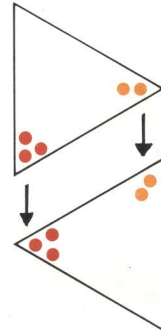
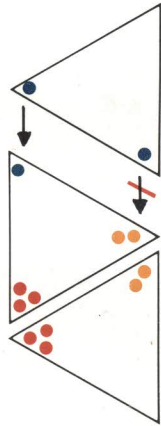


# LE TRIOKER

**Une seule règle impérative :  
LES COINS RÉUNIS  
DOIVENT PORTER  
LA MÊME VALEUR.**



Ça, c'est bon.



Ça, c'est défendu!

Si vous êtes 2, 3 ou 4 joueurs :

- le Jeu Rapide est ci-contre
  - le Jeu pour Deux Champions est en page 2.
- Si vous êtes seul :
- les Puzzles rapides sont proposés page 4 ;
  - les Puzzles pour Champions sont proposés page 3.

# JEU RAPIDE POUR 2, 3 OU 4 JOUEURS

Prenez le panneau "Jeu rapide"

Mélangez les 24 pièces du jeu et la 25<sup>e</sup> pièce Joker, dont le coin "noir" peut prendre toute valeur.

- **2 joueurs** prennent chacun 10 pièces au hasard ; il reste un talon de 5 pièces ; chaque joueur reçoit 35 de la banque (5 jetons rouges de valeur 5 et 5 jetons noirs de valeur 2).

- **3 joueurs** prennent chacun 7 pièces au hasard ; il reste un talon de 4 pièces ; chaque joueur reçoit 35.

- **4 joueurs** prennent chacun 6 pièces au hasard, il n'y a qu'une seule pièce au talon ; chaque joueur reçoit 30 (4 rouges et 5 noirs).

Chaque joueur cache ses pièces à ses adversaires. Le joueur ayant le "triple trois" pose cette pièce sur la case départ. A défaut du "triple trois", on appelle la pièce portant le plus grand nombre de points (332, 331 ou 322...).

Le joueur placé à gauche du premier doit placer une de ses pièces en respectant la seule règle impérative que nous répétons : **"les coins réunis doivent porter la même valeur"**. Par exemple, si le premier joueur a posé le "triple trois" ("333"), le deuxième joueur doit juxtaposer :

- soit la pièce "332" ;
- soit la pièce "331" ;
- soit la pièce "330" ;

Si le deuxième joueur n'a aucune de ces pièces, il pioche une seule pièce au talon, puis joue ou passe. Lorsqu'il n'y a plus de talon, le joueur passe son tour.

Le joueur suivant doit placer correctement une de ses pièces, en respectant toujours la règle fondamentale, et ainsi de suite. Chaque fois qu'un joueur utilise une case portant une indication, il doit la respecter : payer 2 (ou 5) à la Banque (ou aux joueurs) ; prendre 2 (ou 5) à la Banque (ou aux joueurs), etc.

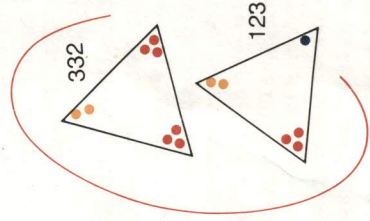
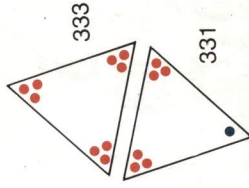
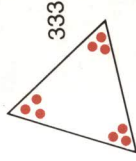
Le gagnant de la partie est le joueur ayant le premier placé ou donné toutes ses pièces. Il reçoit 10 de la Banque. Chacun des autres joueurs doit payer 2 à la Banque, plus autant qu'il y a de points sur ses pièces restantes. La pièce "triple zéro" vous coûtera 2 en tout. La pièce "triple un" vous coûtera 2 + 3 = 5... Un secret : tâchez de placer dès le début vos pièces portant beaucoup de points... Le Joker coûte 5 à lui seul s'il ne l'a pas placé!

Si aucun joueur n'arrive à se débarrasser de toutes ses pièces, la partie est nulle et on en commence une autre. Bien mélanger toutes les pièces avant de les distribuer à nouveau.

Le vainqueur final est le joueur le plus riche quand on arrête le jeu - ou bien quand la Banque est ruinée...



La pièce Joker



Horreur! Ça va me coûter  
2 + 8 + 6...

# JEU POUR DEUX CHAMPIONS

Les deux champions prennent le panneau "Camp Pair et Camp Impair". L'un jette une pièce : si elle montre "pile", ce joueur prend le Camp Pair, "face" le Camp Impair.

Chaque joueur choisit les 12 pièces imposées pour son camp (la 25<sup>e</sup> pièce Joker n'est pas utilisée ici). Il n'y a ni talon ni Banque. Le jeu ne comporte aucune part de hasard. Les joueurs étalent leurs pièces, qui doivent toujours rester visibles. Le joueur "Pair" choisit une de ses pièces et la place sur la case Départ. Cette première pièce *ne peut pas être* une pièce triple ("000" ou "222").

Le joueur "Impair" choisit une de ses pièces juxtaposables correctement à la 1<sup>re</sup> et la place selon la règle (2 coins réunis portant la même valeur). Le joueur "Pair" place correctement une autre pièce, et ainsi de suite.

## BUT DU JEU

Pour chaque joueur, le but du jeu est de placer au plus vite ses propres pièces et de gêner l'adversaire : c'est pour cela que chacun a 12 pièces déterminées, rigoureusement symétriques dans les deux camps.

(1) **HEXAGONES** : Lorsque des pièces sont déjà juxtaposées de telle sorte qu'il ne manque plus qu'une seule pièce pour former un hexagone de 6 pièces, le joueur qui place correctement cette 6<sup>e</sup> pièce a le droit de rejouer une fois, tout de suite. Attention : une seule pièce bien placée peut terminer deux hexagones (vous rejouez **deux** fois...jet même trois !).

(2) **BLOCCAGE** : Un joueur ne pouvant placer aucune de ses pièces passe son tour.

(3) **OBLIGATION DE JOUER** : Si un joueur annonce "je passe", alors qu'une de ses pièces pourrait être correctement placée, l'adversaire **peut** le signaler et l'obliger à jouer (ça peut être payant...).

(4) **BLOCCAGE RÉPÉTÉ** : Si vous jouez bien, vous arriverez peut-être à bloquer le jeu de votre adversaire (dont vous voyez les pièces restantes), au point qu'il passe son tour plusieurs fois de suite. Tant mieux pour vous ! Vous êtes en bonne voie pour gagner.

(5) **LE VAINQUEUR** est le joueur qui, le premier, place sa dernière pièce correctement. Dans le cas d'un blocage réciproque du jeu, si aucun des deux champions ne peut placer aucune de ses pièces, le vainqueur est le joueur conservant le moins de pièces dans son jeu. Si les deux champions conservent le même nombre de pièces, la partie est nulle.

(6) Pour leurs premières parties, les deux champions peuvent utiliser toutes les cases du panneau, y compris une ou plusieurs des cases hachurées. Lorsque les deux champions atteignent la Classe Internationale, ils décident à l'avance de jouer sur le panneau **sans jamais** utiliser les cases hachurées. Attention : supprimer ces 21 cases sur le panneau de 73 cases rend le jeu très difficile.

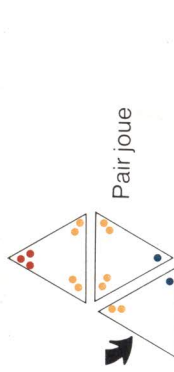


Pair commence par

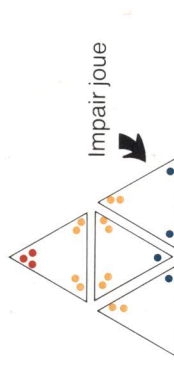


Impair continue par

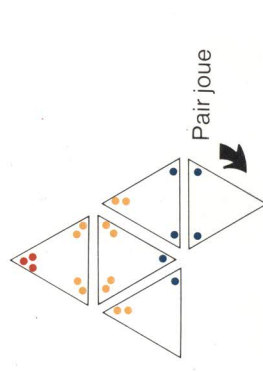
(pour interdire à Pair de placer "222")



Pair joue

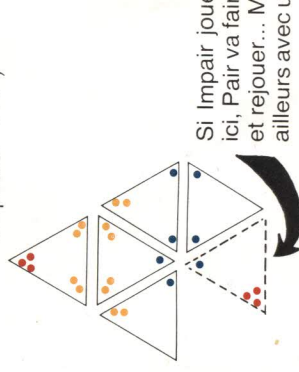


Impair joue



Pair joue

(pour interdire à Impair de placer "111")



Si Impair joue sa pièce 301 ici, Pair va faire un hexagone et rejouer... Mieux vaut jouer ailleurs avec une autre pièce.

Maintenant que vous êtes des champions, vous gagnerez du temps en sachant LE NOM DES PIÈCES ET LEUR CLASSEMENT.

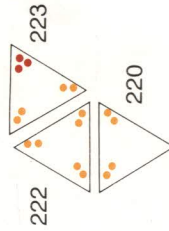
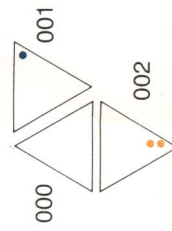
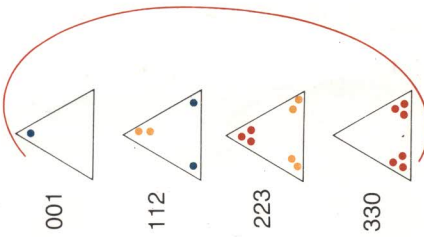
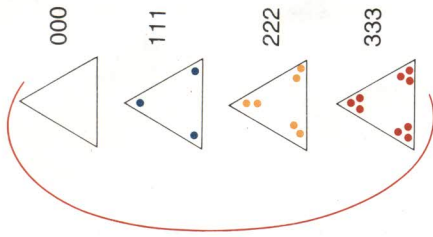
Toutes les pièces de votre jeu sont différentes les unes des autres et n'ont pas été choisies au hasard ! Regardez-les, bien rangées à leurs places dans la boîte et vous allez faire des remarques très précieuses pour les puzzles comme pour les jeux collectifs.

Dans la première colonne verticale à gauche, vous trouvez en haut la pièce qui ne porte rien sur ses trois sommets : c'est le "triple blanc" que l'on peut appeler "triple zéro" et écrire "000". En dessous, vous trouvez la pièce qui porte la valeur "1" sur chacun de ses trois sommets. C'est évidemment le "triple un" qui s'écrit "111". En dessous vous trouvez le "triple deux" qui s'écrit "222", et enfin le "triple trois" ("333"). Et c'est tout pour les pièces "triples". Notez qu'en descendant dans cette colonne, chaque sommet de chaque pièce vaut un **de plus** qu'à l'étage précédent : c'est une remarque importante.

Dans la deuxième colonne verticale, en haut, se trouve une pièce ne portant rien sur deux de ses sommets : c'est un "double zéro". Le troisième sommet porte la valeur "1". Vous avez déjà deviné que cette pièce pourra s'appeler "double zéro-un" et s'écrire "001". En dessous, la pièce suivante porte deux fois la valeur "1" et une fois la valeur "2" : c'est la pièce "double un-deux" qui s'écrit "112". Comparez bien cette pièce avec la pièce précédente : "001" est devenu "112" : chaque sommet a augmenté d'une unité... Et vous devinez que la pièce suivante, à l'étage en dessous, va être la "223", que l'on appellera "double deux-trois". Enfin, la dernière pièce de cette deuxième colonne est la pièce "330", car à la suite de la valeur "3" de la pièce "223", nous retrouvons une valeur zéro sur un sommet.

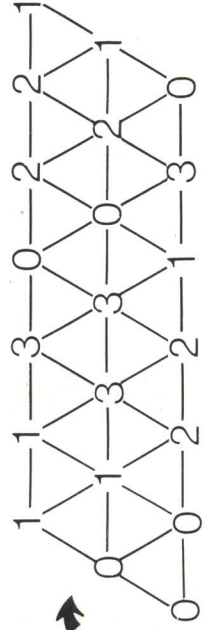
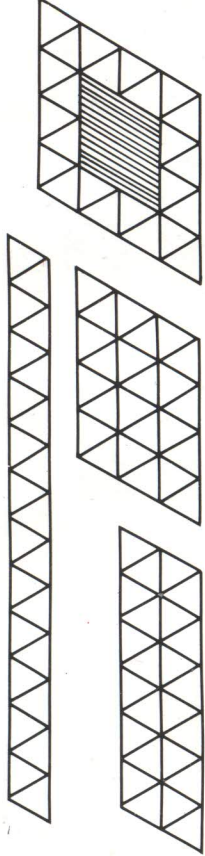
Remarque tout de suite que chaque pièce de la colonne peut s'assembler correctement avec le triple qui est à sa gauche : la pièce "001" peut venir par son côté "00" contre le triple zéro ; la pièce "223" peut venir par son côté "22" contre le triple deux, etc.

... Maintenant, vous êtes sur la voie si vous voulez continuer. Vous risquez d'aller très loin, car la logique du Trioker permet des quantités de raisonnements. Il y a déjà toute une collection de "Problèmes de Trioker" publiée. Voyez les références page 3



# PUZZLES POUR CHAMPIONS

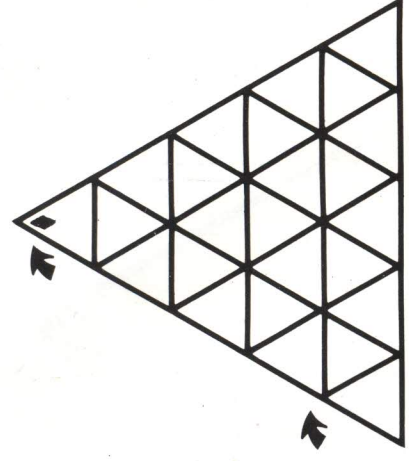
Ce sont des puzzles difficiles, exigeant la juxtaposition correcte de toutes les pièces du Trioker, en respectant les contraintes des "sommets réunis qui doivent toujours porter la même valeur". Les puzzles les plus difficiles offrent peu de "pointes libres", c'est-à-dire de sommets de pièces sans contraintes de juxtaposition. Par exemple, ces quatre parallélogrammes différents offrent **chacun** deux sommets libres, et ne sont pas trop difficiles.



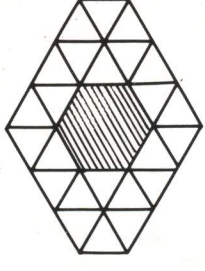
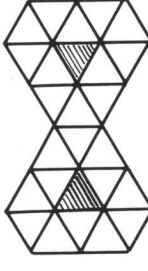
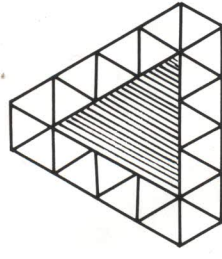
Notez vos solutions de façon abrégée : par exemple, voici une des nombreuses solutions du Parallélogramme "2 x 6" :

Cherchez-en une autre...

Le Super Triangle en 25 pièces exige d'utiliser la 25<sup>e</sup> pièce Joker, mais les spécialistes s'imposent de laisser le sommet Joker en pointe libre, afin que le Super Triangle ait seulement deux sommets libres.



Les puzzles "pour Champions" sont les puzzles sans aucune pointe libre : tous les sommets de toutes les pièces doivent être correctement juxtaposés avec au moins un autre sommet. En voici quelques exemples réalisables : vous les construirez plus facilement en utilisant la pièce Joker à la place d'une des 24 pièces, mais vous arriverez (peut-être ?) à les construire sans l'aide de la pièce Joker.



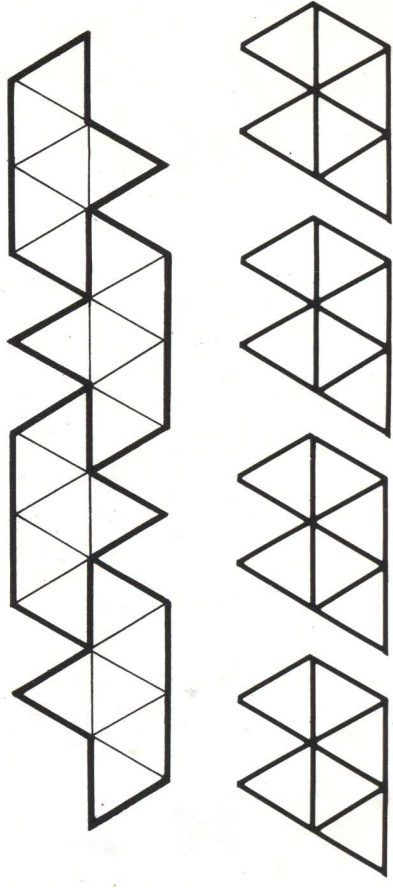
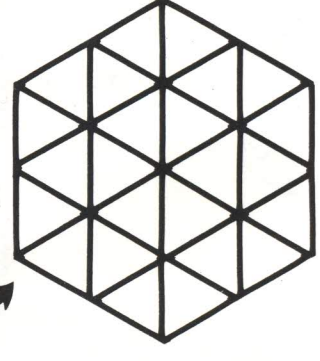
Il y a quantité d'autres puzzles à chercher... et à trouver, ainsi que des problèmes passionnants. Certains sont déjà publiés dans :

- "SURPRENANTS TRIANGLES" : un livre de 208 pages, publié par C.E.D.I.C., 93, avenue d'Italie, 75013 Paris.
- Chroniques Trioker, publiées dans :
- SPIROU (n°s 1661 à 1703)
- PETIT ARCHIMÈDE (depuis le n° 11)
- ACTIVITÉS RECHERCHE PÉDAGOGIQUE (n° 17 vol. IV)
- SCIENCES ET TECHNIQUES (depuis le n° 9) etc.

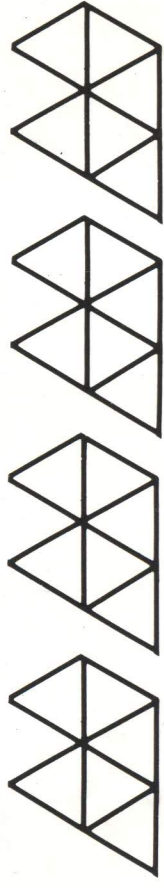
## PATENCES DIFFICILES

Prenez dix pièces au hasard parmi les 24 pièces logiques (sans le Joker). Si vous arrivez à construire un hexagone correct de 6 (comme sur le couvercle de la boîte) vous avez gagné. Quelles sont vos chances ?

Par exemple, cet Hexagone Géant, en 24 pièces, exige l'emploi de votre pièce Joker : saurez-vous le prouver ?



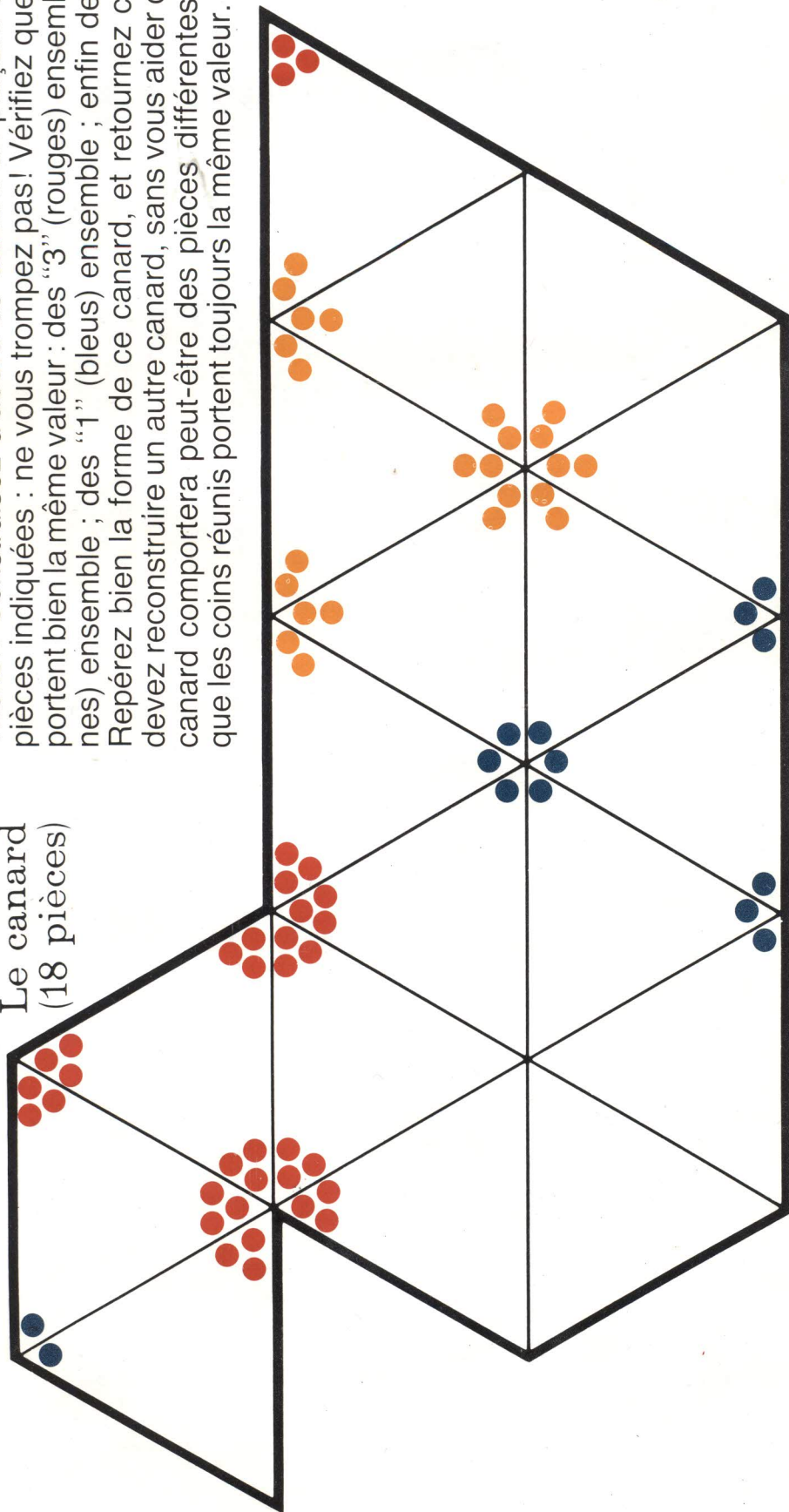
Au contraire des puzzles formés par la juxtaposition de quatre sous-ensembles de 6 pièces sont faciles...



# PUZZLES RAPIDES

Voici un modèle de puzzle facile utilisant 18 de vos 24 pièces de Trioker. Construisez d'abord ce canard en plaçant sur les cases les pièces indiquées : ne vous trompez pas ! Vérifiez que les coins réunis portent bien la même valeur : des "3" (rouges) ensemble ; des "2" (jaunes) ensemble ; des "1" (bleus) ensemble ; enfin des "0" ensemble. Repérez bien la forme de ce canard, et retournez cette page : vous devez reconstruire un autre canard, sans vous aider du modèle. Votre canard comportera peut-être des pièces différentes. L'important est que les coins réunis portent toujours la même valeur.

Le canard  
(18 pièces)



Ensuite, vous pourrez imaginer d'autres puzzles faciles, utilisant jusqu'à 20 ou 21 de vos pièces. Plus de 400 puzzles ont déjà été publiés. Voici quelques exemples :

