

# LA TRIPLETTE

8+

2-5

15 MIN

## LE BUT DU JEU

Gagner des points en « vendant » des séries de 3 cartes. La fin de la partie est déclenchée dès qu'un joueur atteint 15 points (ou plus).

## LE MATÉRIEL

- ⇒ 55 cartes numérotées de 1 à 6 (9 de chaque et 10 de valeur 6).
- ⇒ 5 cartes mémo
- ⇒ 15 dés, 3 dés par joueur.

## MISE EN PLACE



- 1 Donnez 1 carte mémo à chaque joueur.
- 2 Donnez 3 dés de la même couleur à chaque joueur.
- 3 Mélangez toutes les cartes (hors carte mémo) et formez une pioche face cachée au centre de la table.
- 4 Distribuez aléatoirement 1 carte à chaque joueur, chacun la place face visible devant soi.
- 5 Retournez au centre de la table autant de cartes face visible qu'il y a de joueurs (alignez-les en une rangée, bien lisibles par tous). Cette rangée de cartes est appelée la rivière.

### — Qui commence ?

Celui qui a reçu la carte de plus faible valeur commence. S'il y a ex æquo sur la plus petite carte, seuls les joueurs concernés lancent 1 dé : le joueur avec le plus petit résultat débute (en cas de nouvelle égalité, relancez jusqu'au départage). La carte reçue est conservée : elle devient la première carte de la réserve de chacun.

## TOUR DE JEU


Chaque tour se déroule en 4 phases :

### A. Lancers de dés

Le premier joueur lance ses 3 dés. Il peut faire jusqu'à 3 lancers (1<sup>er</sup> jet + 2 relances maximum) et garder certains dés entre les lancers. Notez qu'il est possible de relancer un ou plusieurs dés, même ceux mis de côté lors des lancers précédents. Le nombre de lancers utilisé par le premier joueur (1, 2 ou 3 lancers) devient la limite maximale de lancers pour tous les autres durant le tour.

Une fois que le premier joueur a effectué ses lancers, c'est au joueur suivant de lancer.

**Lancer n°1**                      **Lancer n°2**



*Billy lance ses 3 dés, il a fait un 6, un 4 et un 2. Il décide de relancer simplement le 2 pour essayer de faire une suite (4-5-6). Au 2<sup>e</sup> lancer, le 5 tombe. Il décide de s'arrêter, et de ne pas lancer une 3<sup>e</sup> fois. Comme Billy est le premier joueur, les autres joueurs n'auront droit qu'à 2 lancers maximum.*

### B. Comparer les résultats

Après que tous les joueurs (dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur) ont terminé leurs lancers dans la limite fixée à l'étape A, on détermine l'ordre du plus fort au plus faible.

#### 1. Classer par type de combinaison (du plus fort au plus faible)

##### ◆ La Triplette **3 3 3**

Rien ne bat le triple 3 (3-3-3), c'est la valeur la plus forte !

##### ◆ Triplette simple • trois dés identiques. **6 6 6**

Entre deux Triplettes, on compare la valeur :

**3-3-3 > 6-6-6 > 5-5-5 > 4-4-4 > 2-2-2 > 1-1-1.**

- ◆ **Chaînette** • *trois nombres qui se suivent.*  / 

Entre deux Chaînettes, **on compare** les valeurs :  
4-5-6 > 3-4-5 > 2-3-4 > 1-2-3.

- ◆ **Simplette** • *tout le reste.*

Pour comparer deux valeurs, trie<sup>z</sup> vos dés du plus grand au plus petit et lisez-les comme un nombre à 3 chiffres.

Exemple : 6-1-1 > « 611 » bat 5-4-1 > « 541 ».

## 2. Égalité parfaite : qui passe devant ?

S'il y a égalité parfaite entre des joueurs, **c'est le dernier joueur à avoir réalisé la combinaison qui est prioritaire.**

**Exemple** : Billy a joué en premier puis Ana et enfin Chloé. Ils ont tous les trois obtenu 6-4-4. Chloé sera prioritaire, puis Ana et enfin Billy.

## C. Prendre une carte dans la rivière

### — Rôle des cartes.

Les cartes servent à composer des séries (Trio ou Suite, cf *D. Vendre des cartes*) que vous vendrez pour marquer des points.

### — Qui prend quoi ?

Le joueur **qui a la meilleure combinaison choisit en premier** la carte de la rivière qu'il souhaite et la pose face visible dans sa réserve. Puis le joueur qui a obtenu la 2<sup>e</sup> **meilleure combinaison choisit à son tour**, puis le 3<sup>e</sup>, et ainsi de suite jusqu'au joueur qui a obtenu la moins bonne combinaison (celui-ci n'aura donc pas le choix et prendra la dernière carte restante). Chaque joueur ne prend **qu'une seule carte par tour.**

## D. Vendre des cartes (facultatif)

Une fois que chaque joueur a récupéré sa carte, les joueurs qui le souhaitent peuvent **vendre des séries de cartes pour gagner des points.** Vous pouvez vendre **jusqu'à deux séries de trois cartes** présentes dans votre réserve. Une série est exactement 3 cartes qui respectent l'une des deux formes suivantes :

- ◆ **Trio** • *exactement 3 cartes de même valeur*



Lorsque vous décidez de **vendre un Trio**, vous gardez **une des 3 cartes comme point**, que vous posez face cachée dans votre pile de score. Vous placez les 2 autres dans la défausse. Le Trio vous rapporte **autant de points que la valeur de la carte conservée** (Par exemple, avec un Trio de 4, vous gagnez 4 points).

- ◆ **Suite** • *exactement 3 cartes consécutives*



Lorsque vous décidez de **vendre une Suite**, vous gardez la **carte du milieu comme point** (ex. 4-5-6, vous gardez le 5). Posez-la face cachée dans votre pile de score. Défaussez les 2 autres. La suite vous rapporte **autant de points que la valeur de la carte conservée** (dans l'exemple précédent, avec une suite 4-5-6, vous gagnez 5 points).

— Règle importante : Une carte ne peut servir qu'une seule fois

Quand vous vendez une série (Trio ou Suite), vous gardez une seule carte au score et défaussez les deux autres ; ces trois cartes quittent votre réserve et ne peuvent plus être utilisées pour une autre série au même tour. Vous ne pouvez vendre deux séries à la fin d'un tour que si elles n'ont aucune carte en commun.

Exemple n°1



Ana a dans sa réserve 2 - 3 - 4 - 5 - 6. Elle ne peut pas vendre 2-3-4 et 4-5-6 en même temps (la carte 4 serait utilisée deux fois). Elle choisit une seule suite, par exemple 4-5-6 : elle garde 5 au score (5 points) et défausse 4 et 6 ; il lui reste 2 et 3 en réserve.



Exemple n°2



Chloé a dans sa réserve les cartes 3 - 4 - 5 - 3 - 3 - 3. Elle peut vendre deux séries sans réutiliser de carte : la Suite 3-4-5 et le Trio 3-3-3. Elle place alors le 4 (carte du milieu de la suite) et un 3 (du trio) dans sa pile de score, soit  $4 + 3 = 7$  points. Les quatre autres cartes de ces séries sont défaussées. Sa réserve devient vide.

**LIMITE DE 5 CARTES VISIBLES  
(FIN DE VOTRE TOUR)**

À la fin du tour, votre réserve ne peut pas dépasser 5 cartes face visible. Il est possible d'avoir jusqu'à 6 cartes dans votre réserve pendant votre tour mais la limite est fixée à 5 cartes à la fin de celui-ci. Si vous en avez plus : vendez des séries ou si vous ne pouvez rien vendre, défaussez des cartes jusqu'à revenir à 5.

**Exemples :**

- ◆ Vous terminez avec 2 - 4 - 5 - 5 - 6 - 6 (6 cartes). Vous vendez 4 - 5 - 6 : gardez 5 en point (face cachée), défaussez 4 et 6. Votre réserve retombe à 2 - 5 - 6 (3 cartes).
- ◆ Vous terminez avec 1-2-4-5-1-2. Vous ne pouvez rien vendre (il n'y a ni Suite ni Trio), vous devez vous défausser de la carte de votre choix.

## UTILISER DES CARTES PENDANT VOTRE TOUR

Pendant vos lancers de dés (pas celui des autres), **vous pouvez défausser une ou plusieurs cartes** de votre réserve. Pour chaque carte ainsi défaussée, **vous pouvez :**

### 1. Avoir un lancer supplémentaire

Vous pouvez **défausser une carte de votre réserve** pour obtenir un lancer supplémentaire. Ces lancers bonus n'entrent jamais dans le décompte des lancers autorisés qui fixe la limite pour les autres joueurs (seuls vos lancers « normaux » — premier jet + jusqu'à deux relances — comptent).

**Exemple :** La limite de lancers lors du tour est 2 ; après 2 lancers, Chloé a 4-4-1, elle défausse une carte (n'importe laquelle de sa réserve) **pour obtenir un lancer supplémentaire** et relance le 1 pour tenter 4-4-4 : elle a lancé trois fois au total mais la limite reste 2.

**Autre exemple :** En tant que premier joueur, vous effectuez un lancer, défaussez une carte pour un lancer supplémentaire puis vous vous arrêtez ; la limite imposée à vos adversaires est bien de 1.

**OU**

### 2. Changer la face d'un de vos dés.

Vous pouvez changer la valeur d'un de vos dés pour la remplacer par la valeur de la carte que vous défaussez.

**Exemple :** Billy est premier joueur, il a lancé les dés et obtenu « 2-4-6 ». Il décide alors de défausser un « 3 » de sa réserve pour transformer son 6 en « 3 » afin de faire une Chaînette 2-3-4 en un seul lancer.

#### — Quand ?

À n'importe quel moment de votre tour : avant de lancer, entre deux lancers ou juste après un lancer.

#### — Important !

Les cartes défaussées pour ces effets **ne rapportent pas de points et quittent votre réserve**. Vous devez placer la carte utilisée dans la défausse.

## FIN DU TOUR ET NOUVEAU TOUR

Quand tous les joueurs ont lancé, comparé, pris une carte et éventuellement vendu une ou plusieurs séries, le tour prend fin. Si aucun joueur ne déclare la fin de partie, un nouveau tour de jeu démarre.

- ◆ Révélez une nouvelle rivière au centre de la table avec autant de cartes que de joueurs.
- ◆ Le nouveau premier joueur est celui qui a eu le plus faible résultat au tour précédent, puis le tour se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Exemple :** Au tour précédent Ana (Triplette), Billy (Chainette), Chloé (Simplette), donc Chloé commence le nouveau tour.

- ◆ En cas de pioche vide, récupérez les cartes défaussées et mélangez-les pour constituer une nouvelle pioche.

## FIN DE PARTIE

Vous pouvez déclencher la fin de partie dès que vous atteignez **15 points ou plus** dans votre pile de score (seules les cartes déjà scorées comptent ; la réserve ne compte pas).

Lorsqu'un joueur déclenche la fin, avant de désigner le vainqueur, chacun des autres joueurs peut uniquement **vendre des séries présentes dans sa réserve** (jusqu'à 2 comme d'habitude).

Après ces ventes éventuelles, on compare les scores : le joueur ayant le score le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes dans sa pile de score l'emporte.

**Chloé**                      **Billy**                      **Ana**

*Exemple :* Chloé totalise 15 points et possède 6 cartes dans sa pile de score. Billy totalise aussi 15 points, mais avec 5 cartes au score, c'est donc Chloé qui gagne la partie !

Vous avez un doute  
sur les règles du jeu ?

N'hésitez pas à consulter la FAQ  
sur notre site [www.bakakou.fr](http://www.bakakou.fr)  
ou à nous écrire à [hello@bakakou.fr](mailto:hello@bakakou.fr).

