

# Trihno !

*Le Trihno est un jeu de carte héossien, traditionnel et populaire pratiqué sur tout le continent aussi bien dans les auberges, les lieux de rencontre qu'à la maison. Il parodie les éternels débats politique de l'assemblée Héossienne, où personne ne connaît le nombre de sénateurs présents et quelle caste est réellement représentée.*

De 2 à 8 joueurs.

Durée de partie : 15mn

## I) Préparation :

Les cartes sont mélangées.

5 cartes sont distribuées à chaque joueurs, le reste constitue une pioche.

## II) Déroulement du jeu.

Le jeu se déroule en plusieurs tours

On détermine aléatoirement un premier joueur.

Celui-ci après avoir consulté ses cartes formule une proposition indiquant le nombre de :

chiffres identiques

ou symboles identiques

ou couleurs identiques

en prenant en compte toutes les cartes des autres joueurs.

• Le joueur suivant peut soit :

1) déclarer le premier joueur «Menteur».

Dans ce cas tout le monde abat ses cartes et on compte ce qui devait être compté.

S'il avait raison, le premier joueur commencera son tour avec une carte de moins et s'il s'est trompé, c'est lui qui commencera son prochain tour avec une carte de moins.

2) faire une enchère **strictement supérieure**. Par exemple, si 5 symboles sont annoncés, alors on doit en annoncer minimum 6 ou plus. Mais dès l'instant où l'enchère est supérieur, on peut passer indifféremment de couleur à symbole ou à chiffre puis repasser par couleur.

3) Dire : «Thrino !»

Dans ce cas, tout le monde abat ses cartes et si le nombre indiqué correspond à ce qui avait été annoncé, le joueur qui a dit «Thrino !» récupèrera une carte supplémentaire au tour suivant et sa cible en aura une de moins.

Si on dit «Trihno ! « mais que l'on s'est trompé, on a 2 cartes de moins le tour suivant.

Dès qu'un joueur s'est fait traiter de menteur, le tour s'arrête.

Les cartes jouées sont mise à la défausse et le reste de la pioche est distribué selon le quota de chacun.

C'est celui qui a perdu des cartes le tour précédent qui devient le premier joueur.

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes à recevoir, il sort du jeu.

Le gagnant est le dernier joueur en jeu.

Les cartes nécroses sont des jokers qui peuvent servir pour remplacer n'importe quel nombres et n'importe quel symboles, **mais pas pour les couleurs**. Attention, la nécrose n'est pas utilisable comme joker pour utiliser un pouvoir, seul le pouvoir de l'Érudit permet cela.

Répartition des cartes : il y a 100 cartes numérotées de 0 à 9 et 10 cartes nécroses.

## III) Les pouvoirs :

Avoir deux symboles identiques en main permet de pouvoir déclencher un pouvoir avant de faire une enchère. On ne peut déclencher qu'un pouvoir par enchère. On n'est jamais obligé de déclencher un pouvoir.

La fiche mémo : elle permet de récapituler les pouvoir et d'indiquer le nb de cartes dont on dispose au début de chaque tour.

## Les pouvoirs



**Négociant** : Échanger son jeu avec un autre joueur



**Érudit** : Peut faire le pouvoir de son choix



**Novateur** : Permet de refaire sa main



**Artiste** : Est libre de faire une enchère inférieure



**Shaaniste** : Tous les autres joueurs se défaussent de leurs nécroses en mains



**Magicien** : Piochez une carte supplémentaire, valable uniquement pour ce tour.



**Élémentaliste** : Copiez le dernier pouvoir utilisé.



**Voyageur** : Regarder le jeu d'un autre joueur. uniquement 2 cartes lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs



**Combattant** : Défausser au hasard une carte d'un joueur

## Cartes en main

1	2	3
4	5	6
7	8	9

## Les pouvoirs



**Négociant** : Échanger son jeu avec un autre joueur



**Érudit** : Peut faire le pouvoir de son choix



**Novateur** : Permet de refaire sa main



**Artiste** : Est libre de faire une enchère inférieure



**Shaaniste** : Tous les autres joueurs se défaussent de leurs nécroses en mains



**Magicien** : Piochez une carte supplémentaire, valable uniquement pour ce tour.



**Élémentaliste** : Copiez le dernier pouvoir utilisé.



**Voyageur** : Regarder le jeu d'un autre joueur. uniquement 2 cartes lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs



**Combattant** : Défausser au hasard une carte d'un joueur

## Cartes en main

1	2	3
4	5	6
7	8	9

## Les pouvoirs



**Négoçiant** : Échanger son jeu avec un autre joueur



**Érudit** : Peut faire le pouvoir de son choix



**Novateur** : Permet de refaire sa main



**Artiste** : Est libre de faire une enchère inférieure



**Shaaniste** : Tous les autres joueurs se défaussent de leurs nécroses en mains



**Magicien** : Piochez une carte supplémentaire, valable uniquement pour ce tour.



**Élémentaliste** : Copiez le dernier pouvoir utilisé.



**Voyageur** : Regarder le jeu d'un autre joueur. uniquement 2 cartes lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs



**Combattant** : Défausser au hasard une carte d'un joueur

## Cartes en main

1	2	3
4	5	6
7	8	9

## Les pouvoirs



**Négoçiant** : Échanger son jeu avec un autre joueur



**Érudit** : Peut faire le pouvoir de son choix



**Novateur** : Permet de refaire sa main



**Artiste** : Est libre de faire une enchère inférieure



**Shaaniste** : Tous les autres joueurs se défaussent de leurs nécroses en mains



**Magicien** : Piochez une carte supplémentaire, valable uniquement pour ce tour.



**Élémentaliste** : Copiez le dernier pouvoir utilisé.



**Voyageur** : Regarder le jeu d'un autre joueur. uniquement 2 cartes lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs



**Combattant** : Défausser au hasard une carte d'un joueur

## Cartes en main

1	2	3
4	5	6
7	8	9

## Les pouvoirs



**Négoçiant** : Échanger son jeu avec un autre joueur



**Érudit** : Peut faire le pouvoir de son choix en fonction des cartes de sa main.



**Novateur** : Permet de refaire sa main avec la pioche ou la défausse.



**Artiste** : Est libre de faire une enchère inférieure



**Shaaniste** : Tous les autres joueurs se défaussent de leurs nécroses en mains



**Magicien** : Piochez une carte supplémentaire, valable uniquement pour ce tour.



**Élémentaliste** : Copiez le dernier pouvoir utilisé.



**Voyageur** : Regarder le jeu d'un autre joueur. uniquement 2 cartes lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs



**Combattant** : Défausser au hasard une carte d'un joueur

## Cartes en main

1	2	3
4	5	6
7	8	9

## Les pouvoirs



**Négoçiant** : Échanger son jeu avec un autre joueur



**Érudit** : Peut faire le pouvoir de son choix en fonction des cartes de sa main.



**Novateur** : Permet de refaire sa main avec la pioche ou la défausse.



**Artiste** : Est libre de faire une enchère inférieure



**Shaaniste** : Tous les autres joueurs se défaussent de leurs nécroses en mains



**Magicien** : Piochez une carte supplémentaire, valable uniquement pour ce tour.



**Élémentaliste** : Copiez le dernier pouvoir utilisé.



**Voyageur** : Regarder le jeu d'un autre joueur. uniquement 2 cartes lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs



**Combattant** : Défausser au hasard une carte d'un joueur

## Cartes en main

1	2	3
4	5	6
7	8	9



## Les pouvoirs



**Négoçiant** : Échanger son jeu avec un autre joueur



**Érudit** : Peut faire le pouvoir de son choix en fonction des cartes de sa main.



**Novateur** : Permet de refaire sa main avec la pioche ou la défausse.



**Artiste** : Est libre de faire une enchère inférieure



**Shaaniste** : Tous les autres joueurs se défaussent de leurs nécroses en mains



**Magicien** : Piochez une carte supplémentaire, valable uniquement pour ce tour.



**Élémentaliste** : Copiez le dernier pouvoir utilisé.



**Voyageur** : Regarder le jeu d'un autre joueur. uniquement 2 cartes lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs



**Combattant** : Défausser au hasard une carte d'un joueur

## Cartes en main

1	2	3
4	5	6
7	8	9

## Les pouvoirs



**Négoçiant** : Échanger son jeu avec un autre joueur



**Érudit** : Peut faire le pouvoir de son choix en fonction des cartes de sa main.



**Novateur** : Permet de refaire sa main avec la pioche ou la défausse.



**Artiste** : Est libre de faire une enchère inférieure



**Shaaniste** : Tous les autres joueurs se défaussent de leurs nécroses en mains



**Magicien** : Piochez une carte supplémentaire, valable uniquement pour ce tour.



**Élémentaliste** : Copiez le dernier pouvoir utilisé.



**Voyageur** : Regarder le jeu d'un autre joueur. uniquement 2 cartes lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs



**Combattant** : Défausser au hasard une carte d'un joueur

## Cartes en main

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1



2



3



4



5



1



2



3



4





5



1



2



3



4



5



1



2



3



4



5



1



2



3



4



5



1



2





3



4



5



1



2



3



4



5



1



2



3



4



5



1



2



3



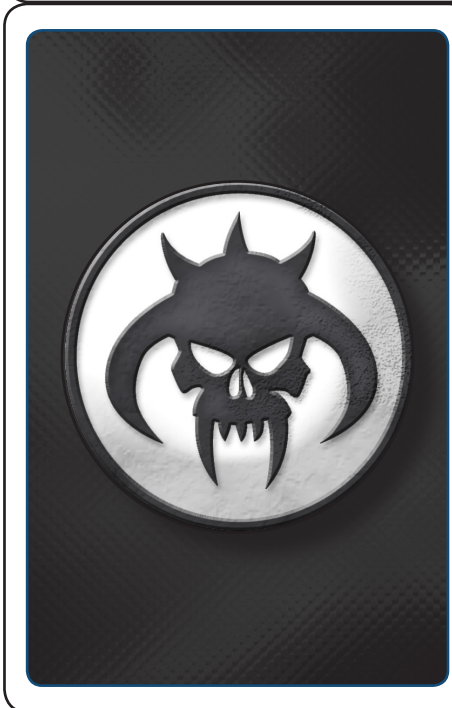
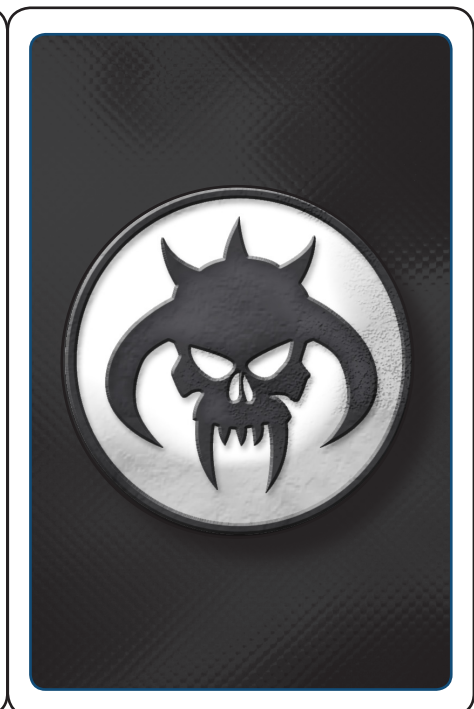
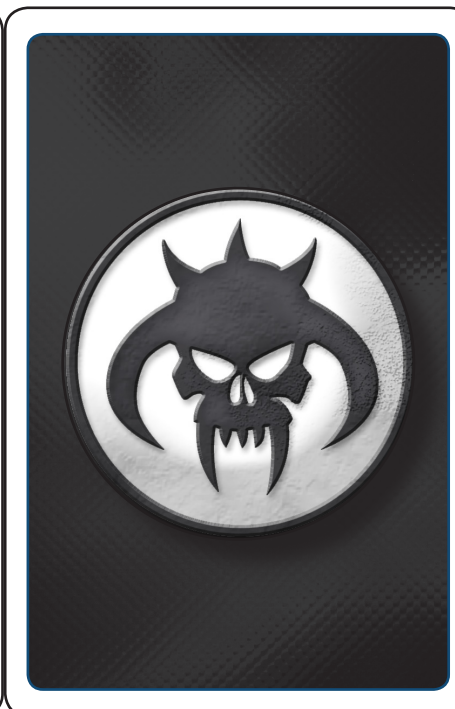
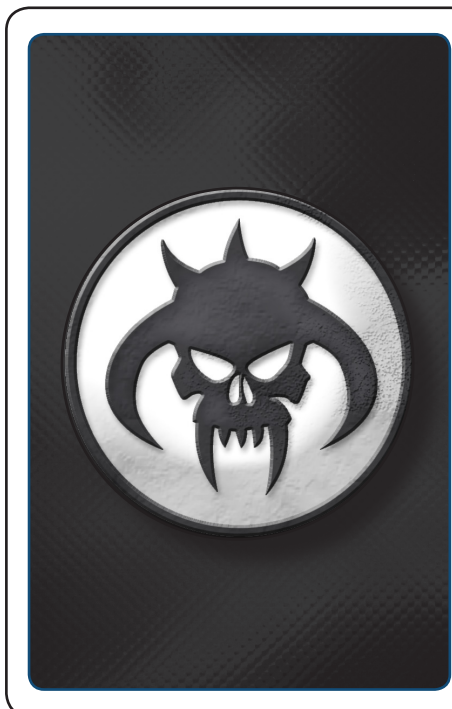
4



5









6



7



8



9



0



6



7



8



9



0



6



7



8



9



0



6



7



8





9



0



6



7



8



9



0



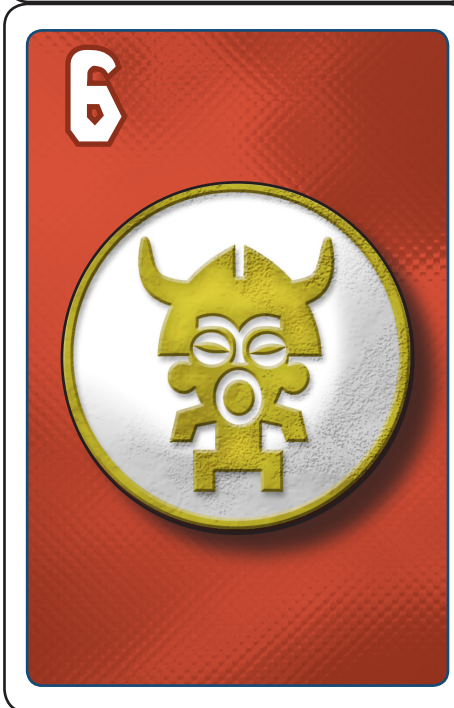
6



7







7



8



9



0



6



7



8



9



0





