



- TRIGONO -

Jeu d'adresse __ 2 à ... joueurs __ À partir de 12 ans

Préparation :

Placer la planche de jeu au sol (avec le petit trou le plus éloigné de vous et le plus gros trou vers vous). Placez-vous à 3 mètres de celle-ci (posez une baguette en bois au sol).

Placer la planche sur un sol meuble afin d'éviter au maximum que les palets rebondissent lorsqu'ils atterrissent dans un des trous.

Une planche pour jouer de 2 à 4 joueurs.

Prenez 10 palets par joueur quand vous jouez à 2 joueurs au-delà, prenez 5 palets chacun.

Pour jouer à plus de 4 joueurs placez un autre *TRIGONO* à côté du premier (voir les règles annexes).

Déroulement d'une partie :

On tire au sort le joueur qui lance le 1^{er} palet, les joueurs jouent ensuite chacun leur tour.

Si un palet atterrit dans le **plus gros trou** vous ramassez tous les palets situés **sur la planche** ainsi que le palet qui a atterri dans le trou.

Si un palet atterrit dans le **trou plus petit**, vous ramassez tous les palets situés **au sol** (en dehors de la planche) ainsi que le palet qui a atterri dans le trou.

Si votre palet atterrit dans un trou et qu'il n'y a aucun palet à récupérer, vous reprenez quand même celui-ci.

Si un palet rebondit au sol puis atterrit dans un trou il n'est pas valide. Vous le laissez en place et il sera ramassé par le prochain joueur dont le palet atterrira dans le trou.

Si votre palet atterrit dans un trou et rebondit (ressort) il ne compte pas comme étant rentré.

Si lors de votre action de jeu, un autre palet que celui que vous avez lancé tombe dans un trou (par exemple à cause de vibrations de la planche), l'action est valide. Vous appliquez alors la règle correspondante : (petit trou ramassez tous les palets à l'extérieur, pour le gros trou ceux sur la planche et celui tombé dans le trou).

Il est possible, par exemple, de faire tomber deux palets dans deux trous différents.

Si un palet est à cheval entre la planche et le sol il est considéré comme étant au sol, s'il est à cheval entre la planche et un trou il est considéré comme étant dans le trou.

Le 1^{er} joueur qui n'a plus aucun palet perd la manche, sauf si son adversaire n'a plus qu'un palet, celui-ci le lance et s'il ne remporte rien la manche est considérée comme nulle, Il faut avoir au minimum 2 palets lorsque son adversaire n'en a plus pour être déclaré vainqueur.

Il est conseillé, au-delà de 4 joueurs, de procéder à une finale (voir règles annexes). Le joueur qui a le plus de palets choisit un trou et commence les lancers. Le premier à placer un palet dans le trou choisi remporte la partie.

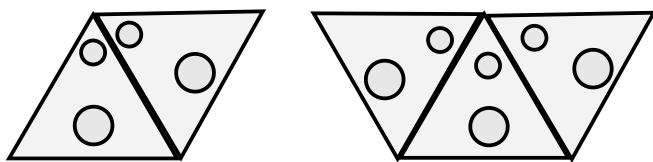
Le joueur qui gagne la manche démarre la manche suivante.

Le 1^{er} joueur qui remporte deux manches gagne la partie.

Règles annexes.

Une des spécificités du TRIGONO est de pouvoir augmenter le nombre de joueurs en plaçant une autre planche de TRIGONO à côté de la première (collée sur l'un des deux côtés).

Ex :



jusqu'à obtenir un hexagone



Vous pourrez ainsi, à chaque fois que vous ajoutez une planche, intégrer 1 à 4 joueurs supplémentaires. Chaque joueur se place à 3 mètres de sa propre planche TRIGONO, donc légèrement décalé des autres. Tous les joueurs jouent les uns après les autres.

Les règles restent identiques : le petit trou permet de ramasser tous les palets tombés au sol et le gros trou permet de ramasser tous les palets situés sur la planche (attention : uniquement sur celle-ci et non sur la planche voisine).

À partir du moment où vous jouez avec plusieurs planches de TRIGONO, les joueurs n'ayant plus de palets sont éliminés au fur et à mesure. Le joueur gagnant est le dernier joueur à qui il reste des palets (au moins deux).

*Au-delà de 4 joueurs il vous est conseillé à chaque fois qu'un joueur est éliminé de **reculer d'une pointure de chaussure** (posez le pied devant la baguette et reculez celle-ci derrière votre pied). S'éloigner permet d'augmenter la difficulté pour les joueurs restant et ainsi éviter les parties interminables.*

Au-delà de 3 joueurs, il est conseillé de passer à 5 palets chacun.

Le TRIGONO reste un jeu évolutif, les règles peuvent être adaptées. Par exemple vous pouvez inventer de nouveaux placements de planches pour varier les parties.

Règle spécifique, quand vous jouez en TRIGONO HEXAGONAL :

Lorsque que vous rassemblez 6 TRIGONO en hexagone un trou se crée au centre : il devient le trou **JACKPOT !**

Lorsqu'un joueur fait tomber un palet dedans, il ramasse tous les palets au sol et sur les planches !

Lorsque seuls deux joueurs restent en lice, c'est la finale :

Le premier des deux joueurs finalistes qui met un palet dans le trou central remporte la partie.

Le joueur ayant le plus de palets joue en premier, ensuite chacun joue à son tour.

Si aucun palet n'est rentré, le joueur à qui il reste des palets est déclaré vainqueur.

Conseils :

Le TRIGONO est un jeu de palets similaire aux planches à palet traditionnelles, la technique de lancer est donc la même.

Vous pouvez rechercher sur Internet « comment bien lancer son palet » pour améliorer votre précision.

Il est conseillé de sécher et de ranger votre planche et vos palets à l'abri des intempéries afin d'allonger leur durée de vie et de graisser régulièrement vos palets avec un chiffon imbibé d'huile végétale.