

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Le TRITON

Le Jeu des pêcheurs

Le TRITON Règle du jeu

Créé en Bretagne en 2002, le TRITON, jeu très original, se réfère à la pêche en mer. Jouable à tous âges dès 10 ans, à la fois stratégique et amusant, il offre de grands moments de détente à la famille. Pour les joueurs avertis, le calcul, l'observation et la mémoire seront trois atouts indispensables pour aboutir aux meilleurs résultats halieutiques possibles.

Le TRITON se joue à 2,3 ou 4 joueurs.

Il faut deux jeux à partir de 5 participants.

Ce jeu comprend 78 cartes:

40 cartes avec les lettres du mot PÊCHE:

(2 cartes identiques par couleur: bleu, jaune, rouge, vert)

6 cartes CRIÉE (1 carte par couleur + 2 neutres)

30 cartes POISSONS/CRUSTACÉS (3 cartes par espèce soit 10 espèces):
ces 30 cartes sont les points de base.

2 cartes TRITON

Le but de la partie est d'obtenir un maximum de points en ayant réussi à rassembler en main 5 cartes formant le mot PÊCHE (1 carte par lettre) + 1 carte CRIÉE + 3 cartes POISSONS/CRUSTACÉS (ces 3 dernières sont les points de base avec des possibilités de multiplication suivant la combinaison des cartes en main). Ayant constamment 9 cartes en main, les joueurs changent une carte à chacun leur tour avec l'aide d'un TALON. La partie se joue en plusieurs donnes: 5, 10, 12 etc... (10 donnes = 90 mn environ). Le gagnant est celui ayant réalisé le maximum de points en fin de partie.

LE JEU COMMENCE:

On désigne un donneur. Celui-ci distribue, une par une, 9 cartes à chaque joueur. Le reste, face cachée, est posé au centre de la table et sert de pioche tout au long de la partie jusqu'au moment où un joueur pourra annoncer « CRIÉE ». Chaque joueur a constamment 9 cartes en sa possession. Une fois les 9 cartes distribuées à chaque joueur, celui qui est à gauche du donneur commence. Après avoir rangé son jeu, il modifie celui-ci en pêchant la première carte sur le talon et en remettant une de son jeu à côté du talon (face de la carte visible). Le suivant à sa gauche pêche une carte de la même façon et dépose sa carte en trop sur celle posée par son prédécesseur et cela ainsi de suite jusqu'au moment où un joueur annonce « CRIÉE » quand vient son tour.

CRIÉE:

Après son échange de carte, un joueur ayant un jeu minimum conforme et ne désirant pas l'améliorer annonce « CRIÉE ». Le jeu s'arrête et chaque joueur annonce son jeu avant le comptage des points.

POUR ANNONCER CRIÉE,

un joueur doit avoir au moins en main la FORMULE 1 suivante :

5 cartes formant le mot PÊCHE dont les 3 lettres centrales

(le **Ê**, le **C** et le **H**) sont impérativement de la même couleur

+ **1** carte CRIÉE (couleur indifférente)

+ **3** cartes POISSONS/CRUSTACÉS (ces cartes donnent les points).

Quand arrive son tour, un joueur peut récupérer la dernière carte lancée par son prédécesseur si celle-ci est utile pour former un mot PÊCHE au lieu de tirer une autre au talon. **ATTENTION:** de cette façon, on ne peut pas récupérer de cartes POISSONS/CRUSTACÉS ni de TRITON; par contre, le joueur ne peut également récupérer une carte CRIÉE que s'il annonce « CRIÉE » immédiatement.

Le premier ayant annoncé CRIÉE bénéficie d'un bonus de 100 points s'il n'est pas battu par une « SURCRIÉE »

Dès qu'un joueur annonce CRIÉE, d'autres joueurs étant au moins en possession d'une formule TRITON sans avoir à changer une nouvelle carte annoncent « JE SUIS ». Leurs points seront comptés.

UN JOUEUR ANNONCE « SURCRIÉE »:

Un joueur ayant un jeu intéressant peut attendre qu'un autre annonce « CRIÉE ». Dès lors, ce joueur annonce « SURCRIÉE » au lieu de « JE SUIS ». Ceci dans le but d'obtenir un bonus de 300 points supplémentaires. Quand ils poseront les cartes sur la table, si celui qui a annoncé SURCRIÉE a plus de points que l'annonceur de la CRIÉE, il marquera 300 points de bonus et l'autre perd uniquement le bonus de 100 points. Par contre, s'il a moins, il perd tous ses points en main et le premier garde son bonus de 100 points.

Celui qui annonce « SURCRIÉE » posera le premier son jeu sur la table, puis l'annonceur « CRIÉE » et les suivants.

En cas de plusieurs SURCRIÉES, la plus forte l'emporte et annule tous les points des autres SURCRIÉES.

Si un joueur ayant annoncé «je suis» est plus fort que celui ayant annoncé CRIÉE, cela ne change pas et n' inverse pas le bonus.

Après chaque criée, on refait une nouvelle donne en prenant soin de brasser les cartes et de changer de donneur.

Le **TALON** : Quand le premier talon est épuisé et si personne n'a annoncé CRIÉE, on retourne les cartes déposées par les joueurs pour former un dernier talon. Si aucune annonce n'a été faite la fin de celui-ci, on pose les jeux sur la table. Ceux qui ont un jeu susceptible de valoir des points, auront leurs points divisés par 2. Ceux qui ont un jeu avec 2 CRIÉES ou 2 TRITONS écoperont un malus de 200 points.

Le **TRITON** (joker) peut remplacer n'importe quelle lettre du mot PÊCHE ou la CRIÉE mais n'autorise pas le joueur à annoncer le premier la CRIÉE; Il permet quand même de marquer les points en main. **IMPORTANT**: Le triton ne complète pas pour autant une couleur, exemple: PÊCH(BLEU) +TRITON ne permet pas de multiplier les points par 2. Aussi, PÊCHE (couleur identique) avec un TRITON à la place d'une CRIÉE ne permet pas de multiplier par 3.

Le joueur ayant en main un jeu incomplet ou comprenant 2 TRITONS ou + d'une CRIÉE ne marque rien.

VALEUR CROISSANTE DES COMBINAISONS

FORMULE TRITON: jeu comprenant 1 TRITON ne permet pas d'annoncer CRIÉE (marquage simple des points). Le triton ne complète pas une couleur.

FORMULE 1: 5 cartes formant le mot PÊCHE dont les 3 lettres centrales (le **Ê**, le **C** et le **H**) sont impérativement de la même couleur + 1 carte CRIÉE (couleur indifférente) + 3 cartes POISSONS/CRUSTACÉS (ces cartes donnent les points). Permet d'annoncer CRIÉE

FORMULE 2: La formule 1 avec toutes les lettres du mot PÊCHE de la même couleur (marquage des points poissons/crustacés x 2)

FORMULE 3: La formule 2 avec le mot PÊCHE et la CRIÉE de la même couleur (marquage des points poissons/crustacés x 3)

ATTENTION: Si un joueur se trouve en possession d'une ou deux fausses cartes, c'est à dire qu'il n'a qu'une ou deux cartes poissons/crustacés, tous ses points en main seront divisés par 2.

BONUS:

3 POISSONS/CRUSTACÉS identiques avec formule 1: + 200 points

3 POISSONS/CRUSTACÉS identiques avec formule 2: + 300 points

3 POISSONS/CRUSTACÉS identiques avec formule 3: + 500 points

Bonne chance!...

Le TRITON 2002



CRÉATION:

Jacky m.h.OLLIVIER

COLLABORATION

Jean-Sébastien LE GOFF

Grégory COSTIOU

ASSISTANT

Alain SEGUIN

ILLUSTRATION

J-S LE GOFF

© triton 2002-Jmh

Modèle déposé

Droits réservés pour tous pays



Édité par
ÉDITIONS SEGUIN
LE RUNIC
29252-PLOUÉZOC'H