

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Trini

Un jeu HiKu Spiele par Martin Radtke  
Traduction par François Haffner  
d'après la traduction anglaise de Christine Biancheria

Pour 2 à 4 joueurs âgés de 10 ans et plus

Durée : 30 à 90 minutes

## Contenu

1 tablier de jeu

38 dés en 4 couleurs (12, 12, 8, 6)

21 « Trinis » ou pierres de couleur, en 4 couleurs (6, 6, 5, 4, plus 1 pierre de remplacement pour chaque couleur)

## Préparation

Le tablier est vide au début de la partie.

- Avec 2 joueurs, chacun prend 12 dés et 6 Trinis de la même couleur.
- Avec 3 joueurs, chacun prend 8 dés et 5 Trinis de la même couleur.
- Avec 4 joueurs, chacun prend 6 dés et 4 Trinis de la même couleur.

Les faces des dés contiennent les 3 symboles suivants, apparaissant deux fois chacun (une fois en tant que forme pleine solide et une fois que forme vide) : cercle, étoile et carré.



Deux ronds, sur deux faces opposées



Deux étoiles, sur deux faces opposées



Deux carrés, sur deux faces opposées



## But du jeu

Chaque joueur essaie de placer ses Trinis sur le tablier. Chaque fois qu'un joueur réussit à réunir à la périphérie d'une case ronde des dés montrant 3 symboles identiques, il peut placer un Trini dans cette case ronde. Les symboles doivent être identiques mais pas nécessairement la couleur (*voir le diagramme 1 en fin de règle*).

Le joueur qui déplace le dernier des 3 dés en position est autorisé à poser un Trini sur la case ronde.

Une fois que le Trini est placé, il reste en position sur le jeu jusqu'à la fin de la partie même si les dés quittent ensuite leur place.

Les conditions de victoire sont les suivantes :

- Pour deux joueurs, le premier joueur à placer 6 Trinis gagne.
- Pour trois joueurs, le premier joueur à placer 5 Trinis gagne.
- Pour quatre joueurs, le premier joueur à placer 4 Trinis gagne.

## Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle. Chaque joueur ne peut déplacer que les dés de sa propre couleur. Cela signifie que les joueurs ne peuvent pas déplacer les dés des autres joueurs.

À son tour, un joueur a le choix entre trois actions. Il peut :

- **Introduire un dé** de sa réserve sur une case triangulaire, ou
- **Déplacer un des dés** de d'une case triangulaire à une autre, ou
- **Tourner un de ses dés** déjà placé sur une case triangulaire.

## Les actions en détail :

### Introduire un dé

Le joueur prend un des dés de sa réserve et le place sur une case triangulaire libre. Le dé doit être posé de sorte qu'il forme une sorte de pyramide avec trois faces visibles du dessus (*voir le diagramme 1 en fin de règle*).

## **Déplacer un de ses dés**

Le joueur peut déplacer un de ses dés en ligne droite d'une case triangulaire à une autre. Les déplacements ne peuvent pas se faire par-dessus les cases rondes (*voir le diagramme 2 en fin de règle*).

Il peut déplacer le dé aussi loin qu'il le souhaite, en sautant éventuellement au-dessus d'autres dés de son camp ou appartenant à des adversaires (*voir le diagramme 2 en fin de règle*).

Le dé doit terminer son déplacement dans une case triangulaire libre, et dans la même orientation qu'il avait avant de se déplacer. En d'autres termes, chaque face du dé doit pointer dans la même direction qu'elle le faisait avant le déplacement, même si le dé a changé de case.

## **Tourner un de ses dés**

Il est possible de tourner un dé en le laissant sur la case qu'il occupe. Il existe deux possibilités pour tourner un dé.

### ***À gauche ou à droite***

Le dé peut être tourné d'un cran vers la gauche ou la droite, de telle sorte que chaque symbole visible tourne de 120°. Les trois symboles visibles avant la rotation restent tous trois visibles après celle-ci (*voir le diagramme 1 en fin de règle*).

### ***De haut en bas***

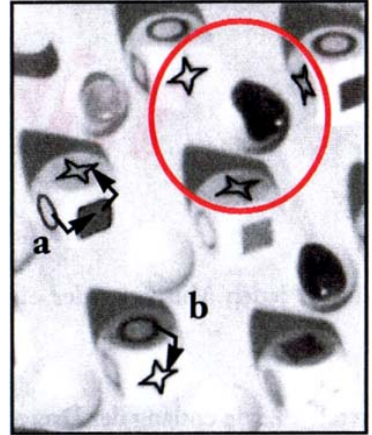
Le dé peut être retourné d'un cran de sorte qu'un et un seul des symboles visibles avant la rotation disparaissent en dessous. Après cette rotation, l'un des trois symboles qui était visible au début doit obligatoirement pointer dans la même direction à la fin de la rotation (*voir le diagramme 1 en fin de règle*).

Cela signifie qu'il est impossible, en une fois, de remplacer un symbole par son opposé. Il faut pour cela agir deux fois.

# Exemples

## Diagramme 1

- Un Trini a été posé sur une case ronde par le joueur qui a positionné le dernier des trois dés.
- Le dé « a » tourne d'un cran vers la gauche et les trois symboles visibles du dessus restent les mêmes. Il aurait pu être aussi bien tourné à droite.
- Le dé « b » est tourné de haut en bas de telle sorte que, dans l'exemple, le symbole du cercle se retrouve dans la position précédemment occupée par l'étoile. Le carré, d'autre part, reste dans la même position tout du long. D'autres résultats sont également possibles, aussi longtemps qu'au moins un symbole reste en position tout au long du mouvement.



## Diagramme 2

Le dé peut être légalement déplacé de la case triangulaire de départ le long de l'une des flèches pleines, mais pas le long des chemins indiqués par les flèches en ligne brisée.

