

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



TRIOLOGY®

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Arranger les cartes en main pour réaliser un SET, lequel ensuite sera placé sur la table afin de gagner des points. Un SET est constitué de trois cartes dont chacune des caractéristiques est SOIT la même SOIT différente sur chaque carte. Cela veut dire que n'importe quelle caractéristique d'un SET de trois cartes est soit identique soit différente sur chaque carte. Le premier joueur à obtenir un total de 100 points sera le gagnant.

NOMBRE DE JOUEURS

Deux joueurs ou plus.

CARTES

Les cartes NORMALES sont composées d'un groupe de 1, 2, ou 3 symboles identiques d'une même couleur et d'un même remplissage.

Les caractéristiques d'un groupe sont :

- (A) SYMBOLES : ovales, vagues, ou losanges ;*
- (B) COULEURS : rouge, verte, ou mauve ;*
- (C) NOMBRE DE SYMBOLES : un, deux, ou trois ;*

et

- (D) REMPLISSAGE : Les symboles sont pleins, vides ou hachurés.*

Il y a 81 cartes NORMALES dans le jeu.

Les cartes TRIOLOGY représentent trois cartes NORMALES en une. Elles se comportent comme un "Joker". N'importe lequel des trois groupes représentés sur une carte TRIOLOGY peut être utilisé pour faire un SET. Il y a 27 cartes TRIOLOGY.

Les cartes "PAS TOUCHE" sont spéciales et empêchent qu'un SET soit volé une fois déposé sur la table. Elles empêchent également le propriétaire du SET de réarranger son SET. Il y a trois cartes "PAS TOUCHE" dans le jeu.

LA RÈGLE MAGIQUE POUR CHERCHER DES SETS

Si jamais une des caractéristique est la même sur deux des cartes, mais pas sur la troisième, alors ces trois cartes ne forment pas un SET.

EXEMPLES DE SETS

Les trois groupes de symboles sur chaque carte TRILOGY font un SET. Ces exemples représentent tous des SETS d'une seule couleur. Mais, on peut également faire des SETS avec des groupes de symboles de couleurs différentes.

DÉBUT RAPIDE

Pour une introduction rapide, commencez juste avec les cartes rouges et les 3 cartes "PAS TOUCHE". Ceci élimine une caractéristique, *la couleur*. Jouez selon les indications suivantes, mais donnez uniquement six cartes. Après avoir appris le jeu "en miniature" avec ces 39 cartes, mélangez toutes les cartes pour jouer le jeu au complet.

DISTRIBUTION

Donnez les cartes une à la fois dans le sens horaire en commençant par la gauche du donneur. Chaque joueur reçoit neuf cartes. Le reste des cartes est placé face cachée sur la table afin de former le talon. La carte du haut de la pile est retournée et placée à côté du talon pour constituer le début de la défausse.

DÉROULEMENT DU JEU

La personne à gauche du donneur commence à jouer. Chaque tour est limité à 3 minutes signalées par un sablier (deux sabliers sont inclus, ainsi l'un d'eux est toujours prêt pour le prochain joueur). Chaque joueur, à son tour, doit prendre une carte soit de la pile soit de la défausse (voir plus loin la règle pour prendre de la défausse). Pour faire de nouveaux SETS, un joueur peut utiliser n'importe quelle combinaison de cartes de sa main, de la défausse, et/ou des cartes d'un SET (ou de plusieurs SETS) antérieurement placé sur la table par n'importe quel joueur y compris les cartes du joueur lui-même (voir plus loin "règle du vol" pour les restrictions).

Si le joueur a une carte "PAS TOUCHE", il peut l'utiliser pour protéger n'importe quel SET durant son tour. Une fois que la carte est posée, elle ne peut plus être enlevée de ce SET.

Pour terminer son tour, le joueur doit défausser une carte, face dessus sur la défausse (qui est étalée, pour que toutes les cartes défaussées soient visibles). Dès que le temps s'est écoulé, le joueur doit défausser immédiatement, et ne peut plus déposer d'autres SETS. De plus, des cartes que le joueur a volées (voir "règle du vol") et qu'il n'a pas réarrangées avec succès pour faire de nouveaux SETS, doivent être remises en place. Si le joueur n'a pas encore pioché ou pris une carte de la défausse au moment où le temps s'est écoulé, il/elle doit prendre la carte supérieure de la pioche et immédiatement la défausser.

Le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes termine le jeu. Un joueur peut terminer *avec* ou *sans* défausse.

Si aucun joueur n'a terminé au moment où le talon est épuisée, il faut mélanger la défausse et la placer face cachée afin de former une nouvelle pile ; puis le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur soit capable de terminer.

CARTES DÉPOSÉES SUR LA TABLE

Aussitôt qu'une carte a été utilisée pour faire un SET, elle ne peut plus jamais être reprise dans la main. Toutefois, elle pourrait être enlevée d'un des SETS sur la table et utilisée avec deux nouvelles cartes pour faire un SET différent, si les deux cartes restantes sont réutilisées à nouveau dans un SET ensemble avec une nouvelle carte. Ceci est spécialement utile avec des cartes TRILOGY, dont un groupe différent sur la carte pourra être utilisé pour former un autre SET. Une carte ne peut être utilisée que pour faire un seul SET à la fois.

RÈGLE POUR PRENDRE DES CARTES DÉFAUSSÉES

N'importe quelle carte de la défausse peut être prise par un joueur lors de son tour. Ce joueur doit toutefois prendre dans sa main toutes les cartes qui ont été défaussées à la suite de cette carte (celles qui sont au-dessus). Il doit obligatoirement former un SET avec la carte piochée.

RÈGLE POUR VOLER

Un joueur peut prendre à un autre joueur un SET qui n'est pas protégé (qui n'est pas recouvert par une carte "PAS TOUCHE"), si il/elle peut utiliser les cartes de ce SET pour créer au moins 2 SETS différents en ajoutant des cartes de sa main, des cartes qu'il/elle a déjà déposées sur la table, et/ou des cartes prises à la défausse. Pour chaque vol, il faut créer un minimum de deux nouveaux SETS. Quand on vole des cartes TRILOGY, il est possible d'utiliser n'importe quel groupe représenté sur ces cartes pour faire des SETS ; le joueur n'est pas obligé d'utiliser le même groupe que dans le SET original.

Il est possible de voler plusieurs SETS à un autre joueur, ou voler des SETS à plusieurs joueurs. Toutes les cartes doivent être utilisées. S'il reste une seule des cartes volées, il est interdit de la défausser *sauf pour terminer la partie*. Quand un SET est volé, les 3 cartes sont placées sur des petits plateaux individuels pour identifier leurs propriétaires antérieurs au cas où il serait nécessaire de les restituer. Quand 2 ou plusieurs SETS sont formés avec des cartes volées, les petits plateaux sont enlevés (puisque le joueur est maintenant en possession des cartes volées).

La personne dont on a volé un SET reçoit un jeton au moment où le SET est volé – il le conserve même si le SET doit ensuite lui être restitué. Le jeton vaut 1 point quand on fait le décompte de la main à la fin du jeu.

SCORE

Chaque carte NORMALE vaut 1 point. Chaque carte TRILOGY vaut 3 points. Chaque jeton vaut 1 point. Le joueur qui termine le premier reçoit un point de bonus. Dès qu'un joueur a terminé, les autres joueurs comptent les points en main et les déduisent du total des points déjà sur la table. Le premier joueur qui atteint 100 points gagne la partie. Une carte "PAS TOUCHE" n'a pas de valeur, ni dans la main, ni sur la table.

STRATÉGIES

Afin de gagner à TRILOGY, il ne faut pas seulement de la stratégie mais aussi du talent et de l'habileté pour faire des SETS. Plus un joueur a de cartes dans sa main, plus grande est sa chance de pouvoir réarranger ses cartes afin de voler des cartes aux autres joueurs. Mais une carte TRILOGY vaut 3 points, et ces 3 points peuvent être une pénalité importante au cas où un des autres joueurs termine le jeu. Puisqu'une carte TRILOGY est constituée de trois cartes en une, il est plus intéressant de la "voler" que d'autres cartes et elle peut être perdue en faveur d'un autre joueur. La stratégie employée sera différente à chaque partie.

Des SETS déposés avec une ou plusieurs cartes TRILOGY sont des candidats sérieux en ce qui concerne la protection par une carte "PAS TOUCHE".

Quand vous commencez à voir des SETS très facilement, vous allez être capable de voler souvent. La valeur de pouvoir "voler" est énorme, car chacune des cartes SIMPLES peut être utilisée pour faire 40 SETS différents; et chaque carte TRILOGY peut être utilisée pour faire 120 SETS différents.

COMMENTAIRES ET AUTRES LANGUES

C'est avec plaisir que nous recevons vos commentaires. Si vous nous faites parvenir votre nom et adresse à SET Entreprises (voir adresse ci-dessous) nous nous permettrons de vous informer au sujet de nouveaux jeux et de compétitions.

Des instructions en espagnol et en allemand peuvent être obtenues en envoyant une enveloppe réponse affranchie à SET.

D'autres produits de SET Entreprises

SET® - le jeu familial de perception visuelle: SET® – est le jeu classique de perception visuelle en employant votre habileté pour faire des SETS sans frontières – il n'y a pas de détour et pas de chance. Vous pouvez obtenir SET® dans les meilleurs magasins de jeux, de jouets, de loisirs et dans des librairies.

Triology® - le jeu pour faire des "TRIOS"

Âge : 8 à adulte

Nombre de joueurs : 2 ou plus

Copyright © 1994 Robert E. & Marsha J. Falco

Triology® est un label de SET Entreprises, Inc.

SET® est une marque déposée de SET Entreprises, Inc.

16357 E. Laser Drive #6, Fountain Hills, AZ 85268

Ph: 480-837-3628; Fax: 480-837-6544