


Triolet



TRIOLET est un jeu de chiffres qui consiste à former des ensembles de deux ou trois jetons qui s'entrecroisent sur une grille. (voir modèle au dos de la boîte).

MATERIEL :

- 1 plateau composé d'une grille de 225 cases avec entre autres des cases JAUNES, ROUGES et ORANGES attribuant des avantages.
- 81 jetons numérotés de 0 à 15 ayant chacun la valeur correspondant au chiffre principal, le petit chiffre en bas à droite indiquant le nombre de jetons de la même valeur.

Exemple :  valeur 8 points
il y a 4 jetons valant 8 points.

- 2 jetons "JOKER" marqués d'une étoile ▪ 4 chevaux ▪ 1 sac en tissu renfermant la réserve de jetons.

BUT DU JEU :

À chaque coup, les joueurs cherchent à obtenir le plus de points possible en posant sur une même ligne horizontale ou verticale, un, deux ou trois jetons accolés à un ou plusieurs jetons déjà placés.

Le vainqueur est celui qui, en fin de partie, totalise le plus grand nombre de points.

REGLES FONDAMENTALES :

1) **Le total des valeurs de deux jetons placés côte à côte sur la grille doit être inférieur ou égal à 15.**
(exemple n° 6).

2) **Le total des valeurs de trois jetons placés côte à côte sur la grille doit obligatoirement être égal à 15.**
(exemple n° 11) .

Un ensemble de trois jetons s'appelle un TRIO

3) **En aucun cas, il ne peut y avoir plus de trois jetons placés côte à côte et dans le même sens sur la grille.**

Pour une meilleure compréhension, un début de partie est constitué au dos de la boîte.

COMMENT POSER UN, DEUX OU TROIS JETONS :

Deux jetons peuvent être placés soit parallèlement à d'autres jetons (exemples n°6, 9), soit de part et d'autre d'un jeton (exemples n°7, 14, 15), soit côte à côte près d'un jeton (exemple n°8).

Trois jetons doivent toujours être placés côte à côte. (exemples n°16, 17, 20).

PRIMES DE POINTS :

Lorsqu'un joueur forme un **TRIO** une prime de 15 points est ajoutée à la valeur initiale de ce **TRIO**.
Un TRIO vaut donc toujours 30 points (voir exemples n° 3, 4, 5, 7, 8, 11).

Si les trois jetons dont dispose le joueur sur son chevalier forment entre eux un **TRIO**, ils peuvent être placés en une seule fois sur la grille.

Cette action s'appelle faire "**UN TRIOLET**" et le joueur bénéficie d'une **prime supplémentaire de 50 points** (voir exemples n° 16, 17, 20, 36, 37, 38).

A chaque coup, le joueur marque le total des points (primes comprises) de tous les nouveaux ensembles de deux ou trois jetons créés grâce à ses placements.

Toutes les situations possibles sont illustrées par des exemples numérotés qui se trouvent dans la rubrique "comptage des points".

AVANTAGES DES CASES JAUNES (DOUBLE) ET ROUGES (TRIPLE):

- Cases jaunes (**DOUBLE**) : elles multiplient par deux la valeur des jetons ou des **TRIOS** qui les recouvrent. La case centrale jaune où il y a une rose des vents, est aussi une case **DOUBLE**.
- Cases rouges (**TRIPLE**) : elles multiplient par trois la valeur des jetons ou des **TRIOS** qui les recouvrent.

COMPTAGE DES POINTS SUITE AU PLACEMENT D'UN JETON SUR UNE CASE DOUBLE OU TRIPLE :

Cas n°1)



• Le jeton 6 est placé sur une case double ou triple sans former un trio.

Seule sa valeur est doublée ou triplée.

Case double : (6 doublé) + 7 = 19 pts. Case triple : (6 triplé) + 7 = 25 pts.

Cas n°2)



• Le jeton 13 est placé sur une case double ou triple et forme un trio (13-2-0).

La valeur du trio est doublée ou triplée.

Case double : (trio 13-2-0 doublé) = 60 pts. Case triple : (trio 13-2-0 triplé) = 90 pts.

Cas n°3)



• Le jeton 11 placé sur une case double ou triple forme deux ensembles de deux jetons (11,1) et (11,3).

Le jeton 11 n'est doublé ou triplé qu'une seule fois.

Case double :	(11 doublé) + 1 = 23	Case triple : (11 triplé) + 1 = 34
	11 + 3 = 14	11 + 3 = 14
Total =	37 pts	48 pts

Cas n°4)



• Le jeton 9 placé sur une case double ou triple forme un trio (3-3-9) et un ensemble de deux jetons (9,5).

Seule la valeur du trio est doublée ou triplée.

Case double :	(trio 3-3-9 doublé) = 60	Case triple : (trio 3-3-9 triplé) = 90
	9 + 5 = 14	9 + 5 = 14
Total =	74 pts	104 pts

Cas n°5)



• Le jeton 3 placé sur une case double ou triple forme deux trios (3-7-5) et (3-2-10).

La valeur d'un seul des deux trios est doublée ou triplée.

Case double :	(trio 3-7-5 doublé) = 60	Case triple : (trio 3-7-5 triplé) = 90
	(trio 3-2-10) = 30	(trio 3-2-10) = 30
Total =	90 pts	120 pts

Ces 5 cas sont illustrés par d'autres exemples du même type (n°21, 22, 23, 24, 25)

COMPTAGE DES POINTS SUITE AU PLACEMENT DE DEUX OU TROIS JETONS DONT UN SUR UNE CASE DOUBLE OU TRIPLE (Voir exemples n° 26 à 40)

CASES ORANGES (BIS):

Elles permettent de jouer deux coups consécutifs. Le joueur qui pose un jeton sur l'une d'elles, compte et marque les points obtenus, regarnit son chevalet et rejoue aussitôt sans attendre le tour suivant.

Il marque ensuite les nouveaux points obtenus.

Les cases jaunes, rouges et oranges, n'accordent leurs avantages qu'une seule fois.

Dès lors qu'elles ont été utilisées elles perdent leurs effets.

REGLES PARTICULIERES CONCERNANT LES JETONS "JOKER" :

- Il est interdit de poser les deux jetons "JOKER" en une seule fois.
- Un "JOKER" peut remplacer n'importe quel jeton. Lorsqu'il est posé par un joueur, celui-ci doit indiquer quel nombre il remplace, après quoi il ne pourra plus être changé pendant toute la partie.
IMPORTANT : sa valeur est nulle pour le comptage des points. (voir exemple n°10)
- Il peut être utilisé pour faire un **TRIOLET**, mais dans ce cas la prime de **50 points est supprimée** (voir exemples n° 18, 19, 39, 40).
- Par contre il n'entraîne aucune modification dans le système de comptage d'un **TRIO** (voir exemples n° 12, 29, 30).

AVANT DE COMMENCER :

- Mélangez les 83 jetons dans le sac.
- Retirez-en trois et posez-les face cachée sur la table, sans prendre connaissance de leur valeur (ils ne seront pas utilisés au cours de la partie et n'interviendront pas non plus dans le comptage final).
- Tirez au sort afin de décider qui jouera le premier, puis chaque joueur prend au hasard trois jetons dans le sac et les pose sur son chevalet.
- Chaque joueur à son tour de jouer va pouvoir poser un, deux ou ses trois jetons sur la grille.

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Exemple de début de partie avec deux joueurs appelés A et B.

- Le premier joueur A joue le coup Fig. 1 couvrant obligatoirement la case centrale jaune DOUBLE.
Il annonce le nombre de points obtenus (25 points), les inscrit sur une feuille de marquage et prend dans le sac autant de jetons qu'il vient d'utiliser (2 jetons dans ce cas) afin d'en avoir toujours trois sur son chevalet.
- Le joueur B joue le coup Fig. 2, crée deux ensembles de deux jetons et marque 27 points.*
- Le joueur A joue le coup Fig. 3, crée un TRIO et un ensemble de deux jetons et marque 37 points.
- Le joueur B joue le coup Fig. 4, crée un TRIO et deux ensembles de deux jetons et marque 52 points.
- Le joueur A joue le coup Fig. 5, crée deux TRIOS et marque 60 points.

A joue Fig. 1

Chevalet	11	3	2
		11 ₃	3 ₃

11 Double + 3 = 25
Total 25 points

B joue Fig. 2

	8	4	7
		11 ₃	3 ₃
	8 ₄	4 ₇	

11 + 4 = 15
8 + 4 = 12
Total 27 points

A joue Fig. 3

2				
3	4 ₇		11 ₃	3 ₈
4	3	8	4	

trio 3-8-4 = 30
4 + 3 = 7
Total 37 points

B joue Fig. 4

7				
0	4 ₇		11 ₃	3 ₃
1	3	8	4	

trio 11-4-0 = 30
8 + 7 = 15
7 + 0 = 7
Total 52 points

A joue Fig. 5

2				
8	4 ₇		11 ₃	3 ₃
10	3	8	4	

trio 4-3-8 = 30
trio 8-7-0 = 30
Total 60 points

Il est conseillé de reproduire et étudier ces 5 premiers coups.

* **IMPORTANT : en début de partie, il est interdit de former un carré avec les quatre premiers jetons placés, afin de laisser plus d'ouverture au jeu.**

Exemples :

11 ₃	3 ₃
4 ₇	8 ₄

placement interdit

11 ₃	3 ₃
8 ₄	4 ₇

placement autorisé

Ensuite il est également interdit de former un carré de trois sur trois, car dans ce cas la partie ne pourrait se poursuivre.

• **A chaque coup, le joueur marque le total des points (primes comprises) de tous les nouveaux ensembles de deux ou trois jetons créés grâce à ses placements. (voir ex. n°26, 6, 11, 13 et 5).**

• Un joueur peut, à son tour de jouer, échanger un, deux ou ses trois jetons. Il le fait en prenant dans le sac autant de jetons qu'il désire échanger, puis y remet ceux qu'il a écartés. Il perd alors son tour.

ATTENTION : cet échange n'est autorisé que s'il reste au moins cinq jetons dans le sac.

FIN DE LA PARTIE :

- La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de jetons dans le sac et que l'un des joueurs place son dernier jeton sur la grille. Le joueur qui n'a plus de jetons ajoute à son total de points la valeur des jetons restant à ses adversaires.
- **CAS EXCEPTIONNEL : tous les joueurs possèdent encore des jetons, mais aucun de ceux-ci ne peut être placé sur la grille. Dans ce cas la partie s'arrête et chaque joueur soustrait de son total de points la valeur des jetons qu'il lui reste.**

LE VAINQUEUR EST CELUI QUI TOTALISE LE PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS.

“PETITS TRUCS PRATIQUES”

En règle générale, essayez toujours de poser non pas un mais deux jetons, afin de marquer le plus de points possible.

- Cherchez toujours à créer un **TRIO** en complétant avec l'un de vos trois jetons un ensemble de deux jetons déjà placé sur la grille. (Voir coup n° 11).
Rappel : un TRIO est un ensemble de trois jetons toujours égal à 15.
- Vous avez un **TRIO** sur votre réglette ; c'est le seul moment où vous pouvez poser vos trois jetons en une seule fois et bénéficier d'une prime supplémentaire de 50 points (**TRIOLET**) . (Voir coups n° 16, 17 et 20).
- Vous n'avez aucune possibilité de créer un **TRIO** ; essayez de poser deux jetons accolés à un ou deux jetons déjà placés sur la grille. (Voir coup n° 27 et 9).



DJ GAMES



*La stratégie
à partir de 6 ans*



*Des milliers de
combinaisons*



Le maître-jeu des chiffres

® & © Copyright 1996-1999 DJ GAMES

SERVICE CONSOMMATEURS

Chacun de nos jeux est fabriqué avec le plus grand soin,

si malgré tout vous découvrez le moindre défaut, veuillez vous adresser à :

DJ GAMES - la Grande Plaine - BP 46 - 26260 Saint Donat - France