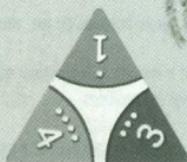


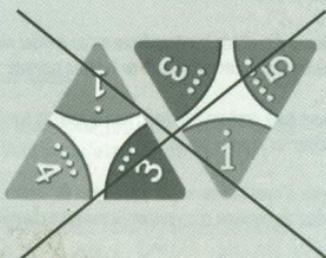
A



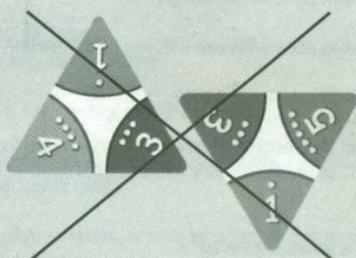
B



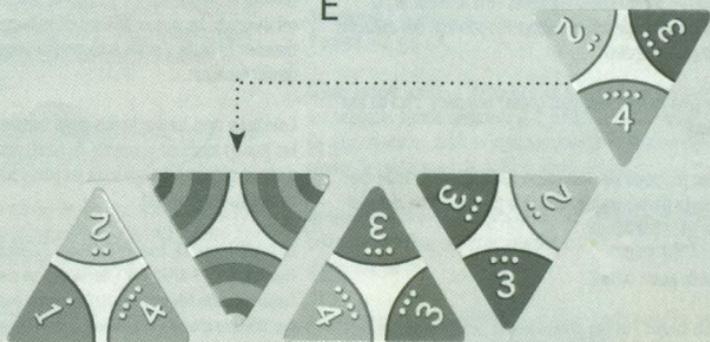
C



D



E



Règles Triominos Junior

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Notes aux parents :

Nous avons conçu les règles du Triominos Junior d'une façon évolutive afin d'être adaptées à l'âge de votre enfant.

Contenu du jeu :

36 Triominos dont un joker

60 pièces

4 chevalets

Règle du jeu

1er niveau de jeu (à partir de 5 ans) :

But du jeu :

Gagner le plus grand nombre de pièces en posant les Triominos les uns à côté des autres.

Déroulement du jeu :

• Distribuez un chevalet à chaque joueur.

• Formez la pioche en étalant tous les Triominos face cachée sur la table (n'oubliez pas de bien les mélanger).

• Chaque joueur pioche 5 Triominos et les pose sur son chevalet.

• Chaque joueur prend ensuite 4 pièces.

• Piochez un Triominos supplémentaire et posez-le sur la table, face visible. (Si c'est un joker, reposez-le dans la pioche et prenez un autre Triominos).

Exemple : le premier Triominos est : A.

• Désignez un joueur qui commence (le plus jeune, le plus âgé...).

• Pour pouvoir placer un Triominos, il faut que tous les chiffres ou les couleurs qui sont en contact soient identiques (voir exemple B), et qu'un côté entier du triangle soit en contact (les positions des exemples C et D ne sont pas autorisées).

• Si vous avez posé un Triominos, vous gagnez une pièce, c'est au tour du joueur suivant.

• Si vous n'avez pas pu ou pas voulu poser de Triominos de votre chevalet, vous pouvez piocher un Triominos et le poser sur votre chevalet en payant une pièce à la banque.

• C'est au tour du joueur suivant.

• Le jeu s'arrête lorsque l'un des joueurs joue le dernier Triominos de son chevalet.

• La partie se termine également si le dernier Triominos de la pioche est pris. Dans ces deux cas, finissez le tour de jeu avant de compter le nombre de pièces de chacun pour savoir qui a gagné.

Joker :

Il est conseillé de ne pas utiliser le joker pour une première partie.

Quand les enfants seront habitués au jeu, vous pourrez alors l'ajouter.

Le Joker remplace n'importe quelle couleur ou chiffre. Vous pouvez l'utiliser dans toutes les positions.

Le joker est le seul Triominos qui peut être repris de la table et remis sur la table, vous devez le remplacer par l'un de vos propres Triominos correspondant exactement à l'endroit où le joker se trouvait.

Cet échange ne vous fait pas gagner de pièce. Vous pouvez utiliser le Joker lors d'un prochain tour.

2nd niveau de jeu (à partir de 6 ans) :

Permet de se familiariser avec le comptage des points.

Le jeu se joue sans les pièces.

Le jeu se déroule de la même façon qu'au premier niveau, sauf pour le comptage de points qui s'opère de la façon suivante :

Si vous avez posé un Triominos, vous gagnez le nombre de points totalisés sur la pièce posée.

Si vous n'avez pas pu ou pas voulu poser de Triominos, vous en piochez un nouveau que vous posez sur votre chevalet.

Dans l'exemple E, le joueur marque :

$$9 \text{ points} = 2+3+4$$

Le jeu s'arrête lorsque l'un des joueurs joue le dernier Triominos de son chevalet ou bien lorsqu'il n'y a plus de Triominos dans la pioche. Dans ces deux cas, les joueurs finissent de jouer ceux qui restent sur leur chevalet. La partie s'arrête également si personne ne peut poser son dernier Triominos.

Celui qui a alors totalisé le plus grand nombre de points est le gagnant. Les joueurs totalisent le nombre de points marqués au cours de la partie et déduisent de leur score les points totalisés par les Triominos restant sur leur chevalet.