

CONTENU

- 56 Triominos
- 1 sac de transport
- 1 Trio-minuteur
- La règle du jeu

BUT DU JEU

Démontrer à vos adversaires que, décidément, c'est vous le meilleur ! Pour cela, il faudra être le premier à se débarrasser de tous ses Triominos.

A



B



C



D



MISE EN PLACE

Avant de jouer pour la première fois, assemblez les Triominos en emboîtant les 2 parties entre elles.

Selon votre niveau (champion ou petit joueur), positionnez le sélecteur présent sous le minuteur sur 8 ou 15 secondes. Placez ensuite le minuteur sur la table, de manière à ce qu'il reste à la portée de tous.

Chaque joueur commence la partie avec 6 Triominos qu'il tire au hasard et qu'il pose devant lui.

Le reste des Triominos forme la pioche. Gardez-les à portée de main.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Choisissez un joueur. Celui-ci tire un Triominos de la pioche, le place au centre de la table (face visible) et appuie sur le minuteur. Dès que le compte à rebours se fait entendre, la partie commence !

Triominos Turbo, c'est une course contre la montre. Il est important *de jouer vite et de ne jamais laisser le temps s'écouler complètement*. Sinon, gare aux pénalités !

La règle de base est simple... Pour avoir le droit de jouer l'une de vos tuiles, il faut qu'elle ait un côté en commun avec celui d'un Triominos déjà présent sur la table. Pour cela, les 2 pointes de ces Triominos doivent correspondre ! (voir fig. A). Les figures B, C et D montrent ce qui n'est pas autorisé.

Gardez en tête que *tout le monde joue en même temps !*

Dès qu'un joueur repère une position favorable : il appuie **D'ABORD** sur le minuteur, **AVANT** de placer son Triominos.

Il doit alors rapidement placer son Triominos en respectant les règles de connexion. S'il ne peut pas, il subit une pénalité et doit piocher 2 nouveaux Triominos.

Vous l'aurez compris, le fait d'appuyer sur le minuteur le réinitialise. Ceci a pour effet de redonner 8 (ou 15) nouvelles secondes de réflexion aux joueurs.

Si le temps du minuteur s'écoule complètement, *tous les joueurs* doivent piocher 1 Triominos... avant de le relancer.

Pas de litige possible : c'est le premier qui appuie sur le minuteur qui peut jouer son Triominos. Les autres joueurs doivent lui laisser le temps de placer son Triominos avant de continuer.

⚠️ FIN DE LA PARTIE ⚠️

- Le gagnant est le premier joueur à poser son dernier Triominos.
- *Si personne n'y parvient*, la partie se termine quand plus aucun coup n'est possible et que la pioche est vide. Le joueur qui possède alors le moins de Triominos est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, comptez les points présents sur les Triominos. La victoire revient à celui qui en totalise le moins.



6068610-v4-1213

LA RÈGLE DU JEU



Distribution : © 2014, Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KB, Hattem.
© 2014 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Contient de petits éléments pouvant être avalés. Danger d'étouffement.
Informations à conserver. Photos non contractuelles :
les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration.
Fabriqué en Chine.

Visitez notre site :
www.jeux-goliath.com

ATTENTION !



#60 686

THE ORIGINAL
Triominos[®]
TURBO

