

## TRIPOT-(une création d'Alortujou)

### 2 à 6 joueurs

**Matériel** : 10 gobelets, 3 pions rouges, 3 pions verts, 3 pions jaunes et 1 noir

**But du jeu** : aligner 3 pions d'une couleur ou 2 pions + le joker noir, soit en horizontale, verticale ou diagonale.

**Règle de jeu** : Les pions sont disposés sur la table et cachés par les gobelets. Le joker sous son gobelet est mis à part, les gobelets cachant les pions sont mélangés et ensuite arrangés en un carré de 3 x 3.

Le premier joueur fait entrer dans le jeu le gobelet joker, en poussant une rangée de gobelets horizontalement ou verticalement (pas en diagonale).

Le joueur suivant soulève le gobelet qui vient de sortir du carré afin que tous les joueurs puissent voir la couleur du pion qui se trouve caché dessous, le recouvre et le fait entrer à nouveau dans le carré à l'endroit qui lui convient. Les autres joueurs procèdent de la même façon.

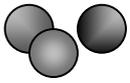
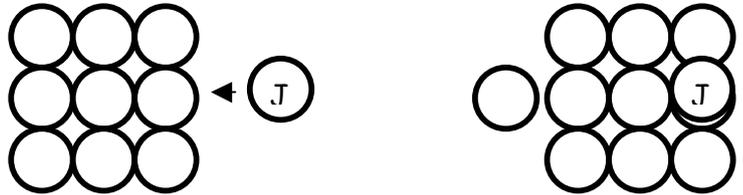
Quand un joueur pense savoir sous quels gobelets se trouvent un alignement (horizontal, vertical ou diagonal) de 3 pions de couleurs identiques (ou 2 pions identiques et le joker), il annonce «TRIPOT » et soulève les trois gobelets en question.

S'il ne s'est pas trompé il marque un point, recouvre les pions, les mélange à nouveau et on continue à jouer

S'il se trompe il perd un point (on peut aussi décider de passer un tour au lieu de perdre un point).

Le premier joueur qui atteint 3 points, gagne la partie.

Exemple de déplacement :



## TRIPOT-(une création d'Alortujou)

### 2 à 6 joueurs

**Matériel** : 10 gobelets, 3 pions rouges, 3 pions verts, 3 pions jaunes et 1 noir

**But du jeu** : aligner 3 pions d'une couleur ou 2 pions + le joker noir, soit en horizontale, verticale ou diagonale.

**Règle de jeu** : Les pions sont disposés sur la table et cachés par les gobelets. Le joker sous son gobelet est mis à part, les gobelets cachant les pions sont mélangés et ensuite arrangés en un carré de 3 x 3.

Le premier joueur fait entrer dans le jeu le gobelet joker, en poussant une rangée de gobelets horizontalement ou verticalement (pas en diagonale).

Le joueur suivant soulève le gobelet qui vient de sortir du carré afin que tous les joueurs puissent voir la couleur du pion qui se trouve caché dessous, le recouvre et le fait entrer à nouveau dans le carré à l'endroit qui lui convient. Les autres joueurs procèdent de la même façon.

Quand un joueur pense savoir sous quels gobelets se trouvent un alignement (horizontal, vertical ou diagonal) de 3 pions de couleurs identiques (ou 2 pions identiques et le joker), il annonce «TRIPOT » et soulève les trois gobelets en question.

S'il ne s'est pas trompé il marque un point, recouvre les pions, les mélange à nouveau et on continue à jouer

S'il se trompe il perd un point (on peut aussi décider de passer un tour au lieu de perdre un point).

Le premier joueur qui atteint 3 points, gagne la partie.

Exemple de déplacement :

