



# Triolet

Pour 2 à 4 joueurs  
30 mn

## Matériel :

83 jetons  
1 plateau

*Tactique et hasard pour entretenir en s'amusant les notions de calcul mental.*

## Brève description du jeu :

*A tour de rôle, les joueurs essayent d'obtenir le plus de points possible en posant sur une même ligne horizontale ou verticale un, deux ou trois jetons accolés. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points en fin de partie.*

## Principes du jeu

Le total de 2 jetons placés côte à côte doit être inférieur ou égal à 15.

Le total de 3 jetons placés côte à côte doit être égal à 15. Un ensemble de 3 jetons est un « **Trio** ».

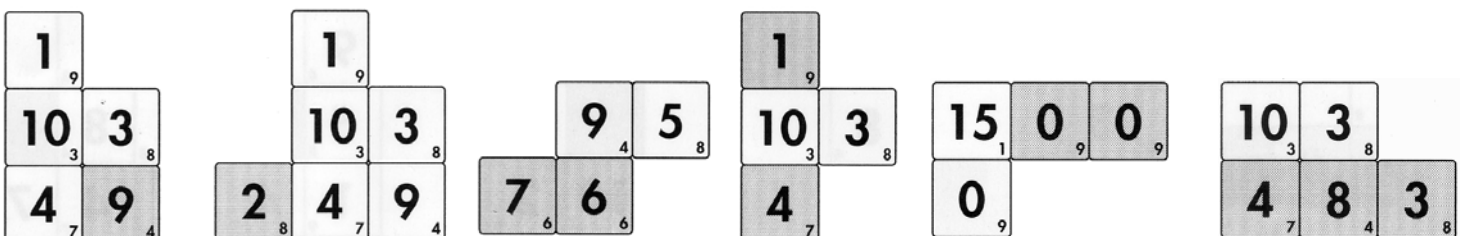
Il ne peut pas y avoir plus de 3 jetons placés côte à côte et dans le même sens sur le plateau.

## « Comment placer 1, 2 ou 3 jetons ? »

1 jeton doit toucher un autre jeton.

2 jetons sont placés soit parallèlement à d'autres jetons, soit de part et d'autre d'un jeton, soit côte à côte près d'un jeton.

3 jetons doivent toujours être placés côte à côte.



## « Comment compter les points ? »

A chaque coup, le joueur marque le total des points (primes comprises) de tous les ensembles de 2 ou 3 jetons créés grâce à ses placements.

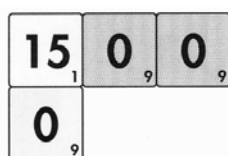
Quand un joueur forme un « *Trio* » une prime de 15 points est ajoutée à la valeur du « *Trio* » : un « *Trio* » vaut donc toujours 30 points.

Si un joueur pose en une fois les 3 jetons de son chevalet il réalise un « *Triolet* » et reçoit une prime de 50 points.



$$10 + 3 = 13$$

**Total 13 pts**



$$\text{trio } 15-0-0 = 30$$

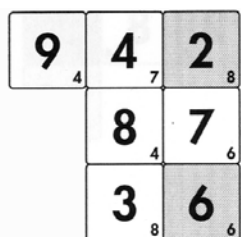
**Total 30 pts**



$$9 + 6 = 15$$

$$7 + 6 = 13$$

**Total 28 pts**

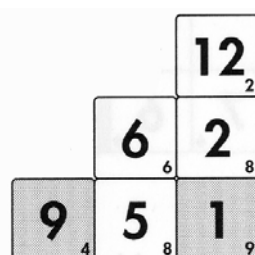


$$\text{trio } 9-4-2 = 30$$

$$\text{trio } 2-7-6 = 30$$

$$3 + 6 = 9$$

**Total 69 pts**



$$\text{trio } 12-2-1 = 30$$

$$\text{trio } 9-5-1 = 30$$

**Total 60 pts**



$$\text{triolet } 10-2-J = 30$$

$$10 + 1 = 11$$

$$2 + 12 = 14$$

$$J + 2 = 2$$

**Total 57 pts**

## « Les cases de couleur »

Les cases jaunes (*double*) multiplient par **2** la valeur des jetons ou des trios qui les recouvrent. La case centrale est jaune.

Les cases rouges (*triple*) multiplient par **3** la valeur des jetons ou des trios qui les recouvrent.

Les cases orange (*bis*) permettent de jouer 2 coups consécutifs (le joueur qui pose un jeton sur une case orange marque les points obtenus, regarnit son chevalet et rejoue aussitôt sans attendre le tour suivant).

Chaque case de couleur ne fonctionne qu'une fois par partie.

## « *Les jetons joker* »

Un jeton « *joker* » peut remplacer n'importe quel jeton. Le joueur qui le pose indique quel nombre il remplace, après quoi sa valeur ne changera plus pendant toute la partie.

Il est interdit de poser deux « *joker* » en une seule fois.

Sa valeur est de 0 pour le comptage des points.

Si un jeton joker est utilisé pour faire un « *triolet* », la prime de 50 points est supprimée. En revanche il permet de garder la prime de 15 points pour un « *Trio* ».

## Préparation du jeu

Mélangez les 83 jetons dans le sac. Retirez-en 3, face cachée qui sont retirés de la partie.

Tirez au sort le joueur qui jouera en premier. Il prend au hasard 3 jetons dans le sac et les pose sur son chevalet. Les autres joueurs font de même.

## Déroulement du jeu

Le premier joueur joue 1, 2 ou 3 jetons en couvrant la case centrale. Il annonce son score, le note et prend dans le sac autant de jetons qu'il vient d'utiliser.

Les autres joueurs jouent de la même manière à tour de rôle.

En début de partie, il est interdit de faire un carré avec les quatre premiers jetons, ainsi qu'un carré de 3x3 avec les 9 premiers jetons.

A son tour, au lieu de poser des jetons, un joueur peut échanger 1, 2 ou 3 de ses jetons avec ceux du sac. Cela est possible s'il reste au moins 5 jetons dans le sac.

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de jeton dans le sac et qu'un joueur pose son dernier jeton sur le plateau. Il ajoute à son total la valeur des jetons restant à ses adversaires.

*Bon jeu.*