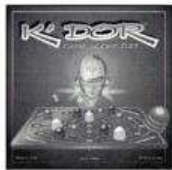


"Les jeux du 3^{ème} millénaire"



JEUX PBM



La stratégie à partir de 4 ans



Des milliers de combinaisons



Le plus captivant des jeux de chiffres

© & © Copyright 1996 PBM France - Edité par Jeux PBM

SERVICE CONSOMMATEURS

A CONSERVER

Chacun de nos jeux est fabriqué avec le plus grand soin. Si malgré tout vous découvrez le moindre défaut, veuillez vous adresser à :

JEUX PBM, Espace Berlioz - BP 312 - 26107 Romans cedex - France.

REGLES FONDAMENTALES :

- L'ensemble maximal autorisé, appelé **TRIO**, devant être composé de **trois jetons**, il ne peut en aucun cas y avoir plus de trois jetons placés côte à côte et dans le même sens sur la grille.
- La valeur d'un **TRIO**, obtenue en additionnant la valeur des trois jetons qui le composent, doit impérativement être de **QUINZE POINTS**, (exemple n° 11).

Par conséquent, la valeur totale de deux jetons placés côte à côte ne peut être qu'égalée ou inférieure à quinze points, afin que cet ensemble de deux jetons puisse éventuellement être complété et former un **TRIO**, (exemple n° 6). Pour une meilleure compréhension, un début de partie est constitué au dos de la boîte.

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, 7, 8).

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

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

La somme totale de chaque coup représente le cumul de points de tous les ensembles créés, primes de points comprises.

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)

2
3 5
6 7

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

Cas n°2)

9 6
13 2 0
4

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

Cas n°3)

11 1
12
3 2

 • 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 double) + 1 = 23 Case triple : ((11 triple) + 1 = 34

11 + 3 = 14 11 + 3 = 14

Total = 37 pts Total = 48 pts

• 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 double) = 60 Case triple : (trio 3-3-9 triple) = 90

9 + 5 = 14 9 + 5 = 14

Total = 74 pts Total = 104 pts

• 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 double) = 60 Case triple : (trio 3-7-5 triple) = 90

(trio 3-2-10) = 30 (trio 3-2-10) = 30

Total = 90 pts Total = 120 pts

Ces 3 cas sont illustrés par d'autres exemples du même type (n°21, 22, 23, 24, 25, 28, 33, 37) dans la rubrique "comptage des points".

REGLE DU JEU

Triolet

Jeu de chiffres pour 2, 3 ou 4 joueurs. Age : pour adultes et enfants à partir de 8 ans.
Durée d'une partie : de 20 à 30 minutes.

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).

BUT DU JEU :

Chaque coup permet au joueur d'acquiescer un certain nombre de points.
Le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de points en fin de partie.

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 :

8
4

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

- 2 jetons "JOKER" marqués d'une étoile pourront remplacer n'importe quel jeton. Les nombres qu'ils remplacent lors de leur utilisation restent les mêmes pour toute la partie, mais leur valeur est nulle pour le décompte des points.
- 4 chevalets servant aux joueurs à disposer leurs jetons en cours de partie.
- 1 sac en tissu renfermant la réserve de jetons.

PRINCIPE DU JEU :

Chaque joueur doit disposer en permanence de trois jetons sur son chevalet, les autres étant en réserve dans le sac.

A son tour de jouer, il peut placer un, deux ou ses trois jetons sur la grille.

Les jetons joués en une seule fois doivent toujours être placés dans le même sens sur le plateau, soit horizontalement, soit verticalement.

Ils doivent aussi s'accoler à au moins un jeton déjà placé.

Deux jetons peuvent être placés soit parallèlement à d'autres jetons (exemple n°6), soit de part et d'autre d'un jeton (exemple n°7), 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).

Après avoir joué, le joueur remplace les jetons qu'il vient d'utiliser en "piochant" en aveugle dans la réserve, de façon à toujours avoir trois jetons sur son chevalet avant d'entamer un coup.

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'accroissent 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 mais compte toujours pour **ZERO POINT** (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).
- Par contre il n'entraîne aucune modification dans le système de comptage d'un **TRIO** (voir exemples n° 12, 29, 30).

DEBUT D'UNE PARTIE :

- Mélangez les 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.

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

- Le premier joueur place un, deux ou ses trois jetons sur la grille, en couvrant obligatoirement la case centrale jaune **DOUBLE** (voir exemple n° 26).
- Un joueur termine son tour en comptant et annonçant le total des points qu'il a obtenu. Il les inscrit sur une feuille de marquage et prend dans le sac autant de jetons qu'il vient d'utiliser afin d'en avoir toujours trois sur son chevalet.
- Le deuxième joueur et ensuite chaque joueur à son tour fait de même. (voir exemples n°6, 11, 13, 5).
- 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 :

9 5
6 7

 placement interdit

9 5
7 6

 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.

- Le joueur bénéficie de tous les points résultant de tous les nouveaux ensembles créés par ses placements. (voir ex. n°1, 7, 2, 3, 4, et 9).

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.

COMPTAGE DES POINTS

Les jetons joués pour chaque exemple sont en gris. Celui qui est placé sur la case double est en gris foncé.

Placement d'un seul jeton sur une case double : exemples

N°21	N°22	N°23	N°24	N°25
$5 + 10 \text{ Double} = 25$ Total 25 pts	$\text{trio } 2-8-5 \text{ Double} = 60$ Total 60 pts	$5 + 10 \text{ Double} = 25$ $10 + 4 = 14$ Total 39 pts	$\text{trio } 2-8-5 \text{ Double} = 60$ $5 + 7 = 12$ Total 72 pts	$\text{trio } 7-4-4 \text{ Double} = 60$ $\text{trio } 4-2-9 = 30$ Total 90 pts

Placement de deux jetons dont un sur une case double : exemples

N°26	N°27	N°28	N°29	N°30
$9 \text{ Double} + 5 = 23$ Total 23 pts	$4 + 7 \text{ Double} = 18$ $7 + 3 = 10$ Total 28 pts	$\text{trio } 12-2-1 \text{ Double} = 60$ Total 60 pts	$\text{trio } 4-6 \text{ Double} = 60$ Total 60 pts	$\text{trio } 4-10 \text{ Double} = 60$ $J + 13 = 13$ Total 73 pts

N°31	N°32	N°33	N°34	N°35
$\text{trio } 2-8-5 \text{ Double} = 60$ $5+10 = 15$ Total 75 pts	$\text{trio } 7-6-2 \text{ Double} = 60$ $3+12 = 15$ $12+2 = 14$ Total 89 pts	$\text{trio } 1-8-6 \text{ Double} = 60$ $\text{trio } 6-8-1 = 30$ Total 90 pts	$\text{trio } 8-3-4 \text{ Double} = 60$ $\text{trio } 4-2-9 = 30$ $3 + 11 = 14$ Total 104 pts	$\text{trio } 3-7-5 \text{ Double} = 60$ $\text{trio } 3-5-7 = 30$ $\text{trio } 2-8-5 = 30$ Total 120 pts

Placement de trois jetons (TRIOLET) dont un sur une case double : exemples

N°36	N°37	N°38	N°39	N°40
$\text{triolet } 4-9-2 \text{ Double} = 60$ $\text{prime triolet} + 50$ $10 + 4 = 14$ Total 124 pts	$\text{triolet } 7-1-7 \text{ Double} = 60$ $\text{prime triolet} + 50$ $\text{trio } 1-6-8 = 30$ Total 140 pts	$\text{triolet } 1-14-0 \text{ Double} = 60$ $\text{prime triolet} + 50$ $\text{trio } 4-10-1 = 30$ $\text{trio } 0-1-14 = 30$ Total 170 pts	$\text{triolet } 2-5-J \text{ Double} = 60$ $11 + 2 = 13$ Total 73 pts	$\text{triolet } 7-8-J \text{ Double} = 60$ $\text{trio } 5-3-7 = 30$ Total 90 pts

Cases rouges (TRIPLES) : le principe de comptage des points pour les cases TRIPLES est exactement le même que pour les cases DOUBLES, seul le coefficient multiplicateur change. Chaque valeur est multipliée par trois au lieu d'être multipliée par deux.