



My first Triominos



Règles du jeu

Pour 1 à 4 joueurs. À partir de 4 ans.

NOTE AUX PARENTS

Le Triominos Dora a été conçu dans un but bien précis : apprendre aux enfants des rudiments de stratégie et développer une mécanique de réflexion... avec l'aide de Dora l'Exploratrice et des parents.

CONTENU DU JEU :

- 35 Triominos recto/verso (1 côté puzzle, 1 côté Triominos)
- 1 illustration
- Les règles du jeu

COTE PUZZLE

OBJECTIF :

La version puzzle du Triominos Dora se veut plus complexe qu'un puzzle "classique". Au travers de deux niveaux de jeu, le but est de tirer l'enfant vers le haut en lui apprenant à maîtriser la disposition et l'orientation des formes triangulaires dans l'espace tout en développant sa dextérité.

BUT DU JEU

Reformer le puzzle représentant Dora et ses amis.

PREPARATION

Placez sur la table tous les Triominos côté puzzle.

Niveau 1 : Reformez le puzzle en plaçant les pièces par-dessus l'illustration prévue à cet effet.

Niveau 2 : Une fois que l'enfant commence à maîtriser le puzzle, jouez sans l'illustration.

COTE TRIOMINOS DORA

OBJECTIF :

Apprendre à jouer à Triominos tout en mettant en pratique les acquis du côté puzzle pour placer correctement ses pièces.

L'enfant peut s'aider des couleurs, des symboles, des personnages ou des chiffres selon son niveau.

BUT DU JEU

Se débarrasser de tous ses Triominos en les plaçant sur la table.

PREPARATION

Préparez la pioche : retournez les Triominos pour cacher leurs valeurs et formez un tas.

Chaque joueur pioche 4 Triominos et les pose faces numérotées visibles devant lui.

Piochez un Triominos supplémentaire et posez-le, face numérotée visible, sur la table (exemple A).

Désignez le joueur qui commence. Notez qu'il est souvent plus difficile de commencer car le choix des emplacements est limité en début de partie.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Lors de son tour, l'enfant doit essayer de placer un Triominos au contact des Triominos déjà joués.

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

Il est facile de vérifier que l'on ne se trompe pas : chaque pointe d'un Triominos représente un morceau de cercle. L'intersection de ces morceaux doit former, au final, un cercle de même couleur, même valeur et même personnage (exemple E).

Si vous ne pouvez pas placer de Triominos, piochez un Triominos et posez-le devant vous.

C'est au tour du joueur suivant.

FIN DE PARTIE : Le jeu s'arrête lorsque l'un des joueurs joue son dernier Triominos. Ce joueur est déclaré vainqueur.

Si aucun joueur ne peut poser de Triominos et que la pioche est vide, la partie se termine. On compte alors le nombre de Triominos restant. Celui ou ceux qui en ont le moins gagne(nt) la partie.

Pour continuer à progresser :

- Commencez la partie avec 5 Triominos
- Vous pouvez également compter les points au fur et à mesure. Chaque Triominos posé rapporte la somme des points indiqués sur ses pointes.

Pour plus d'informations : www.triominos.fr
ou www.jeux-goliath.com



My first Triominos

