

RÈGLE DU JEU

TRIQUETA

Un jeu de Stefan Dorra et Ralf zur Linde, pour
2 à 5 joueurs, de 8 ans et plus

La règle
en vidéo :



Que signifie Triqueta ?

La Triqueta (ou Triquetra) est un symbole apparu dans de nombreuses cultures pendant des milliers d'années. Elle signifie « le nœud de la trinité » et représente la connexion de trois choses.



But du jeu

Vous affrontez vos adversaires pour récupérer des pièces Animal. À travers 4 manches, vous révélez à tour de rôle les pièces en les plaçant en Rangées. La manche se termine une fois que chaque joueur a décidé de sortir en prenant une rangée d'animaux.

Votre but est d'avoir le plus de points à la fin du jeu. Essayez de récupérer **exactement 3** pièces de chacun des 6 animaux différents, car trois pièces Animal identiques forment une Triqueta et valent de 5 à 10 points. Faites attention ! Si vous en obtenez 4 ou plus du même type, cela fera baisser votre score.



Contenu

60 pièces Animal



10 x Lapins
(valeur 5)



10 x Chouettes
(valeur 6)



10 x Cerfs
(valeur 7)



10 x Sangliers
(valeur 8)

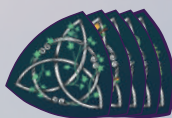


10 x Béliers
(valeur 9)

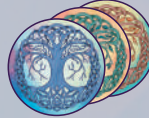


10 x Ours
(valeur 10)

5 tuiles Rangée



3 tuiles Arbre



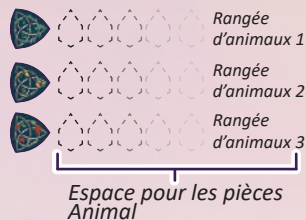
1 Rocher
1^{er} joueur



Mise en place

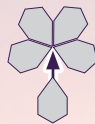
- ▶ Placez une **tuile Rangée** par joueur au centre de la table, les unes sous les autres. Chacune de ces tuiles commence une *Rangée d'animaux*. Remettez les tuiles Rangée inutilisées dans la boîte.

Exemple :
Dans un jeu à trois joueurs, 3 tuiles Rangée sont disposées.



- ▶ Mélangez les **60 pièces Animal** retournées. Empilez-les à côté des tuiles Rangée de la manche en 4 piles pour les 4 manches, face cachée.

Construisez chaque Pile de manche en rassemblant les extrémités pointues des 5 pièces Animal pour former une « fleur ». Puis, formez deux fleurs de plus au-dessus de cette base, créant ainsi une pile de 3 étages, soit 15 pièces Animal.



- ▶ Placez 1 **tuile Arbre** sur 3 des 4 piles. La pile sans tuile Arbre est la *Pile en cours d'utilisation*.
- ▶ Le joueur le plus jeune prend le **Rocher 1^{er} joueur**.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 4 manches. Chaque **manche** se déroule comme suit :

Le joueur qui a le Rocher 1^{er} joueur lance le début du premier tour. En suivant le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue à tour de rôle jusqu'à ce que chacun ait quitté la manche.

Que doit-on faire à chaque tour ?

Lorsque c'est votre tour, vous devez effectuer une des actions suivantes :

SOIT **Action A : Piocher une pièce Animal**

SOIT **Action B : Prendre une Rangée d'animaux**

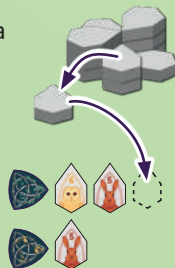
Action A : Piocher une pièce Animal

Prenez une pièce Animal dans la pile en cours d'utilisation et regardez-la secrètement. Puis choisissez entre :

- la placer dans une Rangée d'animaux (voir Option 1)
- ou la garder face cachée pour vous (voir Option 2).

Option 1 :

Placez la pièce Animal face visible dans une rangée d'animaux (c'est-à-dire sur la ligne d'une tuile Rangée). Le nombre de pièces Animal qui s'y trouvent déjà n'a pas d'importance.



Option 2 :

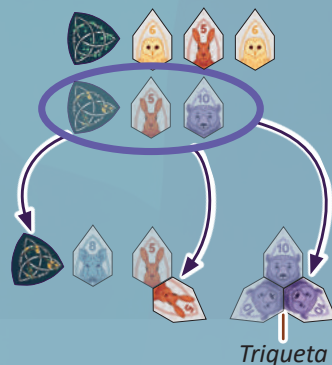
Placez la pièce Animal face cachée devant vous sans la montrer aux autres joueurs. Laissez-la là jusqu'à la fin du jeu (vous pouvez la consulter quand vous le voulez). Vous ne pouvez utiliser cette option **que deux fois** sur l'ensemble du jeu. Lorsque vous avez 2 pièces face cachée devant vous, vous ne pouvez plus choisir que l'Option 1.

Action B : Prendre une Rangée d'animaux (et quitter la manche)

Au lieu de piocher une pièce Animal de la pile, prenez une des rangées d'animaux au centre de la table (toutes ses pièces Animal et sa tuile Rangée). Vous pouvez prendre une rangée qui ne contient aucune pièce Animal.

Mettez la tuile Rangée devant vous pour montrer que vous avez quitté la manche. Placez les pièces Animal que vous avez (éventuellement) prises face visible devant vous.

Regroupez toutes vos pièces Animal **par type**. Lorsque vous avez 3 pièces Animal du même type, elles forment une **Triqueta**. Si vous en collectez d'autres de ce type, empilez-les sur le dessus de cette Triqueta.



Après votre action, le joueur à votre gauche débute son tour.

Comment la manche se poursuit-elle après votre sortie ?

Une fois que vous avez quitté la manche (avec une tuile Rangée devant vous), passez votre tour pour le reste de la manche. Finalement, un seul joueur et une rangée resteront. Ce joueur réalisera l'Action A tant qu'il le veut et qu'il en a la possibilité.

Si la pile en cours d'utilisation est vide, seule l'Action B peut être choisie.

Quand la manche prend-elle fin ?

Quand le dernier joueur de la manche prend la dernière rangée d'animaux, il prend également le **Rocher 1^{er} joueur**. Cela met fin à la manche. Remettez, s'il en reste, les pièces Animal de la pile en cours d'utilisation dans la boîte sans les regarder.

Remplacez les **tuiles Rangée** au centre de la table (comme dans la Mise en place). S'il reste des piles de pièces pour d'autres manches, le joueur qui a le Rocher 1^{er} joueur en choisit une comme étant la pile en cours d'utilisation, puis il prend **la tuile Arbre** qui se trouve dessus et la place près des pièces Animal qu'il a récupérées.

Une nouvelle manche commence alors.

S'il ne reste aucune pile, le jeu prend fin.



Fin du jeu

Le jeu se termine après la quatrième manche. Les **scores** sont alors calculés. Chacun réalise les étapes suivantes :

Pour chaque pièce Animal face cachée devant vous, vous devez au choix :

- L'ajouter face visible aux autres pièces Animal que vous avez récupérées.
- La remettre dans la boîte face cachée.

Ensuite comptez combien de pièces Animal vous avez pour **chacun des 6 types** :

Si vous n'en avez aucune d'un type, vous obtenez **0 point**.



Si vous en avez exactement 1 d'un type, vous obtenez **1 point**.



Si vous en avez exactement 2 d'un même type, vous obtenez **2 points**.



Si vous en avez exactement 3 d'un même type (une Triqueta) vous obtenez la **valeur notée** pour ce type (de 5 à 10 points).



Si vous en avez plus de 3 d'un même type, vous n'obtenez rien pour la Triqueta. En revanche, **vous perdez 1 point pour chaque pièce Animal supplémentaire sur la Triqueta**.

Additionnez ensemble les scores obtenus pour chaque type d'Animal. Si vous avez le Rocher 1^{er} joueur, vous obtenez 1 point supplémentaire, et 1 point également pour chacune de vos tuiles Arbre.

Attention : chaque joueur ne peut former qu'une seule Triqueta par type d'animal

Le joueur qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de pièces Animal l'emporte. S'il y a toujours égalité, tous les joueurs ex-aequo remportent la victoire ensemble.

Exemple de score : À la fin du jeu, vous avez...



2 x
Lapin :
2 points



3 x
Chouette :
6 points



1 x
Cerf :
1 point



3 x
Sanglier :
8 points



5 x
Ours :
-2 points



Rocher
1^{er}
joueur :
1 point



2 x
tuiles Arbre
2 points

= 18 points