

TINTIN & TINTINORS



--- AVEC L'AUTORISATION D'HERGE ---

JEU DE SOCIÉTÉ POUR 2 A 5 JOUEURS

REGLE DU JEU

LE JEU COMPREND

104 cartes; 5 plateaux; les billets d'échange; les pions; un disque indiquant aux joueurs le nombre de Tintinors nécessaires pour gagner la partie.

BUT DU JEU - GAGNANT

Il s'agit d'acheter pour les collectionner, les cartes représentant: les partitions de la Castafiore, la barre et le rhum vieux du Capitaine, le pendule et le parapluie de Tournesol et les cannes des Dupondt; De former des séries pour percevoir des primes puis d'échanger au bon moment des cartes contre des Tintinors. Le 1er joueur réunissant le nombre de Tintinors décidé en début de partie est le gagnant.

AU CENTRE DE LA TABLE ON POSERA

- 1 les 104 cartes battues, faces visibles, formant le talon;
 - 2 le disque indiquant le nombre de Tintinors à récolter dans cette partie (disque manoeuvré par le banquier après accord des partenaires).
- N.B - Il vaut mieux commencer des parties de 30 Tintinors, elles permettent de connaître le jeu plus rapidement.
- 3 le restant de Tintinors non distribués forment la banque.

BANQUE

Un des joueurs est désigné pour faire le banquier en plus de son jeu - le banquier donne à chaque joueur :

1. un tableau pour y déposer ses cartes,
2. 15 Tintinors.

LE JEU

Le premier joueur est le banquier, suivi par les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chaque joueur tire obligatoirement une carte du talon.

S'il s'agit :


1. d'une carte symbole quelconque, il peut l'acheter en versant sa valeur en Tintinors à la banque; puis il la pose sur son tableau à l'emplacement prévu. Cependant, le joueur n'est pas obligé de faire cet achat, il peut reposer la carte tirée à côté du talon, face visible, et passer.
2. d'une carte "bon pour Tintinors", le banquier la lui paye et la carte est remise à côté du talon, face visible ;
3. d'une carte "IMPREVU", il en exécute les consignes à condition que cela soit possible, puis il la repose à côté du talon, face visible ;
4. d'une carte "TINTIN & MILOU", il en bénéficie gratuitement. Cette carte est un joker qui remplace n'importe quelle autre carte. Si, par la suite, on achète la carte que le joker remplace, on peut alors le libérer et le réutiliser dans une nouvelle série.

SERIES COMPLETES ET PRIMES

Tout joueur à intérêt à acheter ce qu'il faut pour former des séries complètes (1 Dupondt, 1 Tournesol, 1 Capitaine, 1 Castafiore) et des couleurs différentes (1 jaune, 1 rouge, 1 vert, 1jaune, voir tableau). Il reçoit alors du banquier, pour chaque serie complète, une prime de 10 Tintinors ainsi qu'un pion à poser à côté de la ligne constituée, ce pion indique qu'il ne pourra recevoir d'autre prime pour la même série.

Un joueur peut très bien acheter des cartes utiles pour ses 2eme et 3eme séries alors que sa 1ere série n'est pas encore terminée. Il est possible de compléter une série qui aurait 2 cartes de même couleur en opérant une inversion.

Prenons pour l'exemple un jeu se présentant comme suit:

DUPONDT 1 TINTINOR jaune	TOURNESOL 2 TINTINORS vert	CAPITAINE 3 TINTINORS rouge	CASTAFIORE 4 TINTINORS orange	1 série complète prime de 10 Tintinors reçue  pion posé
DUPONDT 1 TINTINOR rouge	TOURNESOL 2 TINTINORS bleu	CAPITAINE 3 TINTINORS jaune	CASTAFIORE 4 TINTINORS bleu	2eme série incomplète comporte 2 cartes bleues

Dans le cas envisagé ci-dessus on inverse:

- soit la carte Tournesol verte de la 1ere série avec la carte Tournesol bleue de la 2eme série
- soit la carte Castafiore orange de la 1ere série avec la carte Castafiore bleue de la 2eme série

Cette inversion entre séries ne peut se faire qu'en laissant complète la série qui l'était déjà avant l'opération.

IMPORTANT

Un joueur ne possédant plus de Tintinors peut acheter une 4ème et dernière carte complétant sa série mais la valeur de cette carte est alors déduite de la prime qu'il recevra.

ECHANGE "CARTES CONTRE TINTINORS" AVEC LA BANQUE

Pour gagner la partie, il faut posséder - non des cartes - mais le nombre de Tintinors fixé en début de partie par le disque, il est donc indispensable, à un certain moment d'échanger ses cartes contre des Tintinors.

Pour cela, le joueur à son tour de jouer, ne tire pas de carte au talon, choisit une seule de ses cartes et demande au banquier de lui remettre la valeur de la carte moins un Tintinor, comme indiqué sur chaque carte.

Les cartes Dupondt ainsi que les Jokers ne sont pas échangeables par la banque.

Le joueur avisé commencera à échanger au moment où son avoir en billets, ajouté à la valeur d'échange de ses cartes, atteindra le montant de Tintinors fixé pour gagner la partie.

Si l'échange se fait trop tôt, où trop tard, le joueur n'arrivera pas à réaliser le montant nécessaire pour gagner.

Quand un joueur échange une ou plusieurs cartes ne faisant pas partie de séries complètes, il peut continuer à effectuer d'autres séries.

ECHANGE "CARTES CONTRE TINTINORS" ENTRE JOUEURS

Un joueur à son tour de jouer, peut échanger une seule de ses cartes à la fois avec n'importe quel autre joueur intéressé. La valeur d'échange de cette carte est alors débattue entre les joueurs et l'enchère est permise.

Dans tous les cas, un échange compte pour un tour à jouer.

TALON

Lorsque toutes les cartes du talon sont épuisées, il est indispensable de le reformer en retournant le paquet de cartes reposées.

Et maintenant, à vous de jouer.....

COLLECTION DES JEUX TINTIN ET MILOU

- " TINTIN ET MILOU DANS LE MONDE "
- " TINTIN ET MILOU VERS LA LUNE "
- " DOMINOS TINTIN ET MILOU "
- " TINTIN ET TINTINORS "
- " TINTIN JOCKER " un passionnant jeu de cartes