Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

**Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.**

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

jeuxSOC.fr

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

**http://jeuxsoc.fr/contact.php**

Merci

François Haffner

# Triplexity MC

**BUT DU JEU**
Être le premier joueur à superposer les trois de ses pièces de sa couleur dans une seule pile OU à couvrir chacune des piles d'une pièce de sa couleur. (**VOIR IMAGES**)

**RÈGLES DE BASE**
Chaque joueur choisit sa couleur et pose ses trois pièces devant lui. On décide qui jouera le premier. Le premier joueur pose une de ses pièces en indiquant sa position (centre, droite ou gauche), dans l'aire de jeu.

REMARQUE : LE POSITIONNEMENT DE CETTE PREMIERE PIECE DÉTERMINE L'EMPLACEMENT DES DEUX AUTRES PLACES OU IL FAUDRA JOUER PAR LA SUITE; SI PAR EXEMPLE LE 1ER JOUEUR PLACE SA 1ERE PIECE EN DÉCLARANT QU'ELLE EST AU CENTRE, LES 2 AUTRES PILES DEVRONT ETRE SITUÉES À GAUCHE ET À DROITE DE CETTE 1ERE PIECE ETC...

À tour de rôle, les joueurs placent une pièce à la fois dans une des trois positions (centre, droite ou gauche). Les joueurs ne peuvent empiler plus de trois pièces par position. Après que les six pièces ont été disposées, les joueurs doivent à leur tour de jeu déplacer N'IMPORTE QUELLE pièce de leur choix formant le dessus d'une pile, quelle qu'en soit la couleur, et la placer sur une autre position. Lorsqu'un joueur forme une pile de trois pièces de la même couleur ou lorsque des pièces du dessus des trois positions est de la même couleur, la partie est gagnée par le joueur ayant choisi cette couleur en début de partie (même si c'est son adversaire qui le fait gagner).

REMARQUE : ON NE PEUT PAS REMETTRE UNE PIECE JOUÉE AU PRÉALABLE À SA POSITION PRÉCÉDENTE.

**RÈGLES AVANCÉES**
En début de partie, on décide du nombre de manches à jouer ou du nombre total de points à atteindre pour gagner. La partie débute de la même façon que le jeu de base. Toutefois, lorsque les six pièces ont été jouées, les joueurs doivent prendre N'IMPORTE QUELLE des pièces situées sur le dessus d'une pile, la RETOURNER et la replacer sur une des autres positions disponibles (centre, droite ou gauche). Lorsqu'un joueur forme une pile de trois pièces de la même couleur ou lorsque chacune des pièces du dessus des trois positions est de la même couleur, la manche prend fin et on compte les points du gagnant.

**COMPTAGE DES POINTS**
Chacune des deux tranches des pièces de jeu est assortie de " trous " qui sont autant de points (un trou vaut un point, deux trous valent trois points, etc.). Cumulez les points du dessus des trois pièces de jeu gagnantes : ils sont attribués au vainqueur de la manche. Poursuivez la partie jusqu'à ce que le nombre de manches jouées ou le nombre de points définis en débit de partie soient atteints.

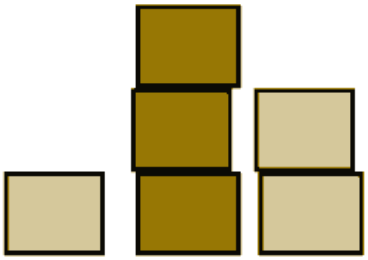
Fig. 1

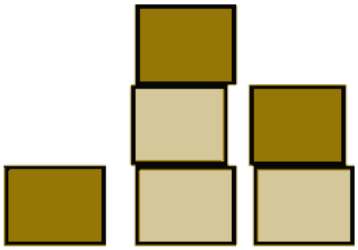
Fig. 2

Fabriqué et distribué par :
**Family Games America FGA Inc.** Montréal, Québec, Canada www.familygamesamerica.com
Sous licence par K. Jones and M. Samuel © 2005