

Règles des Triominos

Comment jouer aux Triominos

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Marquer un maximum de points en plaçant intelligemment ses tuiles triangulaires.
- **Mécanique principale** : Pose de tuiles par correspondance de chiffres, façon dominos mais en triangle.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus gros score à la fin de la partie.

Imaginez le domino classique, mais avec des triangles et trois chiffres au lieu de deux. Voilà, vous tenez le principe des **Triominos** ! Un jeu familial tout simple à prendre en main, où un petit grain de stratégie fait vite la différence. On vous explique tout pour que vous puissiez attaquer votre première partie dans les 5 minutes.

Ce qu'il vous faut et la mise en place

Sortez la boîte, elle contient **56 tuiles Triominos** (des triangles avec un chiffre à chaque pointe), **4 chevalets** pour cacher votre jeu, et bien sûr la règle. Le jeu se joue de 2 à 4 joueurs, dès 6 ans.

Préparer la table

Distribuez un **chevalet** à chacun, puis étalez toutes les tuiles face cachée au centre de la table et mélangez-les bien : ça, c'est la **pioche**. Ensuite :

- À **2 joueurs** : chacun prend 9 tuiles.
- À **3 ou 4 joueurs** : chacun prend 7 tuiles.

Placez vos tuiles sur votre chevalet, à l'abri des regards indiscrets. Le reste forme la pioche

pour la suite de la partie.

Désigner le premier joueur

Chaque joueur pioche une tuile au hasard et additionne ses trois chiffres. Celui qui a le plus gros total commence (en cas d'égalité, on repioche). Remettez ensuite ces tuiles dans la pioche et mélangez à nouveau.

Le déroulement d'un tour

Le premier joueur pose la tuile de son choix au milieu de la table et marque autant de points que la somme des trois chiffres de sa tuile. On enchaîne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Poser une tuile

À votre tour, vous devez placer une tuile à côté d'une tuile déjà posée. La règle d'or : les deux chiffres du **côté commun** doivent correspondre. Les triangles s'emboîtent donc pointe contre pointe, comme une jolie mosaïque qui s'étend sur la table. Vous ne pouvez poser qu'une seule tuile par tour.

Petite astuce de testeur : regardez toujours votre chevalet avant de poser. Ce n'est pas forcément la tuile avec le plus gros score qu'il faut lâcher tout de suite. Parfois, garder une tuile rare (comme un 0-0-0) permet de créer un gros coup plus tard.

Si vous ne pouvez (ou voulez) pas jouer

Pas de tuile jouable ? Ou envie de bluffer ? Vous piochez une tuile et tentez de la placer. Vous pouvez recommencer jusqu'à **3 fois maximum**. Attention, chaque tuile piochée vous coûte **5 points**. Et si après 3 pioches vous ne jouez toujours pas, vous prenez **10 points de pénalité supplémentaires**, soit 25 points en moins au total. Ouille.

Si la pioche est vide et que vous ne pouvez pas jouer, pas de panique : vous passez simplement votre tour sans perdre de points.

[IMAGE_MATERIEL]

Les figures spéciales qui rapportent gros

C'est ici que les Triominos deviennent vraiment savoureux. En plus des points de base (la somme des trois chiffres de la tuile posée), certaines **figures** vous offrent un joli bonus.

Figure réalisée	Description	Bonus
Pont	Un espace vide de chaque côté de la tuile posée, avec la pointe opposée qui touche une autre tuile de même valeur.	+40 points
Hexagone	Vous fermez un hexagone composé de 6 tuiles.	+50 points
Double hexagone	Vous fermez deux hexagones d'un coup.	+60 points
Dernière tuile posée	Vous videz votre chevalet.	+25 points + les points restants sur les chevalets adverses

Conseil stratégique : anticipez ! Un hexagone se construit souvent sur plusieurs tours. Si vous voyez un espace en forme d'alvéole se dessiner, gardez précieusement la tuile qui pourrait le fermer. Et méfiez-vous des adversaires qui semblent bizarrement ne rien poser à un endroit précis... ils préparent sûrement un coup fumant.

Fin de partie et calcul du score

La partie se termine dans deux cas de figure :

- **Un joueur vide son chevalet** : il empoche 25 points de bonus et récupère la somme des chiffres restant sur les chevalets des autres joueurs.
- **Partie bloquée** : si plus personne ne peut jouer, la partie s'arrête. Chaque joueur soustrait à son score la somme des chiffres des tuiles qu'il a encore en main.

Le joueur avec le plus de points l'emporte. Simple, efficace. Vous pouvez aussi fixer un score cible (400 points par exemple) sur plusieurs parties : le premier à l'atteindre gagne le tournoi

maison.

[IMAGE_FIN]

Nos conseils pour briller aux Triominos

Chaque tuile est **unique** dans le jeu, ce qui ouvre de vraies possibilités tactiques. Voici ce qu'on a retenu après pas mal de parties :

- Ne jouez pas systématiquement votre plus grosse tuile en premier. Elle peut servir plus tard à construire un **hexagone**.
- Surveillez les chiffres qui « manquent » sur le plateau. Si un 5 apparaît souvent sans tuile pour continuer, vous avez peut-être de quoi bloquer vos adversaires.
- Comptez mentalement vos tuiles restantes. Mieux vaut terminer avec un chevalet vide qu'avec trois grosses tuiles qui viendront plomber votre score.
- N'hésitez pas à piocher stratégiquement si vous pensez qu'un bon coup à 50 points vous attend derrière (le calcul coût/bénéfice en vaut souvent la peine).

Si vous aimez ce mélange de placement intelligent et de tuiles qui s'emboîtent, jetez aussi un œil à [Rummikub](#) pour les combinaisons de chiffres, à [Akropolis](#) pour la pose de tuiles stratégique, ou encore à [Quarto](#) pour un duel tout en réflexion. Et maintenant, à vos chevalets !