

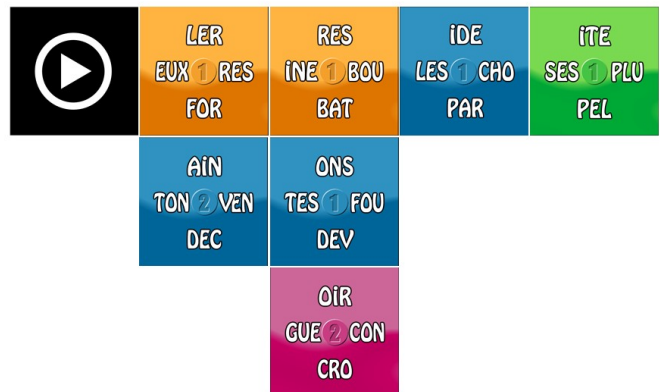
Trigramme *Réflexion combinatoire - Logique et orthographe – 1 contre 1 - 2 contre 2*

Présentation des 120 cartes

- **10 cartes Flèches**, recto/verso. Une couleur par joueur (noir et blanc)
- **110 cartes Trigramme**, comportant un trigramme par arête.

Principe du jeu

- A partir d'une carte initial, à chaque tour, ajoutez une carte pour composer des suites de mots de 6 lettres.
- Une suite constituée de 4 cartes vous appartient, vous la marquez d'une carte Flèche à votre couleur.
- Ajoutez une carte à une suite appartenant à votre adversaire vous permet d'en devenir propriétaire.



Règles du jeu

Sur la table, mettre à disposition :

- Une pioche cartes **Trigrammes** faces cachées
- Une pile de cartes **Flèches**
- Une zone vide appelée **Défausse**

Chaque joueur se définit en tant que joueur noir ou blanc et reçoit **4 cartes** Trigramme au hasard qu'il place devant lui.

Placer au centre de la table une cartes Trigramme au hasard.

Début de partie :

Le joueur blanc débute (au choix des joueurs)

- Joueur Blanc juxtapose une carte de sa main à la carte initial, trigramme contre trigramme, afin de former un mot considéré valide par les joueurs (prénom, ville, etc)
Exemple ci-dessus : RES et INE formant le mot RESINE
Il pioche une nouvelle carte afin d'avoir toujours 4 cartes en main

- Joueur Noir juxtapose une carte à son tour. Les mots peuvent être formés horizontalement ou verticalement.
Exemple ci-dessus : DEV et OIR formant le mot DEVOIR (verticalement)

S'il n'a aucune solution, il pose 1 ou 2 cartes de son choix en Défausse, il pioche afin d'avoir toujours 4 cartes en main et passe son tour. (La Défausse servira de nouvelle pioche si la première est épuisée)

- L'un après l'autre, chaque joueur tente de poser une carte afin de compléter une des suites présentes. Dès qu'un joueur crée une suite de 4 cartes, il pose une carte Flèche, du coté de sa couleur, **en début ou fin de suite**, afin de s'en attribuer la propriété. Il peut la compléter par la suite.
- Ajouter une carte dans une suite appartenant à votre adversaire vous permet de reprendre cette suite. Retourner alors la carte flèche à votre couleur. Vous pouvez ajouter une carte à une suite existante, en début ou fin de suite, décaler au besoin la carte flèche déjà présente.
- Vous pouvez poser 2 cartes à la fois seulement si ces 2 cartes forment un mot et qu'elles sont de la même couleur.

Voir le module pas à pas [Déroulement partie] sur www.preference-jeu.com

Victoire

Lorsque les 10 cartes flèches sont posées, chaque joueur compte les suites lui appartenant, celui qui en a le plus gagne la partie.

En cas d'égalité

Avec vos cartes restantes, tentez de reprendre une suite adverse ou de gonfler l'une de vos suites.

Comptez tout les points de vos lignes. (les points sont notés au centre des cartes : 1 ou 2)

Celui qui a le plus de point remporte la partie.

Règles du jeu Couleur

Ajoutez la contrainte couleur identique :

- Pour remporter une suite, celle-ci doit être constitué de 4 cartes (ou plus) de couleur **identique**.
- Lorsque 3 cartes d'une même couleur sont alignées, vous n'avez pas le droit de la compléter avec une quatrième carte de couleur différente.

Compatible avec le jeu Trigramme

Mélangez entre elles les cartes du jeu Digramme et du jeu Trigramme pour jouer de la même façon mais avec des mots de **4, 5 et 6 lettres**.

En jouant avec les 2 jeux, vous avez donc 20 cartes flèches. En début de partie, définissez le nombre de flèches à poser pour remporter la partie (10, 12, 16...)