

# TRIPPLE Domino®

## Matériel

- 56 tuiles triangulaires (carton)
- 4 chevalets
- 1 bloc de feuilles de score
- 1 règle du jeu

## But du jeu

Chaque joueur tente d'être le premier à se débarrasser de toutes ses tuiles ou d'obtenir le meilleur score. La partie est finie dès qu'un joueur a atteint 300 points ou plus et le joueur ayant le total le plus élevé remporte la partie.

## Préparation

Toutes les tuiles sont mélangées, faces cachées, sur la table. Puis chaque joueur obtient :

- Pour une partie avec 2 joueurs = chacun 10 tuiles,
- pour une partie avec 3-4 joueurs = chacun 8 tuiles,
- pour une partie avec 5-6 joueurs = chacun 6 tuiles.

Les joueurs placent leurs tuiles sur leur chevalet de manière à ce que les adversaires ne puissent pas les voir. Les tuiles restantes forment la pioche et elles sont posées, faces cachées, sur la table de jeu de manière à être aisément accessibles par tous les joueurs.

## Déroulement du jeu

Chaque tuile possède une valeur résultant de la somme des différents chiffres figurant sur la tuile. Ainsi, la tuile avec les chiffres 5, 4, 3 possède donc la valeur 12. Le joueur ayant en sa possession la tuile avec le **“Trio”** (trois mêmes chiffres) le plus élevé entame la partie en posant cette tuile au milieu de la table. Si aucun joueur ne possède de **“Trio”**, le joueur ayant en sa possession la tuile avec la valeur la plus élevée entame alors la partie.

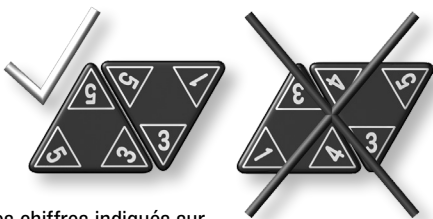


Valeur 12

Le joueur ayant entamé la partie marque immédiatement le total des points indiqués sur sa tuile plus un bonus de 5 points.

La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le prochain joueur peut ensuite poser une de ses tuiles à côté d'une tuile

déjà posée dans la mesure où sa tuile possède les chiffres adéquats. Lui aussi marque alors le total des points indiqués sur sa tuile. Une tuile est adéquate si deux des chiffres indiqués sur sa tuile correspondent avec ceux d'une tuile déjà posée (voir l'illustration).



Si un joueur ne peut ou ne veut pas poser de tuile, il doit piocher (au maximum 3 tuiles). Si une tuile piochée est adéquate, elle peut également être immédiatement posée. C'est ensuite au tour du prochain joueur. Chaque tuile piochée inflige un malus de 5 points. Si même la troisième tuile piochée ne peut pas être posée, c'est au tour du prochain joueur. S'il n'y a plus aucune tuile dans la pioche, un malus de 5 points est infligé au joueur devant piocher et c'est au tour du prochain joueur.

## Fin de la partie

Le joueur ayant déposé en premier toutes ses tuiles, termine la partie et il obtient 20 points supplémentaires. Il marque de plus le total des points restant sur les chevalets des adversaires. Aucun point n'est déduit des scores des adversaires.

La partie est également finie dans le cas où plus aucune tuile n'est disponible dans la pioche et que plus aucun joueur ne peut poser de tuile. Dans un tel cas, le joueur avec le total le moins élevé de points indiqués sur les tuiles restant sur son chevalet marque **les points de ses adversaires**. Les points de ses propres tuiles encore sur le chevalet sont toutefois déduits de son score. Il ne marque pas non plus les 20 points de bonus.

### Points supplémentaires

**Il est possible de marquer des points supplémentaires de 5 manières différentes.**

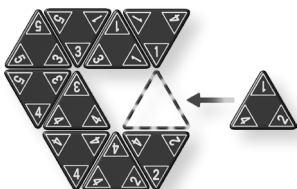
**Ces points supplémentaires sont ajoutés à la valeur effective de la tuile posée :**

<b>Pose de la tuile de départ</b>	<b>5 points</b>
<b>Pose de la dernière tuile</b> (fin de la partie)	<b>20 points</b>

## Points supplémentaires

### Formation d'un pont

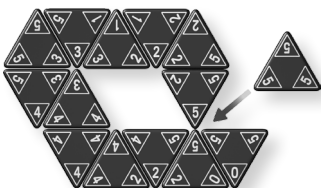
Un pont est formé en faisant correspondre à la fois un côté de la tuile et la pointe de la tuile opposée.



**30 points**

### Formation d'une double liaison

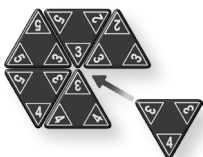
Ces points sont marqués par le joueur s'il fait correspondre deux côtés de la tuile qu'il vient de poser.



**25 points**

### Formation d'un hexagone

Si le joueur forme un hexagone, il marque 40 points. Il ne marque toutefois pas les points pour la liaison double.



**40 points**

## Fin du jeu

Le jeu est fini dès qu'un joueur a atteint 300 points ou plus **à la fin d'un tour**. Le joueur ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur.

## Tripple Domino® – Solitaire

Il est naturellement également possible de jouer seul au Tripple Domino®. Dans ce cas, une tuile quelconque est au préalable piochée, face cachée, et elle posée à titre de tuile de départ. Il faut alors poser la première tuile à côté de cette tuile déjà posée. Les règles décrites ci-dessus sont valables telles quelles pour le jeu en solitaire.

Les points sont notés également pour la variante en solitaire. Le but de ce jeu est d'améliorer son propre nombre de points. Afin de pouvoir mieux comparer les nombres de points marqués, il est recommandé de limiter le nombre de tuiles devant être piochées (par ex. 20 tuiles).