FR

TINTOUIN !

Un jeu de Paz Navarro Moreno
Illustrations de Elise Gravel

Quel tintouin dans cette ferme ! Les animaux n'arrêtent pas d'aboyer, de piailler ou de miauler. Pour gagner, il faut crier au bon moment, et surtout plus vite que les autres. Et lorsque vous aurez défaussé toutes vos cartes, vous pourrez enfin pousser le cri de la victoire !

- **À partir de 6 ans**
- **De 2 à 5 joueurs**
- **Durée d'une partie : 15 minutes**

APERÇU DU JEU

Soyez rapide et vigilant pour vous débarrasser de toutes vos cartes ! Affrontez les autres joueurs en poussant le cri de leur animal. Mais prenez garde de ne pas vous tromper ! Une erreur peut être fatale...

CONTENU DE LA BOÎTE

- **5 cartes Animal**
  Chaque carte Animal présente un animal unique sur chacune de ses faces, pour un total de 10 animaux différents.
- **49 cartes Chiffre**
  Ces cartes sont toutes uniques : leur valeur va de 1 à 7, déclinées en 7 couleurs.
- **1 carte Tintouin**
- **Un livret de règles du jeu**

MISE EN PLACE

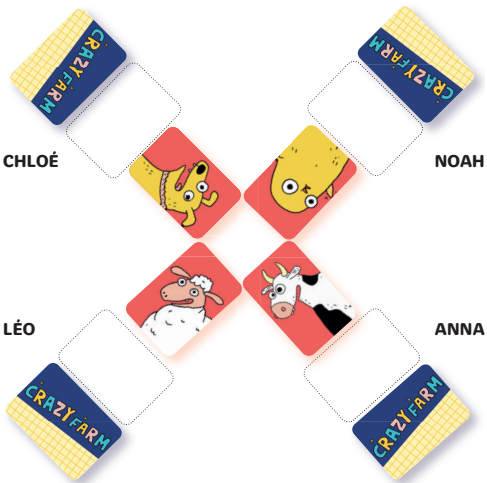
Choisissez chacun une carte Animal et placez-la devant vous, visible de tous les autres joueurs. Puis mettez-vous d'accord sur le cri que fait chaque animal choisi.

Mélangez la carte Tintouin avec les cartes Chiffres, formant ainsi un seul paquet. Distribuez équitablement un maximum de cartes de ce paquet, face cachée, à chaque joueur. Remettez les cartes restantes dans la boîte : elles ne seront pas utilisées lors de cette partie (vérifiez que la carte Tintouin n'en fasse pas partie).

gle_tintouin_FR-11_04_23.indd 1 26/05/2023 09:54

Ainsi, chaque joueur reçoit 25 cartes lors d'une partie à 2 joueurs, 16 cartes à 3 joueurs, 12 cartes à 4 joueurs et 10 cartes à 5 joueurs.
Chaque joueur place ses cartes devant lui en formant une pioche face cachée et sans les regarder. Placez cette pioche à l'horizontal.

Le joueur qui imite le mieux la poule est le premier joueur de la partie.



Mise en place pour 4 joueurs

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chacun à votre tour, en commençant par le premier joueur, retournez la première carte de votre pioche et placez-la devant vous, bien visible de tous les joueurs. S'il y avait déjà une carte face visible devant vous, placez la nouvelle carte par-dessus : c'est votre défausse. Puis, c'est au tour du joueur placé sur votre gauche.

gle_tintouin_FR-11_04_23.indd 2 26/05/2023 09:54

DUEL

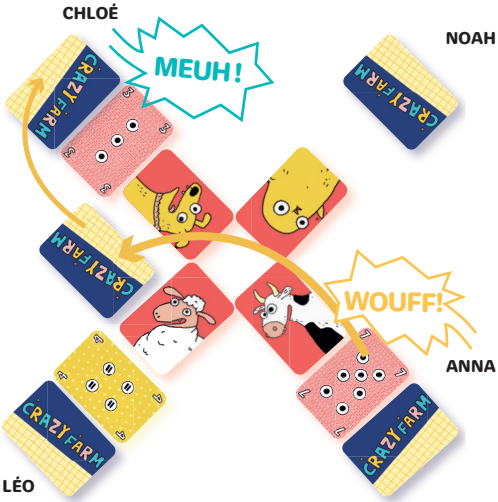
À tout moment, lorsque vous remarquez une similitude entre la carte au sommet de votre défausse et la carte d'un autre joueur (même chiffre ou même couleur), vous devez pousser le plus vite possible le cri de l'animal de votre adversaire ! Le plus rapide l'emporte.

Le gagnant de ce duel donne l'ensemble des cartes de sa défausse au perdant, qui les place alors face cachée sous sa pioche. Le perdant et les autres joueurs laissent leur défausse en place.

Une fois le duel terminé, la partie se poursuit, en commençant par le joueur situé à gauche du vainqueur.

Anna retourne un 7 rose, puis Léo révèle un 4 jaune : il n'y a pas de similitude entre ces 2 cartes. Ensuite, Chloé révèle un 3 rose, comme la couleur de la carte d'Anna : il y a donc duel entre Chloé et Anna !

gle_tintouin_FR-11_04_23.indd 3 26/05/2023 09:54



Le duel commence : Anna aboie plus vite que Chloé qui doit meugler ! Elle donne alors toutes les cartes de sa défausse à Chloé qui les place sous sa pioche. Le tour passe ensuite à Léo.

Important : Lorsque vous retournez une carte, orientez-la vers les autres joueurs et non vers vous, afin que tout le monde puisse découvrir la carte en même temps. Cette façon de retourner les cartes vous semblera peut être étrange, mais vous vous y habituerez vite. Cette règle permet de ne pas donner un avantage au joueur qui révèle la carte.

gle_tintouin_FR-11_04_23.indd 4 26/05/2023 09:54

Carte Tintouin

Si vous retournez la carte Tintouin, vous pouvez vous débarrasser de toutes les cartes de votre défausse !
En commençant par la carte Tintouin, prenez les cartes de votre défausse et distribuez-les une à une aux autres joueurs, dans l'ordre du tour, en les placant sous leur pioche.
Puis la partie reprend normalement, en commençant par le joueur à gauche de celui qui a révélé la carte Tintouin.

FIN DE PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons :

- **Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes,** à la fois dans sa pioche et dans sa défausse. Si un joueur n'a plus de cartes dans sa pioche mais qu'il a encore des cartes dans sa défausse, il doit passer son tour jusqu'à ce qu'il gagne un duel et qu'il se débarrasse de sa défausse.
- **Lorsque la carte Tintouin est révélée pour la troisième fois**, la partie s'arrête immédiatement et le joueur ayant le moins de cartes dans sa pioche remporte la partie.

CAS PARTICULIERS

Erreur fatale !

Lors d'un duel, seul le premier cri compte. Si vous vous trompez de cri, vous perdez le duel ! Et ce, même si votre adversaire, plus lent, s'est aussi trompé. Vous récupérez la défausse de votre adversaire et la placez sous votre pioche.

Vitesse et précipitation !

Si dans la précipitation, vous commencez à pousser un cri alors que vous n'êtes pas concerné par un duel, placez toute votre défausse sous votre pioche. La partie se poursuit ensuite normalement.

Arbitre ?

Si la victoire entre deux joueurs n'est pas évidente, c'est le reste de la table qui décide lequel des deux a été le plus rapide. Si les autres joueurs n'arrivent pas à se décider, il y a égalité ! Les deux adversaires échangent alors leur défausse et la placent sous leur pioche.
La partie reprend ensuite normalement, en commençant par le joueur situé à gauche du dernier à avoir retourné une carte.

gle_tintouin_FR-11_04_23.indd 5 26/05/2023 09:54

Double duel !

Si vous retournez une carte déclenchant deux duels (un à la couleur et l'autre à la valeur), lancez vite le cri de l'animal de l'un de vos adversaires ! En effet, même si vous êtes trois à crier, seul le cri du plus rapide compte. Le premier à crier remporte son duel, l'autre duel est ignoré.

Noah révèle un 4 rose et déclenche un double duel. Noah bêle en premier, presque en même temps que Chloé qui se trompe et bêle également. Léo piaille en dernier. Seul le premier cri compte : Noah remporte son duel contre Chloé. Le duel contre Léo est ignoré.

Si Chloé et Léo avaient crié «Piou piou» en premier et en même temps, et qu'Anna avait déclaré une égalité, Noah aurait récupéré la pile de défausse de Chloé et celle de Léo !

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Lors d'une partie à deux joueurs, les règles sont légèrement différentes :

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit 2 cartes Animal au lieu d'une, qu'il placera bien en évidence, bien séparée, devant sa pioche. Chaque carte Animal a une défausse de cartes Chiffre qui lui est propre.

gle_tintouin_FR-11_04_23.indd 6 26/05/2023 09:54

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Ainsi, dans ce mode de jeu, les deux joueurs jouent simultanément : ils révèlent en même temps la carte au sommet de leur pioche et la place sur l'une des deux défausses (un coup à gauche, un coup à droite).
S'il y a duel entre les deux joueurs, ils doivent lancer le cri du bon animal, celui dont la défausse correspond au duel.
Le perdant récupère toutes les cartes de la défausse de l'animal concerné, et non pas les deux défausses de son adversaire.

Carte Tintouin

Lorsque la carte Tintouin est placée sur une défausse, retirez du jeu toute les cartes de cette défausse et placez la carte Tintouin sous la pioche du joueur adverse.

FIN DE PARTIE

Chloé et Anna révèlent simultanément une carte pour leur défausse de gauche. Chloé pioche un 4 rose et Anna un 4 jaune : il y a duel ! Si Chloé bêle avant qu'Anna piaille, elle gagne le duel et donne les cartes de la défausse de son poussin à Anna.
Les 3 et 4 rouges ne déclenchent pas de duel car les deux défausses appartiennent au même joueur.

gle_tintouin_FR-11_04_23.indd 7 26/05/2023 09:55

Fin de partie : Comme pour le mode de jeu normal, la partie peut se terminer de deux façons. Si un joueur n'a plus de cartes dans sa pioche, il remporte la partie (même s'il lui reste des cartes dans ses défausses). Si la carte Tintouin est retournée pour la troisième fois, la partie se termine immédiatement et le joueur avec le moins de cartes dans sa pioche (sans compter les défausses) remporte la partie.

VARIANTES

Variante Reverso

Lorsque vous perdez un duel, retournez votre carte Animal. Ainsi, le cri que vos adversaires devront pousser lors de votre prochain duel aura changé.

Variante Partie rapide

Pour accélérer les parties, il suffit de modifier le nombre de cartes à distribuer à chaque joueur. Pour cela, remettez dans la boîte toutes les cartes de valeur 7 et toutes celles d'une même couleur avant de lancer la partie.

Variante à l'aveugle

Après que chaque joueur ait présenté son animal et son cri, prenez chacun une carte Chiffre (en veillant à ne pas prendre la carte Tintouin) et placez-la sur votre carte Animal, face cachée. Vous devez alors vous rappeler de l'animal que possède votre adversaire pour remporter un duel.

Tintouin est l'adaptation du jeu « Berridos » conçu par Paz Navarro Moreno et édité par 2D10 Juegos pour l'édition en langue espagnole. © Ludello SAS 2023. Tous droits réservés pour le monde entier, hors Espagne et pays de langue espagnol.