Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Collection des Jeux

TINTIN & MILOU

- Tintin & Milou dans le Monde
- Tintin & Milou vers la Lune
- Tintin & Tintinors
- Dominos Tintin & Milou
- Tintin Joker
  en 2 modèles : standard et luxe.

MADE IN FRANCE

JEU TINTIN JOKER

SOMMAIRE

	Pages
Préliminaires	3
Règle (jeu individuel)	4
Jokers (utilisation)	6
Un tableau de marque	7
Exemple de jeu pouvant se présenter devant un joueur	8
Marque	10
Jeu à quatre	11
Recommandations	12
Tableaux de marque	13

RÈGLES DU JEU

TINTIN JOKER

avec l'autorisation d'HERGÉ

LE JEU COMPREND : 7 séries de 9 cartes ; chaque série d'une même couleur comprend elle-même : 5 cartes positives, chiffres en noir ; 3 cartes négatives, chiffres en rouge ; 1 carte joker. Chaque série est extraite d'un Album TINTIN.

BUT DU JEU : Totaliser le plus grand nombre de points positifs en fin de chaque partie, déposer dans le jeu de l'adversaire le maximum de cartes négatives et déposer toutes ses cartes le premier pour avoir droit à la PRIME FINALE.

PRELIMINAIRES

Chaque joueur reçoit au départ 8 cartes, les cartes restantes sont déposées faces invisibles pour former le talon. Seule la première carte de ce talon est retournée à côté, face visible, pour former la pile de défausses.

DEFAUSSER = ECARTER

RÈGLE
POUR UN JEU INDIVIDUEL

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour de jouer, chaque joueur doit procéder **à une seule des opérations** suivantes :

A/ - **Déposer un début de série totalisant au moins 60 points.** Ex. : 40 "OR NOIR" + 20 "OR NOIR", ou encore 50 "COKE EN STOCK" + 20 "COKE EN STOCK" etc... **Ce dépôt ne peut se faire qu'à condition de ne pas avoir une ou plusieurs cartes négatives de la même série** déposées devant soi par un adversaire (voir cependant exception au paragraphe JOKERS).

B/ — **Ou prendre une carte.** Il a le choix entre la carte supérieure du talon et la carte retournée du dessus de la pile de défausses; puis **il doit obligatoirement se défausser d'une de ses cartes** en la posant, face visible, sur la pile de défausses. Le joueur se défaussera, évidemment, des cartes qu'il jugera les moins utiles.

C/ — Ou augmenter une seule de ses séries par une carte positive.

D/ — Ou encore, **déposer devant un seul adversaire une ou plusieurs cartes négatives d'une même série.** Ex. : — 10 "TINTIN AU TIBET" ou encore les deux cartes — 10 "COKE EN STOCK" et — 30 "COKE EN STOCK".

Deux conditions sont requises pour autoriser ce dépôt :

1° — L'adversaire ne doit pas avoir déposé de cartes positives de la même série.

Exemple : si l'adversaire a déjà abattu les cartes positives 50 "OR NOIR" + 20 "OR NOIR", aucun autre joueur ne pourra mettre dans son jeu une carte négative "OR NOIR", mais seulement des cartes négatives d'une autre série.

2° — Avoir déposé soi-même précédemment n'importe qu'elle série positive d'au moins 60 points.

JOKERS

Le joker a pour effet **d'annuler la ou les cartes négatives** de la même série sur lesquelles il est déposé.

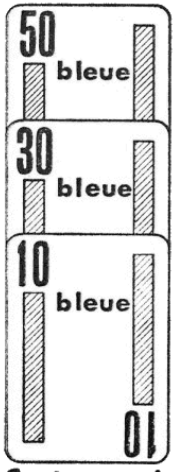
Un joueur ayant une ou plusieurs cartes négatives de même série, posées dans son jeu par un adversaire, peut la ou les recouvrir par le joker correspondant. Ceci peut se faire à n'importe quel moment de la partie (même si ce n'est pas son tour, et même s'il vient de jouer normalement). Le jeu continue alors par le joueur suivant. Il autorise ce joueur, au coup suivant, à déposer des cartes positives de la série de ce joker (toujours au moins 60 points).

TABLEAU DE MARQUE

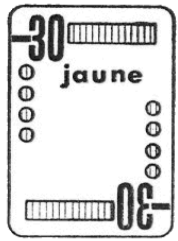
P = points positifs, N = points négatifs à soustraire, P. F. = PRIME FINALE

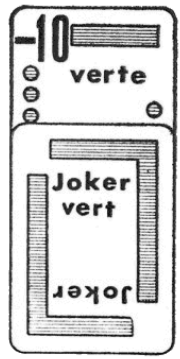
MANCHES	NOMS DES JOUEURS				
1re Manche	P.-P.F.				
	N —				
Résultat de la 1re manche					
2me Manche	P.-P.F.				
	N —				
Résultat					
Résultats des manches ci-dessus					
3me Manche	P.-P.F.				
	N —				
Résultat					
Résultats des manches ci-dessus					

Exemple de jeu pouvant se présenter devant un joueur :



Cartes positives (chif. noirs)





Cartes négatives (chif. rouges)

Dans le jeu ci-dessus, le dépôt du joker vert a eu pour effet :

a/ d'annuler la carte négative verte — 10.

b/ d'avoir permis au coup suivant le dépôt d'une série positive verte (40+20), dépôt interdit sans l'annulation de la carte verte —10.

c/ d'interdire à l'adversaire tout nouveau dépôt de cartes négatives de même couleur.

Le compte de ce jeu est :

150 points positifs (cartes bleues et vertes) desquels, sont déduits
30 points négatifs (carte jaune)

TOTAL 120 points.

Le joueur qui a terminé premier **ajoute** à son total 30 points de PRIME FINALE ; les autres **retranchent** de leur total tous les points des cartes leur restant en main.

MARQUE

Le 1er joueur ayant déposé toutes ses cartes dit "TINTIN" et arrête la manche.

Tous les joueurs **additionnent** alors les points de leurs séries positives déposées (chiffre en noir).

Ils en **déduisent :**

Toutes les cartes leur restant en main, négatives et positives (un joker est déduit pour — 30), et toutes les cartes négatives déposées dans leur jeu (chiffres en rouge), sauf évidemment celles recouvertes par un joker.

Le joueur ayant déposé le premier toutes ses cartes marque en plus 30 points de PRIME FINALE.

La partie se joue en 500 points ou plus.

Pour vous faciliter la marque, vous trouverez des tableaux pages 7-13 et suivantes. Le nombre de manches n'est pas limité.

POUR JOUER A QUATRE

Comme au bridge "TINTIN JOKER" est plus intéressant à jouer à 4 par équipe de deux joueurs se plaçant face à face. Toutefois, un léger aménagement de la règle est nécessaire.

Le dépôt des séries positives — au moins 60 points — doit s'effectuer comme dans le jeu individuel.

Cependant, lorsqu'un joueur d'une équipe a déposé une série positive, son partenaire peut, à son tour de jouer, soit augmenter la série déposée, soit déposer des cartes négatives dans le camp adverse, même s'il n'a pas lui-même déposé de série positive.

En fin de partie, les points positifs se totalisent pour les deux joueurs du même camp, les points négatifs se déduisent de la même façon.

Se conformer pour toutes les autres opérations à la règle initiale.

RECOMMANDATIONS

Ce jeu de la "Collection TINTIN & MILOU" est très facile et cependant très intéressant. Il importe toutefois de bien connaître l'utilisation des trois sortes de cartes : positives, négatives et jokers. Prenez les cartes en main en lisant la règle, sa compréhension en devient plus aisée et plus rapide.

Dès que vous avez vos cartes en main **classez-les par série** et par valeur. Si vous avez une série positive de 60 points déposez la au plus tôt.

Si, en fin de partie, un joueur s'apprête à déposer, avant vous, toutes ses cartes, remplacez, si possible, les cartes de grande valeur vous restant en main, par des cartes de faible valeur. Vous aurez, ainsi, moins de points négatifs à déduire.

LES JEUX NOEL - B. P. 81 - 42 MONTBRISON, répondrons à toutes demandes de renseignements concernant la règle de "TINTIN JOKER".

Made in France - Tous droits réservés - Marque et modèle déposés

TABLEAU DE MARQUE

P = points positifs, N = points négatifs à soustraire, P. F. = PRIME FINALE

MANCHES	NOMS DES JOUEURS				
1re Manche	P.-P.F.				
	N —				
Résultat de la 1re manche					
2me Manche	P.-P.F.				
	N —				
Résultat					
Résultats des manches ci-dessus					
3me Manche	P.-P.F.				
	N —				
Résultat					
Résultats des manches ci-dessus					

P = points positifs, N = points négatifs à soustraire, P. F. = PRIME FINALE

TABLEAU DE MARQUE

MANCHES	NOMS DES JOUEURS				
1re Manche	P.-P.F.	.....	.....	.....	.....
	N —	—	—	—	— .....
Résultat de la 1re manche					
2me Manche	P.-P.F.	.....	.....	.....	.....
	N —	—	—	—	— .....
Résultat					
Résultats des manches ci-dessus					
3me Manche	P.-P.F.	.....	.....	.....	.....
	N —	—	—	—	— .....
Résultat					
Résultats des manches ci-dessus					
4me Manche	P.-P.F.	.....	.....	.....	.....
	N —	—	—	—	— .....
Résultat					
Résultats des manches ci-dessus					
5me Manche	P.-P.F.	.....	.....	.....	.....
	N —	—	—	—	— .....
Résultat					
Résultats des manches ci-dessus					
6me Manche	P.-P.F.	.....	.....	.....	.....
	N —	—	—	—	— .....
Résultat					
Résultats des manches ci-dessus					