur qui tire la pierre avec la valeur la plus élevée est celui qui joue en premier. Ces pierres reviennent dans la cagnotte (si on tire une pierre avec une valeur égale, on devra en tirer une autre). Celui qui commence pose une pierre choisie arbitrairement ouvertement sur la table et son score est la valeur de cette pierre (voir figure A). C'est alors au tour du prochain joueur, vu dans le sens des aiguilles d'une montre.

Suite du jeu:

Chaque joueur essaye, lors de son tour, de poser un de ses Triominos de façon convenable (voir figure B et C). Il n'est pas permis de disposer les pierres de la façon indiquée dans les figures D et E. Les pierres peuvent être disposées de tous les côtés des pierres qui se trouvent sur la table (seulement 1 pierre par tour!).

Le score:

Une pierre Triominos a-t-elle été disposée de façon adéquate? Votre score est la valeur de la pierre posée.

Score supplémentaire:

Pour un pont, 40 points supplémentaires (voir figure F), pour un hexagone: 50 points supplémentaires (voir figure G), pour un double hexagone: 60 points supplémentaires (voir figure H). Dans ce dernier cas, vous gagnez alors au total la valeur de la pierre et 60 points supplémentaires pour le double hexagone.

N'avez-vous pas constitué de Triominos?

Si vous ne vouliez pas ou vous ne pouviez pas constituer, vous DEVEZ "acheter" alors un Triominos. Cette pierre "achetée", vous pouvez alors la disposer lors du même tour. Ceci, vous pouvez le faire au maximum trois fois par tour. Pour chaque pierre achetée, vous devez soustraire cinq points de votre score. Si vous avez acheté des pierres trois fois et vous ne les avez pas encore disposés, vous devez laisser passer votre tour (dans ce cas, il faudra encore soustraire 10 points supplémentaires de votre score, donc au total -25 points). Le prochain joueur va continuer.

Fin du jeu:

Si un joueur a posé la dernière, c'est la "sonnette" pour la dernière ronde. Ce joueur score pour ceci un bonus de 25 points plus le total des Triominos que les autres joueurs ont encore en leur possession. Les perdants de cette ronde n'obtiennent alors pas de score négatif pour

les pierres qu'ils ont en leur possession à la fin de la ronde.

Attention:

Si ceci se produit au milieu d'une ronde, cette ronde devra être terminée, de façon que tous les joueurs aient pu jouer un nombre égal de tours!!

Le gagnant:

Est celui qui aura accumulé le plus de points. Ceci pourra être obtenu en un seul ou en plusieurs tours.

Nouvelle ronde:

Toutes les pierres sont à nouveau posées à l'envers sur la table et bien mélangées. Une nouvelle ronde pourra commencer alors.

Limite de temps:

Pour accélérer le jeu, une limite dans le temps pourra être convenue.

Tactique:

Chaque pierre est unique (c'est-à-dire: n'apparaît qu'une fois dans le jeu) et utilisez-la alors de façon intelligente, donc pour gagner un score supplémentaire, mais n'oubliez pas d'être prévoyant: disposez vos pierres de façon à pouvoir disposer aussi vous-même lors de votre prochain tour.

Le jeu est-il bloqué?

Si tous les joueurs ne peuvent plus disposer, le jeu est bloqué et terminé. Le gagnant de la ronde est alors le joueur avec la valeur totale la plus basse des pierres qui

sont encore en sa possession. Ces points sont cependant soustraits de son score, tandis que le total de ses compagnons de jeu est alors additionné à son score. Il n'y a pas de bonus. Les perdants de cette ronde ne notent pas de points négatifs. La prochaine ronde pourra alors commencer.

Cagnotte vide:

Vous ne pouvez plus placer de Triomino et la cagnotte est-elle vide? Votre tour est passé et vous attendez alors le prochain tour (pas de score négatif).

Conseils:

Fixez une limite maximum de points (par exemple, 400; c'est possible sur plusieurs rondes) ou jouez un nombre de rondes fixé d'avance. Si vous jouez le jeu avec des enfants, ne comptez alors pas les points, ou faites un comptage de points simple: 1 point pour une pierre disposée, 1 point supplémentaire pour un pont, 1 point supplémentaire pour un hexagone, deux points supplémentaires pour deux hexagones, trois points supplémentaires pour trois hexagones et 5 points supplémentaires pour le joueur qui a mis en tant que premier toutes ses pierres sur la table (pas de points négatifs).