

OLDCHIP  
GAMES™



# RIMTIK

**DITES N'IMPORTE QUOI, MAIS PAS N'IMPORTE QUAND !**

# INTRODUCTION

Bienvenue sur le territoire des perroquets de l'île Rimtik ! Ces oiseaux joueurs aiment manier les mots. Si vous voulez les défier, il faudra être rapide et habile...

## But du jeu

Débarrassez-vous de vos cartes en premier. À chaque fois que vous jouez une carte, il vous faut dire un mot. Les perroquets sages vous feront rimer et les perroquets fous vous feront dire n'importe quoi !

# INSTALLATION

- 1 Mélangez les cartes Perroquet et distribuez-en 5 à chaque joueur pour constituer leur main.  
Les cartes Arbre à palabres sont mises de côté, elles seront utilisées pour le mode avancé du jeu (voir page 12).
- 2 Le reste des cartes Perroquet constitue la pioche. Mettez-les face cachée au centre de la table, à portée de tous les joueurs.
- 3 Le dernier joueur à avoir vu un oiseau dit un mot (n'importe lequel) et retourne la première carte Perroquet de la pioche afin de créer la défausse. La manche est lancée !

## Matériel

1 livret de règles



42 cartes Perroquet



6 cartes Arbre à palabres

# COMMENT JOUER

## Il n'y a pas de tour de jeu

Chacun joue ses cartes Perroquet dès qu'il le peut sur la défausse.

**Attention**, on ne peut jamais jouer deux fois de suite.

Remarque : retourner la première carte Perroquet de la pioche pour lancer la manche n'est pas considéré comme jouer.

## Il faut faire attention aux couleurs

Chaque carte jouée doit obligatoirement posséder **au moins** un perroquet de la même couleur que la dernière carte de la défausse.



## Il faut dire un mot pour se débarrasser d'une carte

Lorsqu'on joue une carte, il faut dire un mot en même temps. **Attention**, la règle pour le mot est définie par **la dernière carte de la défausse**.



Si **la dernière carte de la défausse** représente un ou plusieurs perroquets **sages**, alors il faut **dire un mot qui rime** avec le mot du joueur précédent.

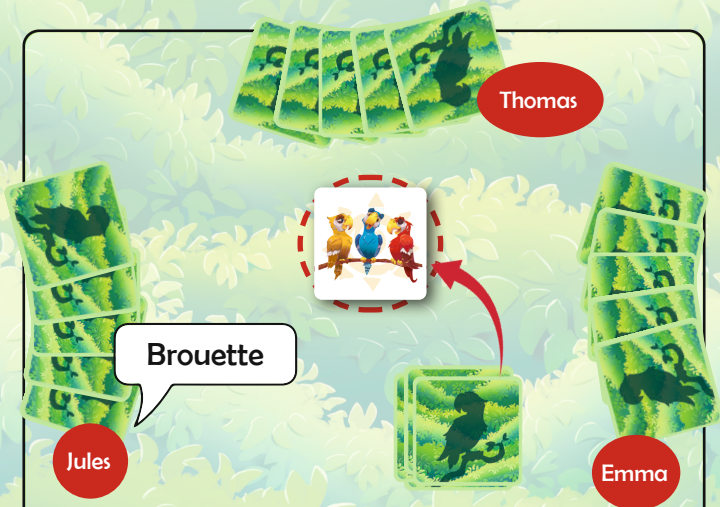


Si **la dernière carte de la défausse** représente un ou plusieurs perroquets **fous**, alors il faut **dire un mot qui ne rime pas** avec le mot du joueur précédent.

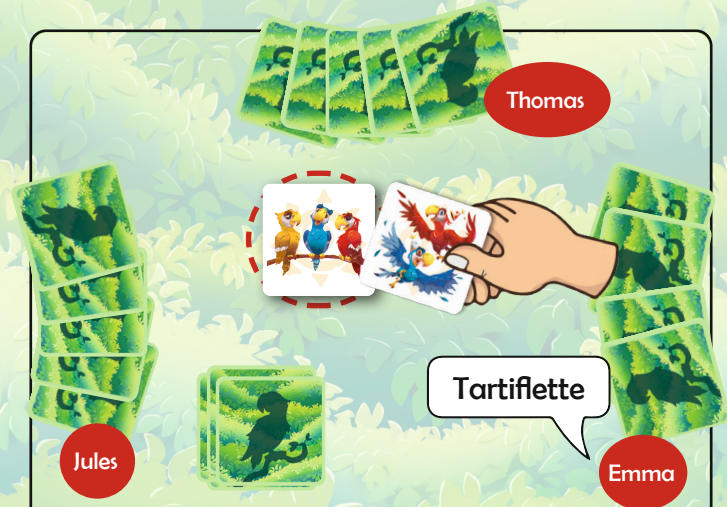
## Quels mots utiliser ?

Tous les mots sont acceptés : mots courants, noms propres, mots composés, mots rigolos, verbes conjugués...

**Attention**, un mot ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.



C'est le début de la manche. Jules dit le mot « brouette » et retourne la première carte Perroquet de la pioche afin de créer la défausse. La manche est lancée !



Emma est la plus rapide à jouer. Elle dit le mot « tartiflette » qui **rime** avec « brouette » car les perroquets de la dernière carte de la défausse sont **sages**, et elle pose une carte qui possède un perroquet de la même couleur que la carte de la défausse (le rouge ou le bleu).

# LES FAUTES

Dès qu'un joueur commet une faute, il reprend la carte qu'il vient de jouer et en pioche une autre. Le jeu reprend sur le mot précédent.

## Quelles sont les différentes fautes ?

**Mauvaise couleur** : jouer une carte Perroquet sans couleur en commun avec la dernière carte de la défausse.

**Mauvaise rime** : rimer lorsqu'il ne faut pas rimer ou ne pas rimer lorsqu'il faut rimer.

**Mauvais timing** : jouer une carte Perroquet avant de dire un mot.

**Déjà dit** : dire un mot déjà utilisé dans la partie.

Remarque : si plusieurs erreurs sont commises en même temps, le joueur concerné ne pioche qu'une seule carte de pénalité.



Emma ne peut pas rejouer sur sa propre carte. Jules est le plus rapide à jouer. Il dit le mot « Dracula » qui **ne rime pas** avec « tartiflette » car les perroquets de la dernière carte de la défausse sont **fous**, et il pose une carte qui possède un perroquet de la même couleur que la carte de la défausse (le rouge).

## DÉBLOQUER LA SITUATION

Rimtik !

Si les joueurs n'arrivent pas à jouer pendant un certain temps (ils ne trouvent pas de mots ou n'ont pas les bonnes couleurs), un joueur peut annoncer « Rimtik ».

Il compte alors jusqu'à 10. Si personne n'a joué à la fin du décompte, celui qui a annoncé « Rimtik » dit un nouveau mot et retourne la première carte Perroquet de la pioche qu'il pose sur la défausse. La manche reprend !

Remarque : le joueur qui retourne la carte de la pioche peut directement jouer.

## FIN DE LA MANCHE

- 1 Dès qu'un joueur pose la dernière carte Perroquet de sa main, il remporte la manche.
- 2 Préparez une nouvelle manche. Pour cela, mélangez toutes les cartes Perroquet et distribuez-en 5 à chaque joueur. Le ou les joueurs qui ont déjà gagné une manche commencent avec 6 cartes en main au lieu de 5.
- 3 Le gagnant de la manche précédente dit un mot et retourne la première carte Perroquet de la pioche afin de créer la défausse. C'est reparti !

**Victoire**

La partie prend fin dès qu'un joueur remporte 2 manches. Il gagne la partie et fête ça avec tous les perroquets !

## MODE AVANCÉ : LES ARBRES À PALABRES



Les plus habiles des perroquets nichent dans les arbres à palabres. Ces arbres étranges leur imposent des contraintes qui leur font perdre la tête !

Nous vous conseillons de jouer avec le mode avancé « les Arbres à palabres » après avoir fait plusieurs parties. En effet, ce mode demande une certaine maîtrise du jeu.

### Installation

Au début de chaque manche, révélez une carte Arbre à palabres. La suite de l'installation est la même que pour une manche normale.

### Principe

Une carte Arbre à palabres indique une contrainte valable pour tous les joueurs et pour toute la manche. Si un joueur ne respecte pas la contrainte, ceci est considéré comme une faute.



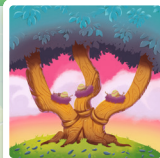
Tous les mots doivent être en rapport avec la nature.  
**Éléphant, montagne, tulipe...**



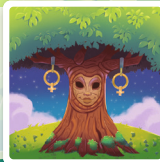
Tous les mots doivent être des objets.  
**Marteau, bougie, agrafe...**



Tous les mots doivent être des noms de personnages célèbres (réels ou fictifs).  
**Madonna, Napoléon, Astérix...**



Tous les mots doivent être de trois syllabes ou plus.  
**Anticonstitutionnellement, artichaut, chansonnette...**



Tous les mots doivent être féminins.  
**Pastèque, salopette, chèvre...**



Si la dernière carte de la défausse représente des perroquets sages, cette fois les mots doivent commencer par la même syllabe. **Tomber - Tondu**

Si la dernière carte de la défausse représente des perroquets fous, cette fois les mots ne doivent pas commencer par la même syllabe. **Caillou - Banane**



## Crédits

Auteurs : Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux et Thomas Luzurier

Illustrations : Michel Verdu

Direction artistique : Paul-Adrien Tournier

OldChap Team : Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier, Antonin Boccara, Jules Messaud

Suivi de la réédition : Emma Perruchon

