

**CONTENU**

▲ 56 Triominos, 4 règles, 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 règlette.

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

Le reste des Triominos constitue la pioche.

Pour décider 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 pointes 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 règles 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 règlette 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.

Fig. A-B-C

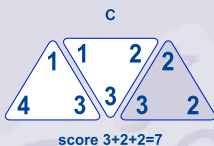
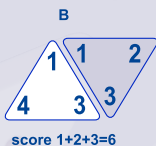


Fig. D-E



Fig. F-G

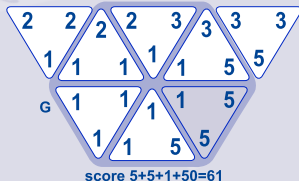
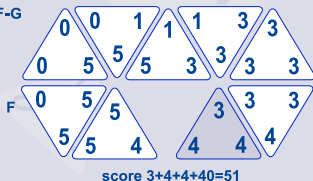


Fig. H

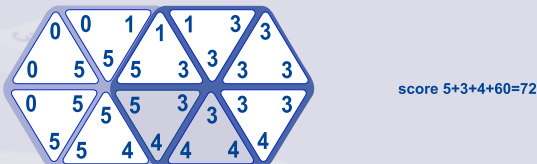
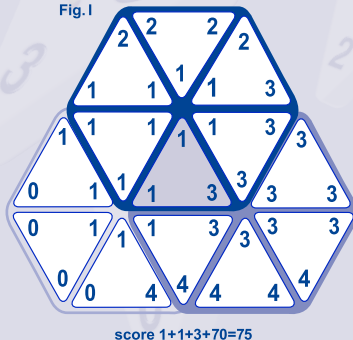


Fig. I



© Goliath BV, NL 8051 KR Hattem. © Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich, Deutschland. © Goliath France, ZA Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. Sous licence Pressman, N.Y.N.Y. Ⓢ Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Presence de petits éléments détachable susceptible d'être avalés. Risque d'étouffement. Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Ⓢ Achtung, Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können. Erstickungsgefahr. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farben und Inhaltsänderungen vorbehalten. Ⓢ Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Verstikkingsgevaar. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Helpdesk?!... Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030. Ⓢ Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, zawiera małe elementy. Istnieje ryzyko udławienia. Prosimy zachować opakowanie i instrukcję, gdyż zawierają ważne informacje. Kolory produktu oraz zawartość opakowania mogą się różnić od tych przedstawionych na ilustracji. Ⓢ Warning. Not suitable for children under 3 years old, due to small parts. Choking hazard. Keep this information for future reference. Colours and contents may vary from those illustrated. Ⓢ Advarsel. Ikke egnet for børn under 3 år på grund af smådele. Farve og specifikation kan variere fra produktet vist på pakken. © Goliath Games Iberia Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España. ac@goliathgames.es. Advertencia. No es conveniente para menores de 3 años por contener piezas pequeñas susceptibles de ser tragadas. Peligro de asfixia. Los colores y el contenido pueden variar de los ofrecidos en la ilustración. Conservar esta información para referencias futuras. Ⓢ Atención. Não é conveniente para crianças menores de 36 meses por conter peças pequenas que podem ser engolidas e causar asfixia. Perigo de asfixia. Guarde esta informação para referências futuras. As cores e desenhos estão sujeitos a possíveis alterações.