SOCIÉTÉ

Triominos : règles du jeu (tuiles triangulaires, bonus, scoring)

Mis à jour le 13 juillet 2026

Tuiles triangulaires, correspondance des côtés, bonus pont et hexagone, pioche pénalisante : le guide complet du Triominos.

Le Triominos est un jeu de société où l'on pose des tuiles triangulaires portant trois chiffres, un à chaque coin. À son tour, on place une tuile en faisant correspondre les chiffres de son côté avec ceux des tuiles déjà posées, et l'on marque des points égaux à la somme des trois chiffres de la tuile jouée. Des bonus récompensent les figures comme le pont ou l'hexagone, tandis que la pioche pénalise le joueur qui ne peut pas jouer. Le premier à atteindre le score cible (souvent 400 points) remporte la partie. Ce guide reprend les règles du jeu triangulaire édité aujourd'hui par Goliath.

Objectif et matériel

Objectif : marquer le plus de points en posant ses tuiles et en réalisant des figures bonus, jusqu'à atteindre le score convenu.

Matériel : 56 tuiles triangulaires. Chaque tuile porte trois chiffres allant de 0 à 5, un à chacun de ses trois sommets. Toutes les combinaisons possibles sont représentées une seule fois, du 0-0-0 au 5-5-5.

Joueurs : 2 à 4. À partir de 8 ans. Durée : 30 à 45 minutes.

Mise en place

1. Retournez toutes les tuiles face cachée sur la table pour former la pioche, et mélangez.
2. Chaque joueur pioche ses tuiles et les cache derrière un support ou dans sa main : 9 tuiles à deux joueurs, 7 tuiles à trois ou quatre joueurs.
3. Prévoyez une feuille pour noter les scores.

Qui commence

Le joueur qui possède le plus fort triple (une tuile aux trois chiffres identiques, comme le 5-5-5) commence : il pose cette tuile et marque sa valeur plus un bonus de 10 points. Si personne n'a de triple, c'est le joueur détenant la tuile à la plus forte somme qui ouvre, sans bonus. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Poser une tuile

À votre tour, vous placez une tuile en l'accolant à une tuile déjà posée. La règle d'or : les deux chiffres du côté commun doivent correspondre exactement aux deux chiffres du côté de la tuile voisine. Comme les tuiles sont triangulaires, elles s'imbriquent en alternant pointe en haut et pointe en bas pour former un plateau qui s'étend dans toutes les directions.

Vous marquez alors la somme des trois chiffres de la tuile que vous venez de poser. Par exemple, poser une tuile 4-5-3 rapporte 12 points.

Décompte et bonus

Au score de base (la somme des chiffres de la tuile) s'ajoutent des bonus selon la figure réalisée. Les valeurs les plus répandues, à confirmer selon les éditions, sont les suivantes :

Situation	Bonus
Première tuile (triple d'ouverture)	+10 points
Pont (tuile reliant deux parties du plateau)	+40 points
Compléter un hexagone	+50 points
Double hexagone	+60 points
Triple hexagone	+70 points
Poser sa dernière tuile (fin de manche)	+25 points, plus la somme des tuiles restantes chez les adversaires

Un pont est une tuile posée de façon à raccorder deux zones du plateau par deux côtés à la fois. Un hexagone est formé quand six tuiles se rejoignent autour d'un même point : la tuile qui ferme la figure marque le bonus.

La pioche pénalisante

Si vous ne pouvez placer aucune de vos tuiles, vous devez piocher. Chaque tuile piochée vous coûte 5 points de pénalité. Vous pouvez piocher jusqu'à trois tuiles pour tenter d'en jouer une. Si après trois pioches vous ne pouvez toujours pas jouer, vous passez votre tour et subissez une pénalité de 10 points. Cette mécanique récompense les joueurs qui gardent des tuiles polyvalentes en main.

Fin de la manche et de la partie

Une manche s'achève dès qu'un joueur a posé toutes ses tuiles : il marque le bonus de fin (25 points plus la somme des chiffres des tuiles encore en main chez les adversaires). Si plus personne ne peut jouer alors qu'il reste des tuiles, la manche s'arrête aussi et l'on compte les points.

On enchaîne les manches en cumulant les scores. Le premier joueur à atteindre 400 points (seuil modifiable) remporte la partie.

Exemple de tour

Imaginons le plateau ouvert par un joueur ayant posé le triple 5-5-5 (bonus de 10, plus 15 pour la tuile, soit 25 points). Au tour suivant, vous détenez une tuile 5-5-3. Vous l'accolez le long d'un côté 5-5 : les deux 5 correspondent, la pose est valide et vous marquez 13 points. Un peu plus tard, vous parvenez à glisser une tuile qui relie deux branches séparées du plateau : c'est un pont, et vos 40 points de bonus s'ajoutent à la somme de la tuile. Bien joué, une seule pose peut ainsi rapporter davantage que trois tuiles ordinaires.

Conseils de stratégie

- Gardez des tuiles polyvalentes. Les tuiles comportant des chiffres variés (par exemple 0-3-5) se placent plus facilement que les triples, souvent difficiles à recaser.
- Provoquez les figures. Anticipez les emplacements où un pont ou un hexagone devient possible : ce sont les gros points de la partie.
- Videz vos fortes tuiles tôt. Une tuile 5-5-5 vaut 15 points mais devient un fardeau si vous ne pouvez plus la poser en fin de manche.
- Évitez de piocher. Chaque pioche coûte 5 points : mieux vaut parfois poser une petite tuile que de forcer une figure improbable.
- Surveillez la fin de manche. Terminer en premier rapporte 25 points plus la somme des tuiles adverses : privilégiez les poses qui vous rapprochent d'une main vide.

Variantes courantes

- Partie en une manche : pour une partie rapide, on joue une seule manche et le meilleur score l'emporte.
- Seuil ajusté : fixez la cible à 200 ou 300 points pour raccourcir, ou plus haut pour une longue soirée.
- Sans bonus de figures : avec de jeunes enfants, on peut ne compter que la somme des chiffres pour simplifier.

Erreurs fréquentes des débutants

- Oublier que les deux chiffres du côté commun doivent correspondre, pas seulement un seul.
- Piocher sans nécessité : chaque tuile piochée coûte 5 points.
- Négliger les ponts et hexagones, qui rapportent bien plus que la valeur d'une tuile ordinaire.
- Se débarrasser trop vite de ses fortes tuiles et se retrouver coincé avec des tuiles impossibles à placer en fin de manche.
- Ne pas fixer le barème des bonus avant de commencer, alors qu'il varie selon les éditions.

Le vocabulaire du Triominos

Pour suivre une partie sans hésiter, quelques termes reviennent sans cesse. La tuile est la pièce triangulaire de base ; le triple désigne une tuile aux trois chiffres identiques. Le pont et l'hexagone sont les figures qui déclenchent les gros bonus. La pioche (ou réserve) rassemble les tuiles non distribuées, et poser toutes ses tuiles s'appelle terminer la manche. Maîtriser ce lexique aide à repérer d'un coup d'œil les meilleures poses et à anticiper les figures rentables avant les adversaires.

FAQ : Triominos

Combien de tuiles contient le jeu ? Cinquante-six tuiles triangulaires, portant chacune trois chiffres de 0 à 5, toutes les combinaisons du 0-0-0 au 5-5-5.

Comment place-t-on une tuile ? En accolant son côté à une tuile déjà posée, de sorte que les deux chiffres du bord commun correspondent exactement à ceux de la tuile voisine.

Combien rapporte une tuile posée ? La somme de ses trois chiffres, à laquelle s'ajoutent d'éventuels bonus de pont ou d'hexagone.

Que se passe-t-il si je ne peux pas jouer ? Vous piochez, en perdant 5 points par tuile, jusqu'à trois fois. Si vous ne pouvez toujours pas jouer, vous passez avec une pénalité de 10 points.

Comment gagne-t-on la partie ? On cumule les scores de manche en manche : le premier joueur à atteindre 400 points l'emporte, seuil que vous pouvez ajuster avant de commencer.