TRIOMINOS

Préparation:

Etaler tous les Triominos face cachée sur la table et les mélanger. Pour une partie à 2 joueurs, chacun pioche 9 Triominos. Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, chacun pioche 7 Triominos. Le reste des Triominos constitue la pioche.

Début de 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 et commence la partie (en cas d'égalité, piocher de nouveau). Replacer ensuite ces Triominos dans la pioche. Le premier joueur choisit un de ses Triominos et le pose au milieu de la table. Il marque un score correspondant au total des chiffres inscrits sur la tuile jouée. Son tour est alors terminé.

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

Déroulement de la partie :

Chaque joueur, lorsque c'est son tour, doit placer un Triominos sur la table à côté d'une tuile déjà jouée de manière à obtenir un côté en commun : les chiffres des deux pointes doivent correspondre. Un joueur ne peut placer qu'un seul Triominos par tour.

Score:

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

Bonus:

Si un joueur réalise un pont, il obtient 40 points supplémentaires. Pour un hexagone, il obtient 50 points supplémentaires ; pour un double hexagone, 60 points supplémentaires.

Pioche:

Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas poser de Triominos, il pioche une nouvelle tuile qu'il peut positionner aussitôt. S'il ne peut ou ne veut toujours pas placer son nouveau Triominos, il doit piocher une troisième et dernière tuile qu'il peut positionner aussitôt.

Attention: à chaque fois qu'un joueur pioche un Triominos, il perd 5 points sur son score.

Si un joueur a pioché 3 Triominos lors du même tour de jeu et qu'il ne veut pas ou ne peut toujours pas jouer, il perd 10 points supplémentaires : soit un total de 25 points (5+5+5+10 points de pénalité). C'est ensuite le 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 réglettes des autres joueurs pour les ajouter à son score.

Vainqueur:

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

Partie Bloquée :

Si personne ne peut plus jouer, la partie est alors bloquée et terminée. Chaque joueur comptabilise les Triominos restant sur sa réglette et soustrait ce montant à son score. Personne n'obtient les 25 points de bonus.

Pioche vide:

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