CARTES

Trio : règles, cartes accessibles et exemples de tours

Mis à jour le 22 septembre 2026

Règles de Trio pour 3 à 6 joueurs : distribution, cartes accessibles, exemples dépliables, modes Simple et Picante, jeu en équipes.

Trio, Cocktail Games : 3 à 6 joueurs, dès 7 ans. Révélez les cartes une par une pour trouver trois nombres identiques. Dans une main, seules la plus petite et la plus grande carte sont accessibles.

Cette fiche concerne le jeu de Kei Kajino édité par Cocktail Games, avec 36 cartes numérotées de 1 à 12 en trois exemplaires. Retrouvez la notice officielle, la FAQ de l'éditeur et la vidéo de présentation.

Distribution : combien de cartes à chacun ?

Mélangez les 36 cartes, distribuez selon le tableau, puis posez le reste face cachée au centre. Rangez votre main du plus petit nombre au plus grand, sans la montrer.

Joueurs	Cartes par personne	Cartes au centre
3	9	9
4	7	8
5	6	6
6	5	6

Choisissez le mode Simple ou Picante. La notice fait commencer la personne ayant mangé de l'avocat le plus récemment, puis on joue dans le sens horaire.

Un tour : révéler, comparer, continuer ou arrêter

1. Révélez une carte du centre, ou demandez à une personne sa plus petite ou sa plus grande carte. Vous pouvez aussi utiliser votre propre main, avec la même restriction.
2. Révélez une deuxième carte autorisée. Si le nombre diffère, le tour s'arrête immédiatement et les cartes retrouvent leur place.
3. Si les deux nombres sont identiques, cherchez une troisième carte. Trois identiques forment un trio : gardez-le face visible devant vous. Sinon, replacez toutes les cartes.
4. Passez au joueur suivant, même après avoir gagné un trio.

Une demande révèle une seule carte. Vous pouvez redemander la même extrémité à la même personne : après la première révélation, la carte suivante peut devenir accessible. Une main vide n'empêche pas de jouer avec les cartes du centre et celles des autres.

Exemple guidé : trois décisions à prendre

Votre main contient 2, 5, 5, 8, 11, déjà triés. Les trois questions ci-dessous suivent un seul tour. Dépliez chaque réponse après avoir choisi.

Schéma original : 2 et 11 sont aux extrémités ; voir un 5 dans sa main ne donne pas le droit de le révéler.

1. Vous révélez un 5 au centre. Pouvez-vous poser un 5 de votre main ?

Non. Vos 5 sont entre le 2 et le 11. Vous devez chercher une carte autorisée au centre ou à une extrémité d'une main. Le fait de connaître la bonne carte ne la rend pas accessible.

2. Vous demandez le plus petit nombre d'Alice : c'est un 5. Pouvez-vous lui redemander son plus petit ?

Oui. Les deux cartes révélées valent 5 : le tour continue. La première carte d'Alice étant posée sur la table, sa nouvelle plus petite carte est accessible. Une même demande peut être répétée.

Chez Alice, le premier 5 révélé libère le suivant. La demande porte toujours sur la plus petite carte restante.

3. Alice révèle un second 5. Vous prenez le trio. Pouvez-vous rejouer ?

Non. Le trio est acquis, puis le tour passe à la personne suivante. Si Alice avait révélé un 6, le tour aurait aussi pris fin, mais les trois cartes seraient revenues à leur place sans gain.

Gagner en mode Simple ou Picante

- Simple : gagnez trois trios quelconques, ou le trio de 7.
- Picante : gagnez deux trios liés par les petits numéros imprimés aux coins des cartes, ou le trio de 7. Vérifiez ces liens sur vos cartes plutôt que de supposer que n'importe quelle paire de trios suffit.

Posséder les trois 7 en main ne suffit pas : il faut les révéler légalement à son tour et remporter le trio. S'ils restent bloqués entre des cartes plus petites et plus grandes, la partie continue.

Trio en équipes : à 4 ou 6 joueurs

Formez deux ou trois équipes de deux, partenaires placés face à face. Distribuez toutes les cartes : 9 par personne à quatre, 6 à six, et aucune au centre. Après avoir regardé vos mains, chaque équipe peut échanger secrètement une carte contre une carte, simultanément, puis les ranger.

Ensuite, lorsqu'une équipe gagne un trio, seules les équipes adverses peuvent effectuer un nouvel échange. Les partenaires partagent leurs trios et appliquent ensemble l'objectif Simple ou Picante ; le trio de 7 gagne toujours. Les échanges sont facultatifs et constituent le seul moyen autorisé de communiquer avec son partenaire.

Exemple à quatre : Léa et Sami gagnent un trio de 4. Ils le gardent en commun mais n'échangent pas de carte. Inès et Hugo peuvent chacun choisir une carte et se les donner face cachée. Si Hugo n'a plus de carte, l'échange est impossible ; il continue néanmoins à jouer ses tours.

Trois erreurs de débutants

- Sortir une carte du milieu de sa main : la restriction des extrémités s'applique aussi à soi.
- Continuer après deux nombres différents : le tour s'arrête dès la différence, même si l'on sait où se trouvent les autres exemplaires.
- Révéler deux cartes identiques d'un coup : faites deux demandes successives, une carte à la fois.

FAQ : les cartes accessibles

Peut-on prendre les trois cartes au centre ? Oui, si les deux premières ont le même nombre, vous pouvez en révéler une troisième au centre.

Peut-on demander une carte à son partenaire ? Oui, les demandes suivent les mêmes règles en équipes. La communication supplémentaire reste limitée aux échanges autorisés.

Peut-on jouer sans carte en main ? Oui : utilisez les cartes encore disponibles chez les autres et au centre.

Trio se joue-t-il avec un paquet classique ? Cette fiche décrit les 36 cartes et les modes de la boîte Cocktail Games. Pour un jeu avec un paquet habituel, consultez plutôt le Président ou le Kems.

Sources et liens cités

notice officielle

FAQ de l'éditeur

vidéo de présentation