



Karin Hetling

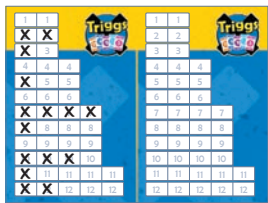


## Le jeu où l'on coche et recoche !

Joueurs : 2-4    Âge : dès 8 ans    Durée : env. 20 min.

**Matériel** 108 cartes de valeur 1 à 12 (9 cartes de chaque)

1 bloc score



**Remarque :** Chaque feuille de score possède 2 grilles de chaque côté. Chaque joueur utilise **une grille par partie**.

Au cours de la partie, les joueurs vont cocher des nombres sur leur grille. Afin de garder le fil, cochez-les de gauche à droite (voir exemple).

Triggs est un jeu de rapidité. Qui sera le plus rapide à cocher ses cases ?  
Le premier joueur cochant **tous les nombres** de sa grille l'emporte !

### Mise en place

Mélangez les 108 cartes et **distribuez-en** 5 à chaque joueur, en plus d'une feuille de score et d'un stylo. Avec les cartes restantes, formez **trois pioches** et placez-les l'une à côté de l'autre au centre de la table. La pile centrale est placée **face cachée**, tandis que les deux autres sont placées **face visible**, en ne laissant apparaître que la première carte.

**Remarque :** Si la répartition des cartes entre les piles n'a pas besoin d'être précise, la pile centrale doit quand même être celle qui en contient le plus.



Pile de gauche



Pile face cachée



Pile de droite

## Déroulement de la partie

Déterminez aléatoirement un premier joueur. À chaque tour, les joueurs doivent choisir **une des trois actions ci-dessous**. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens horaire, qui choisit également parmi les trois actions, etc.

### Action A : Piocher des cartes

Piochez **2 cartes** (de la même pile ou de piles différentes) et placez-les dans votre main. **Tim a 5 cartes en main. Il en pioche une face cachée sur la pile centrale et une face visible sur la pile de gauche.**

**Attention : 10 cartes maximum !** Vous ne pouvez jamais avoir plus de 10 cartes en main. Si vous avez 9 cartes, vous ne pouvez en piocher qu'une seule. Si vous en avez 10, vous ne pouvez pas choisir l'action A.

### Action B : Défausser des cartes

Défaussez de votre main **autant de cartes d'une même valeur que souhaité** et placez-les sur la pile de défausse, à côté des autres piles. Il est **interdit** de défausser des cartes de valeurs différentes.

**Sarah défausse deux cartes de valeur « 9 ».**

### Action C : Cocher des cases

Choisissez une valeur à cocher et annoncez-la aux autres joueurs.

**Marie dit : « Je coche les 11 ! ».**

Placez devant vous l'équivalent de la valeur annoncée : soit **une carte** unique, soit **l'addition de deux cartes**, mais jamais plus de deux ! Au cours d'un même tour, vous pouvez cocher autant de cases de votre grille que désiré, tant que vous posez les bonnes cartes. Cependant, chaque case ne peut être cochée qu'une seule fois par partie. Puis, les cartes utilisées partent à la défausse.



Marie joue deux cartes « 11 », et crée deux combinaisons de valeur « 11 » (« 7 + 4 » et « 10 + 1 »). Elle coche donc quatre cases de la rangée « 11 » de sa grille.

**Très important :** Si vous cochez **la dernière case d'une rangée** de votre grille, vous pouvez immédiatement cocher **une case supplémentaire** de votre choix (c'est un sacré avantage !) **sans avoir à jouer de carte.**



Tim annonce : « Je coche les 7 ! ». Il pose une carte « 7 » ainsi que deux combinaisons de « 5 + 2 ». Il coche les trois espaces restants de sa rangée de « 7 » et peut immédiatement cocher une case supplémentaire (« recocher »). Il recoche une case de la rangée de « 9 ».

**Remarque :** Il est possible, autorisé et hautement satisfaisant d'engendrer une réaction en chaîne et de recocher à foison.

Sarah coche la dernière case de sa rangée de « 10 » et peut donc immédiatement recocher. Elle coche la dernière case de sa rangée de « 8 » et peut à nouveau recocher : elle coche une case de sa rangée de « 5 ».

Au cours d'un même tour, vous pouvez recocher sans limites. Il est même possible de cocher ainsi les 11 dernières cases d'affilée et de remporter la partie avec classe !

**Remarque:** Vous **ne pouvez pas jouer** plus de cartes que nécessaire pour une même rangée : s'il ne vous reste que 2 cases à cocher dans une rangée donnée, vous ne pouvez pas jouer trois cartes ou combinaisons afin de vous débarrasser de cartes encombrantes.

## Plus de cartes en main

Si vous ne possédez plus de cartes en main à l'issue d'une action B ou C, vous devez immédiatement piocher **5 cartes de la pile face cachée**.

**Remarque:** vider rapidement votre main est une bonne tactique pour accélérer le jeu. Au cours de la partie, il vous faudra constamment décider de la meilleure tactique à suivre : **amasser des cartes** pour plus de flexibilité ou se dépêcher de **vider sa main**.

## Pioches vides

Si l'une des trois piles est vidée, le jeu est temporairement stoppé. Mélangez les cartes de la défausse et utilisez-les pour remplir la pile.

**Remarque :** pour vous faciliter la tâche, vous pouvez remplir les autres piles avant qu'elles soient vides en glissant des cartes en dessous.

## Retirer les cartes « 12 »

Vers la fin de la partie, il peut arriver que tous les joueurs aient fini de cocher leur rangée de « 12 ». Les cartes « 12 » étant devenues obsolètes, vous pouvez immédiatement les retirer du jeu lorsqu'elles apparaissent sur l'**une des deux piles face visible**.

**Remarque :** les cartes « 12 » qui sont encore dans votre main peuvent être défaussées lors de l'action B (dans ce cas, remettez-les dans la boîte). **Après** que les cartes « 12 » aient été rendues obsolètes, si la même situation se produit avec les cartes « 11 », procédez de même avec celles-ci. Cependant, toutes les autres valeurs de cartes (« 1 - 10 ») restent toujours en jeu.

**Le premier joueur à cocher toutes les cases de sa grille gagne la partie !**

