

# Feuille de Score et Aide-Mémoire : Triominos

---

## Rappel des règles de base

- Chaque joueur commence avec 7 tuiles (ou 5 si plus de 4 joueurs).
- Le premier joueur pose une tuile et marque la somme des trois chiffres.
- Les tuiles suivantes doivent être posées de manière à ce que deux chiffres correspondent aux chiffres adjacents de la tuile déjà posée.
- Si un joueur ne peut pas jouer, il doit piocher une tuile. Chaque tuile piochée coûte 5 points de pénalité.
- La partie s'arrête lorsqu'un joueur a posé toutes ses tuiles ou qu'aucun joueur ne peut plus jouer.

## Barème des points

- Score de base : Somme des trois chiffres de la tuile posée.
- Bonus Pont : 40 points supplémentaires si la tuile forme un pont.
- Bonus Hexagone : 50 points supplémentaires si la tuile forme un hexagone.
- Pénalité : -5 points par tuile piochée durant la partie.
- Fin de partie : Le joueur qui termine en premier reçoit la somme des tuiles restantes des autres joueurs.

## Tableau de score (Manches)

- Manche 1 : J1 [ ] | J2 [ ] | J3 [ ] | J4 [ ]
- Manche 2 : J1 [ ] | J2 [ ] | J3 [ ] | J4 [ ]
- Manche 3 : J1 [ ] | J2 [ ] | J3 [ ] | J4 [ ]
- Manche 4 : J1 [ ] | J2 [ ] | J3 [ ] | J4 [ ]
- Manche 5 : J1 [ ] | J2 [ ] | J3 [ ] | J4 [ ]
- TOTAL FINAL : J1 [ ] | J2 [ ] | J3 [ ] | J4 [ ]