



Collection Table Base

La Légende des aras

Au cœur de la forêt amazonienne, parmi les cris incessants qui tapissent l'atmosphère humide et chaude de la jungle, l'oreille attentive peut distinguer ici ou là un mot ou un autre. Ce ne sont pas des hallucinations auditives, loin de là, ce sont les aras qui élisent leur chef !

Depuis le passage du Capitaine Oldchap lui-même, lors d'un de ses nombreux voyages, ces drôles d'oiseaux ont en effet acquis un vocabulaire d'une grande richesse, et, loin de s'en servir pour communiquer entre eux, ils l'utilisent sous forme de jeu, enchaînant les rimes ou les brisant selon un schéma qui échappe encore aux plus grands spécialistes. Le vainqueur de ces luttes embrasées hérite tout simplement de la fonction de chef de la tribu.

Pénétrez dans la jungle comme l'avait fait le Capitaine Oldchap avant vous et entrez dans la Légende des aras en participant à leurs terribles joutes de rimes !

Préparation

Pour gagner une manche à Rimtik, il faudra réussir à vous défausser de toutes vos cartes en premier.

Chacun des joueurs reçoit 5 cartes en main en début de partie. Il prend soin de ne pas les montrer aux autres joueurs.

Le restant des cartes constitue le talon : posez-les face cachée au centre des joueurs.

L'objectif du jeu est de remporter un nombre prédéfini de manches en fonction du temps que vous souhaitez jouer.

La dure Loi de Rimtik

Dans la jungle de Rimtik, il n'y a pas de tour de jeu...

Les joueurs jouent le plus vite possible -mais jamais 2 fois de suite- en posant leurs cartes sur une défausse commune, située à côté du talon.



Chaque fois qu'un joueur sort une carte de sa main pour la jouer, il devra simultanément prononcer un mot. Gardez bien ceci en tête pour comprendre la suite des règles.

Le joueur le plus jeune lance la toute première manche. Il retourne la première carte du talon en prononçant en même temps un mot de son choix.



Dans Rimtik, les mots autorisés sont ceux du dictionnaire et les noms propres. Pour les mots plus controversés, un consensus doit se faire entre les joueurs.

À vos plumes !

Pour poser une carte que l'on a en main, il est nécessaire de respecter 2 règles:


- 1) La carte posée doit posséder au moins une couleur en commun avec celle posée par le joueur précédent. La forme des plumes ne compte pas, seule sa couleur importe.



Chacun des pictogrammes suivants se réfère à une couleur, que la plume soit intacte ou abîmée.



2) Le joueur doit prononcer un mot.

 Si sur la carte recouverte, les plumes sont intactes, le mot prononcé **doit rimer** avec le dernier mot prononcé.



 Si en revanche les plumes sont **abîmées**, il faut **changer de rime**.



Vous devez faire attention à la carte que vous recouvrez pour décider de rimer ou non, jamais à celle que vous posez.







Schtroumpf & calligraphe, ça rime ?

Pour les joueurs débutants, une rime pauvre suffit.

Pour les joueurs confirmés, c'est le deuxième mot prononcé qui définit la richesse de la rime, et ce dans la limite d'une rime monosyllabique.

Fautes de jeu

Dès qu'un joueur commet l'une des fautes suivantes, il doit reprendre sa carte et en piocher une nouvelle :

-  **Faute de couleur** : Jouer une carte sans couleur en commun.
-  **Faute de rime** : Changer de rime lorsqu'il faut rimer ou rimer lorsqu'il faut changer de rime.
-  **Faute de timing** : Poser sa carte avant d'avoir prononcé un mot.
-  **Faute de répétition** : Prononcer un mot qui a déjà été utilisé au cours de la partie, mais encore faut-il que quelqu'un le remarque...



Après une faute, la partie reprend aussitôt son cours avec le dernier mot prononcé et la dernière carte jouée avant la faute.

Les mots déjà utilisés sont interdits d'une manche à l'autre jusqu'à la fin de la partie.

Les cartes Rimtik

Sur certaines cartes, les plumes ne sont pas colorées mais grises.

1) Pour poser une carte Rimtik, il faut qu'elle possède le **même nombre** de plumes et que ces plumes soient dans le **même état** que les plumes de la carte qui vient d'être jouée, la couleur n'importe plus.

2) En la jouant, le joueur doit

👉 Prononcer « RIMTIK ! »

👉 Garder sa main posée sur la défausse



Les autres joueurs abattent alors rapidement leur main à leur tour sur la défausse. Le dernier à avoir posé sa main prend une carte dans le talon.



Après une carte Rimtik, le joueur qui vient de piocher une carte supplémentaire relance le jeu avec la première carte du talon.

Fin de Partie

Dès qu'un joueur réussit à poser sa dernière carte, il remporte la manche !

Pour une bonne tranche de rigolade, comptez 3 manches gagnantes.

Pour chaque manche que vous avez remportée vous démarrez les manches suivantes avec une carte supplémentaire, et ce jusqu'à la fin de la partie. Dans le cas d'une partie en 3 manches gagnantes, c'est donc de 7 cartes qu'il vous faudra venir à bout pour votre dernière manche !

Le joueur qui remporte une manche relance la suivante à partir du talon.



Vous pouvez rejouer immédiatement depuis votre main après avoir relancé depuis le talon, que ce soit au début d'une manche ou après avoir perdu sur une carte Rimtik.

Variante Débutants

Concentration, rapidité, vocabulaire, tout cela vous paraît compliqué ? Pas de panique, il existe une variante pour débutants qui vous permettra de jouer à votre rythme et de vous préparer à des duels plus disputés.

Qu'est-ce qui change ?

- 🍷 Au lieu de jouer dans n'importe quel ordre, les joueurs posent leurs cartes à tour de rôle. Une fois que vous avez joué, c'est à votre voisin de le faire et ainsi de suite.
- 🍷 Si vous ne pouvez pas jouer, piochez une carte dans le talon et passez votre tour.
- 🍷 Les cartes Rimitik se jouent toujours à n'importe quel moment, même si ce n'est pas votre tour de jeu, à condition de pouvoir le faire bien entendu.

Variante Experts

Vous êtes rapide, observateur, vif d'esprit, et vous souhaitez corser un peu vos parties de Rimtik ? Pas de problème, il existe une variante experts qui devrait avoir raison de vos neurones !

Qu'est-ce qui change ?

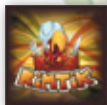
🍷 Le dessin au dos des cartes n'est pas toujours le même, lorsque vous jouez une carte, il vous faut désormais faire attention au dessin du dos de la carte se trouvant au dessus du talon. Il vous indique une contrainte supplémentaire à respecter lorsque vous prononcerez vos mots.

🍷 Il n'y a qu'une contrainte en cours, elle reste active tant que la carte qui impose cette contrainte se situe au dessus du talon. La contrainte change dès que la carte en question est piochée, dévoilant ainsi une nouvelle contrainte.

Les contraintes experts :



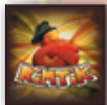
Ce perroquet naturaliste s'intéresse moins à ses congénères qu'à la faune et la flore de la planète. Les mots que vous prononcez doivent obligatoirement faire référence à des animaux ou à des plantes.



Ce chef perroquet vous contraint à prononcer des mots qui éveillent son appétit !
Ex: recettes, aliments, ustensiles de cuisine...



Ce perroquet baroudeur souhaite que vos mots lui rappelle ses voyages passés avec des noms propres géographiques (lieux, pays, régions, océans, rivières, villes, etc.).



Ce célèbre perroquet vous demande de n'utiliser que des noms de personnages connus ! (Célébrités, personnages historiques, héros de bd, de films etc.).



Ce perroquet, tout jeune diplômé, vous impose d'épeler vos mots au lieu de les prononcer. Bien entendu, toute faute d'orthographe remarquée par un autre joueur sera considérée comme une faute de jeu.



Ce perroquet vous impose de faire tout à l'envers ! Vos mots ne devront plus rimer (ou ne pas rimer), mais commencer (ou ne pas commencer) par la même syllabe que le mot précédent.



Ces trois jeunes perroquets ne supportent que les mots de 3 syllabes ou plus.



Ce perroquet a l'esprit de contradiction. Il vous impose de rimer sur les plumes abîmées et de changer de rime sur les plumes intactes.

Crédits

Un jeu créé par Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux et Thomas Luzurier.

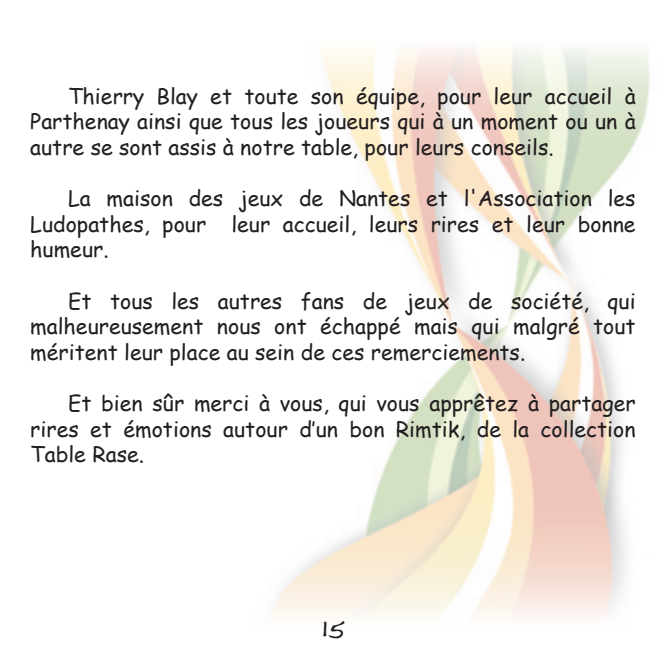
Illustré par Nicolas Fumanal.

Remerciements :

Camille Bozzini pour sa première version de Rimtik qui nous a permis de vous présenter le jeu à ses débuts.

Ségolène Louzeau, Thomas Neveu, Eloïse Chabbal, Benoit Faguet, Alban Pérennes, Morgane Baron et Rodolphe Nyffeneigreur pour leur contribution et leur soutien.

Tous nos amis, proches et parents respectifs qui de près ou de loin ont suivi l'évolution du jeu et nous ont permis de le peaufiner petit à petit.



Thierry Blay et toute son équipe, pour leur accueil à Parthenay ainsi que tous les joueurs qui à un moment ou un à autre se sont assis à notre table, pour leurs conseils.

La maison des jeux de Nantes et l'Association les Ludopathes, pour leur accueil, leurs rires et leur bonne humeur.

Et tous les autres fans de jeux de société, qui malheureusement nous ont échappé mais qui malgré tout méritent leur place au sein de ces remerciements.

Et bien sûr merci à vous, qui vous apprêtez à partager rires et émotions autour d'un bon Rintik, de la collection Table Rase.

Prochainement, dans la *Collection Table Rase*

Vous devrez survivre dans un univers de proies et de prédateurs...

