



FoxMind

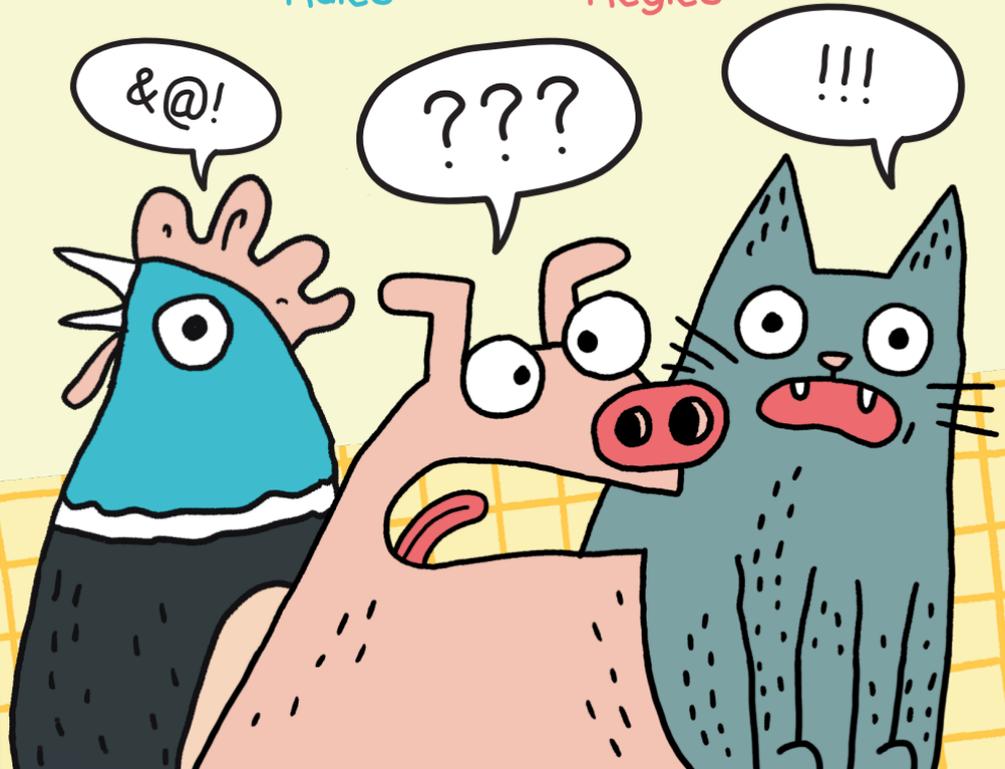


How To Play  
Comment jouer

# CRAZY FARM

## TINTOUIN!

Rules • Règles





# TINTOUIN!



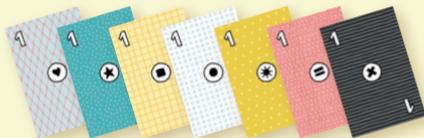
## CONTENU



★ 5 cartes animaux: un animal différent sur chaque face.



★ 49 cartes chiffres: numérotées de 1 à 7 avec 7 couleurs différentes.



★ 3 jetons



★ 1 livret de règles

★ 1 carte Tintouin



## Sons des animaux

Chaque animal fait un son différent:



# OBJECTIF DU JEU

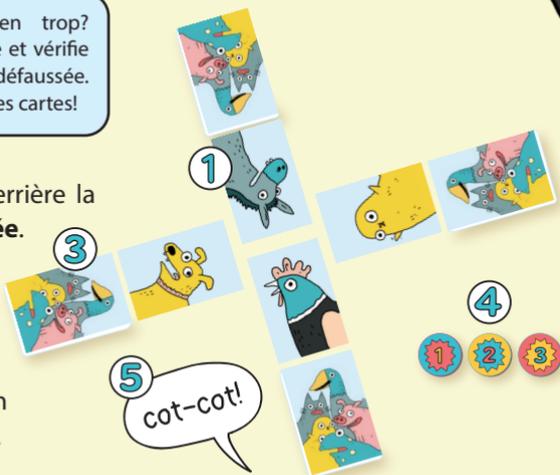
Trouve un chiffre ou un motif identique à ta carte, puis imite le son de l'animal du joueur qui a une carte correspondant à la tienne. Essaie de te débarrasser de toutes tes cartes pour arrêter ce Tintouin!

## MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur prend une carte animal et la place au centre de la table, comme montré sur l'illustration ci-bas. Les cartes restantes retournent dans la boîte.
- 2 Mélange la carte Tintouin aux cartes chiffres dans un paquet. Donne un nombre égal de cartes à chaque joueur face cachée:
  - ☆ 2 joueurs : 25 cartes
  - ☆ 3 joueurs : 16 cartes, enlève 2 cartes du paquet
  - ☆ 4 joueurs : 12 cartes, enlève 2 cartes du paquet
  - ☆ 5 joueurs : 10 cartes

**NOTE** Il reste des cartes en trop? Remets-les dans la boîte et vérifie bien que la **carte Tintouin** n'est pas défaussée. Sinon, on remélange et redistribue les cartes!

- 3 Place ton paquet de cartes derrière la carte de ton animal, **face cachée**.
- 4 Place les 3 jetons côté chiffre visibles au centre de la table.
- 5 Le premier joueur à imiter le son de **son** animal débute la partie.





# COMMENT JOUER



## 1 Pioche une carte

À ton tour, retourne la première carte de ton paquet. Si tu as déjà une carte chiffre devant toi, place la nouvelle carte par-dessus. Ensuite, c'est au tour du joueur à ta gauche de retourner une carte.

**NOTE**



Assure-toi de retourner ta carte vers les autres joueurs pour que tout le monde puisse voir la carte en même temps.

## 2 Trouve une correspondance

Dès que tu trouves un **chiffre** ou un **motif identique** à celui sur ta carte, imite le son de l'animal **de l'autre joueur**. Le joueur le plus rapide gagne.

## 3 Gagne le duel

Le gagnant donne les cartes de sa défausse à l'autre joueur qui les place face cachée **sous** son paquet. C'est ensuite au tour du joueur perdant de tourner une carte.

**Exemple de couleur**



Thomas cot-cot!

Émile

Thomas retourne un 4. Sa carte a le même chiffre que la carte d'Émile. Thomas s'écrit «cot-cot!» pour gagner le duel.

Si tu observes des éléments pareils sur **plusieurs cartes** en jeu (motifs et chiffres), imite le son d'**un** des animaux des joueurs adverses. Seul le cri **le plus rapide** compte.

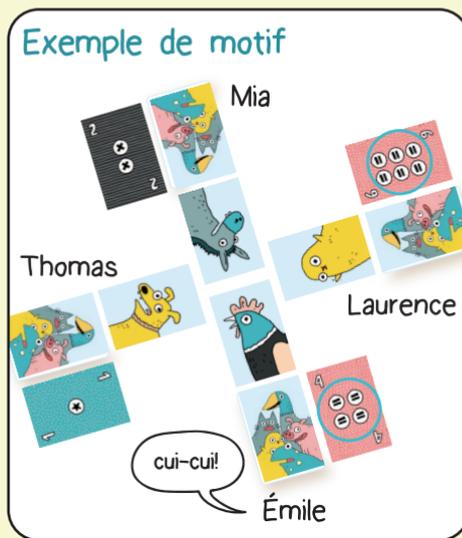
**NOTE** Tant que des cartes pareilles sont encore visibles sur la table, il est permis d'imiter le son de l'animal du joueur adverse. Si une nouvelle carte a recouvert une carte de la correspondance, le duel n'a plus lieu et le jeu continue. **Un joueur à l'extérieur d'un duel ne peut pas pointer une correspondance.**

## Erreur

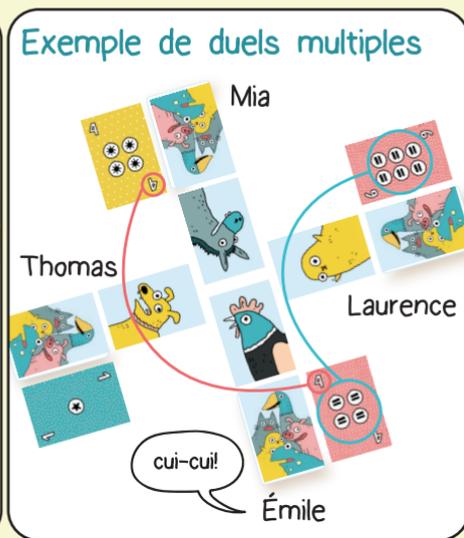
- ★ Si un joueur fait le **mauvais son**, il perd le duel et récupère les cartes du joueur adverse qu'il place sous son paquet. Le jeu se poursuit avec le joueur perdant.
- ★ Si un joueur imite le son d'un animal et qu'il n'y **aucun élément pareil** sur les cartes, il prend les cartes de sa défausse et les place sous son paquet. Le jeu se poursuit avec le joueur qui a commis l'erreur.

## Égalité

- ★ S'il y a une **égalité de vitesse** entre deux joueurs, on échange les défausses des joueurs concernés et ils placent les cartes sous leur paquet. Le joueur à gauche du dernier joueur à avoir retourné une carte reprend la partie.



À son tour, Émile retourne un 4 rose et s'aperçoit que sa carte est du **même motif** que celle de Laurence! Émile émit rapidement le son de l'animal de Laurence, qui est un poussin: cui-cui! Émile donne ses cartes de sa défausse à Laurence, puisqu'il a remporté le duel. C'est ensuite au tour de Laurence.



À son tour, Émile retourne un 4 rose. Il s'aperçoit que sa carte est du **même motif** que celle de Laurence et du **même nombre** que celle de Mia. Émile émit rapidement le son de l'animal d'une de ses adversaires, dans ce cas l'animal de Laurence: cui-cui! Émile donne ses cartes de sa défausse à Laurence, puisqu'il a remporté le duel. C'est ensuite au tour de Laurence.

## Fin de la manche

Quand tu retournes la carte Tintouin, la ronde se termine. Retourne le jeton 1. Le joueur ayant révélé la carte Tintouin distribue les cartes de **sa défausse** aux autres joueurs en sens horaire, en commençant par la carte Tintouin. Les autres joueurs placent ces nouvelles cartes et les cartes de leur propre défausse face cachée sous leur paquet. Le joueur à gauche de celui qui a terminé la manche reprend la partie. Répétez pour le jeton 2. La partie prend **automatiquement** fin lorsqu'un joueur révèle la carte Tintouin une troisième fois et retourne le jeton 3.



**FIN DE LA PARTIE**



Le jeu peut se terminer de deux façons:

- ★ Durant n'importe quelle ronde, lorsque tu n'as plus de cartes ni dans ton **paquet** ni dans ta **défausse**, tu as immédiatement gagné!
- ★ Lorsque le troisième jeton est retourné, la partie prend immédiatement fin. Le joueur qui a le moins de cartes dans son **paquet** l'emporte. S'il y a une égalité, le joueur qui a le moins de cartes dans sa défausse l'emporte.



## Variante expert

Les animaux de la ferme se chamaillent la victoire! Chaque fois que tu perds un affrontement contre un autre joueur, retournes ta carte animal de l'autre côté. Les autres joueurs doivent crier le nom du nouvel animal la prochaine fois.

# REMINDER / RAPPEL

1

Choose your favorite animal.

Choisis ton animal favori.



2

Spot patterns and numbers matching your card.

Trouve des motifs ou des chiffres correspondants à ta carte.



3

Quickly mimic the sound of opposing animals to win!

Imite rapidement le son des animaux adverses pour gagner!



MEOW-MEOW!  
miaou-miaou!



© 2024 FoxMind Group LTD.  
© Bayard Editions 2024 / Laboludic  
All rights reserved/  
Tous droits réservés.

Published by/ Publié par: 2D10 Juegos

Distributed in North America by/  
Distribué en Amérique du Nord par:  
FoxMind Canada Entreprises LTD.,  
5530, St. Patrick, suite 1104,  
Montreal (Quebec), H4E 1A8, Canada.

Made in China/ Fabriqué en Chine.

A game by/ Un jeu de:  
Paz Navarro Moreno  
Illustrations: Elise Gravel



[www.foxmind.com](http://www.foxmind.com)



**⚠ WARNING: CHOKING HAZARD!**  
Not suitable for children under 3 years.  
Keep this information.



**⚠ MISE EN GARDE : RISQUE D'ÉTOUFFEMENT!**  
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.  
Conservez cette information.

