



THE ORIGINAL
Triominos[®]
DE LUXE



A

SCORE : 1 + 3 + 4 = 8

B

SCORE : 1 + 2 + 3 = 6

F

PONT
BRÜCKE
PONTE
BRIDGE
BRUG
PUENTE
DRO

SCORE : 3 + 4 + 4 + 40 = 51

40
pts**G**

HEXAGONE
ZESHOEK
SECHSECK
HEXÁGONO
HEXÁGONO
ESAGONO
HEXAGON

SCORE : 1 + 5 + 5 + 50 = 61

50
pts**D****E****H**

DOUBLE HEXAGONE
DUBBELE ZESHOEK
DOPPELTES SECHSECK
DOBLE HEXÁGONO
HEXAGONO DUPLO
DOPPIO ESAGONO
DOUBLE HEXAGON

SCORE : 3 + 4 + 5 + 60 = 72

60
pts

F REGLE DU JEU

POUR

2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.

CONTENU

- 56 Triominos
- 4 chevalets
- La règle du jeu

BUT DU JEU

Obtenir un maximum de points en disposant ses Triominos de façon stratégique.

PREPARATION

Distribuez les chevalets aux joueurs.
Étalez les Triominos, face cachée, sur la table et mélangez-les afin de créer la pioche.

A 2 joueurs, chacun pioche 9 Triominos.
A 3 ou 4 joueurs, chacun pioche 7 Triominos.

Le reste des Triominos constitue la pioche et la partie commence !

DEBUT DE LA PARTIE

▲ Chaque joueur pioche un Triominos. Celui qui obtient le total le plus élevé en additionnant les chiffres de sa tuile commence la partie (en cas d'égalité, piochez de nouveau).
Remettez ensuite ces Triominos dans la pioche.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

▲ Le premier joueur choisit l'un des Triominos de son chevalet et le pose au milieu de la table.

Il marque autant de points que le total des chiffres inscrits sur le Triominos joué (fig. A).

La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

▲ Les joueurs doivent, pendant leur tour, placer un Triominos à côté d'une tuile déjà jouée. Ces 2 Triominos doivent avoir un côté en commun : les chiffres des deux pointes doivent correspondre (voir fig. B et C).

Les figures D et E ne sont pas autorisées.

▲ On ne peut placer qu'un seul Triominos par tour.

SCORE ET BONUS

Le score est calculé en additionnant les trois chiffres du Triominos qui vient d'être placé.

Si un joueur réalise :

- Un pont (fig. F) (un espace vide de chaque côté du Triominos joué et la pointe opposée de même valeur en contact), il obtient 40 points supplémentaires.

- Un hexagone (fig. G), il obtient 50 points supplémentaires.

- Un double hexagone (fig. H), il obtient 60 points supplémentaires.

PIOCHE

▲ Si un joueur ne peut pas (ou ne veut pas) poser de Triominos, il pioche une nouvelle tuile et tente de la placer. On répète cette action une deuxième, puis une troisième et dernière fois si le joueur n'a toujours pas posé de Triominos.

▲ A chaque fois qu'un joueur pioche un Triominos, il perd 5 points sur son score.
Si un joueur a dû piocher 3 Triominos lors du même tour de jeu et qu'il ne peut (ou ne veut) toujours pas jouer, il perd encore 10 points supplémentaires : soit un total de 25 points (5+5+5+10 points de pénalité).

C'est ensuite le tour du joueur suivant.

PIOCHE VIDE

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

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 chevalets des autres joueurs pour les ajouter à son score.

PARTIE BLOQUEE

Si personne ne peut jouer, la partie s'arrête.

Chaque joueur comptabilise les Triominos restant sur son chevalet et soustrait ce montant à son score.

VAINQUEUR

Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.

TACTIQUE ET CONSEILS DE JEU

▲ Chaque tuile est unique, cela permet d'élaborer des stratégies de placement.

Pensez à anticiper les coups suivants pour ne pas vous retrouver bloqué !

▲ Il est possible de fixer un score à atteindre en plusieurs parties (400 points par exemple).
Le premier joueur à l'atteindre est déclaré vainqueur.

ATTENTION ! Jeu déconseillé pour les enfants de moins de 36 mois.
Contient de petits éléments pouvant être avalés. Risques d'étouffement.
Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration.

© 2011 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

www.jeux-goliath.com