

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



TINDAL

Un jeu de Patrick Maudieu pour 2, 3 ou 4 joueurs à partir de 8 ans
Grenouille d'Or du Concours de Créateurs de Jeux de Panazol 2004



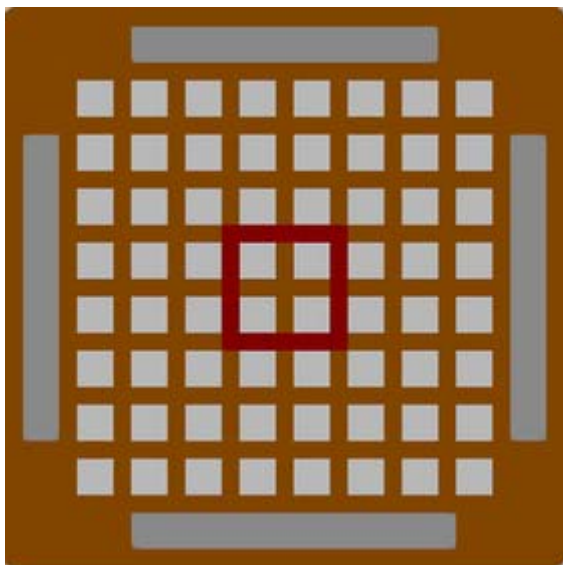
| | |
|--|---|
| 1. Matériel | 2 |
| 2. Règles du jeu | 3 |
| 2.1. But du jeu | 3 |
| 2.2. Pose des dalles | 4 |
| 2.3. Début de partie | 4 |
| 2.4. Comment jouer | 5 |
| 2.5. Fin de la partie | 5 |
| 3. Modifications pour 3 ou 4 joueurs | 5 |
| 3.1. Partie à 3 joueurs : | 5 |
| 3.2. Partie à 4 joueurs : | 5 |
| 4. Tactique et Stratégie | 6 |

Tindal est un jeu de Patrick Maudieu
Les reproductions personnelles sont autorisées et encouragées.
Toute reproduction commerciale ou utilisation publique doit être soumise à l'accord de l'auteur.

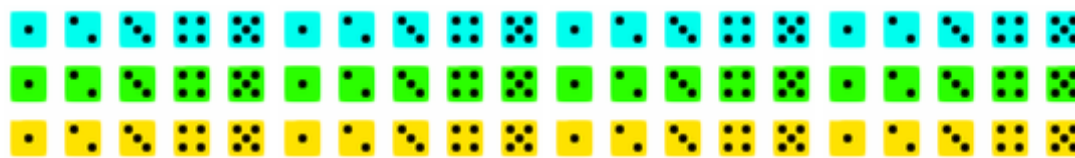
Patrick Maudieu
La Goupillère
35140 Saint-Marc-sur-Couesnon
Tél. 02 99 39 21 94
patrick.maudieu@wanadoo.fr

1. Matériel

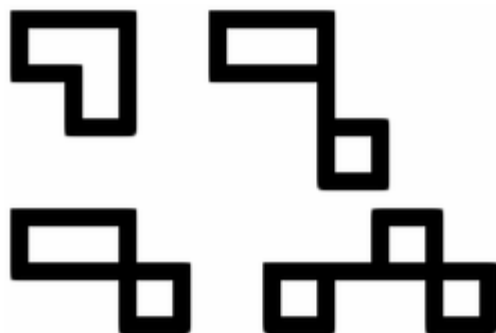
- Un sac opaque où seront piochées les dalles
- Un plateau de jeu percé de 64 cases :



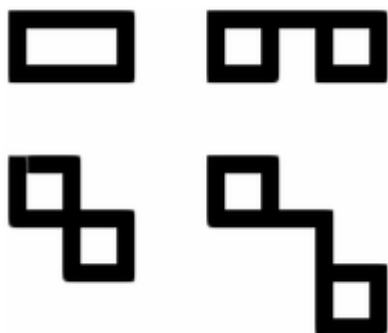
- 60 dalles numérotées de 1 à 5, réparties en 3 couleurs
20 bleues, 20 vertes et 20 jaunes :



- 4 empreintes à 3 fenêtres,



- 4 empreintes à 2 fenêtres :



2. Règles du jeu

Tindal peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs à partir de 8 ans

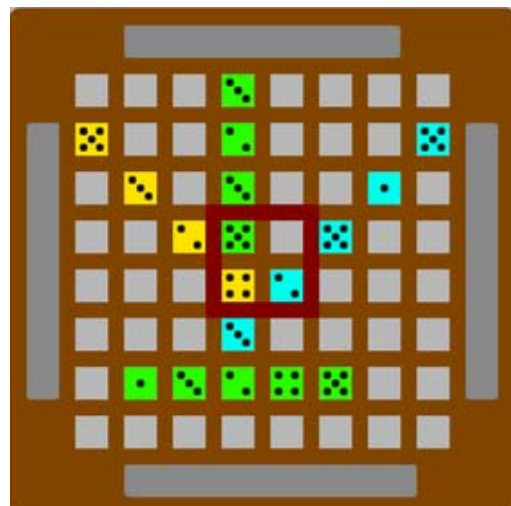
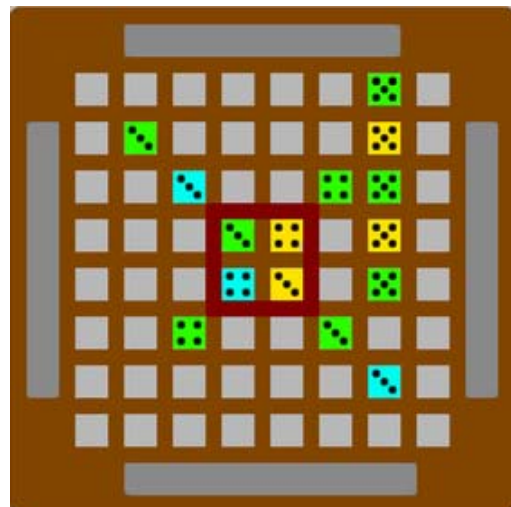
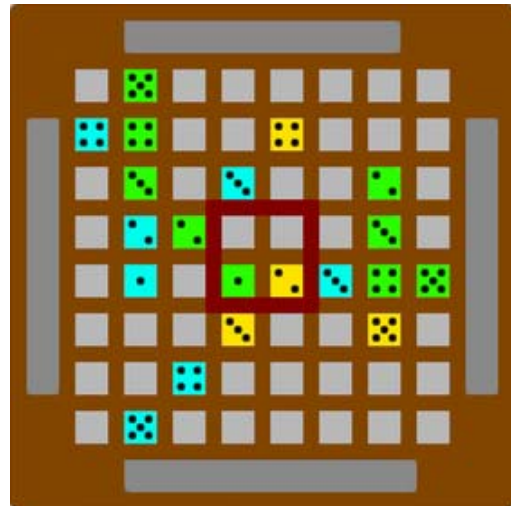
Les règles sont expliquées pour deux joueurs. Les modifications pour 3 ou 4 joueurs sont expliquées en fin de chapitre.

2.1. But du jeu

Est déclaré vainqueur le joueur qui récolte le plus de dalles en fin de partie.

Pour récolter des dalles, il faut réaliser des lignes verticales, horizontales ou diagonales d'au moins 4 dalles, dans n'importe quel sens, formant soit des suites, soit des *tindals* soit des couleurs :

- Soit des **suites ordonnées** :
1-2-3-4,
2-3-4-5 ou
1-2-3-4-5
(la couleur n'importe pas)
- Soit des *Tindals* :
lignes de dalles de **même valeur**
(la couleur n'importe pas)
- Soit des couleurs :
lignes de dalles de la **même couleur**
(la valeur n'importe pas)



2.2. Pose des dalles

Les empreintes sont utilisables dans tous les sens et les deux faces.

Il suffit de poser l'empreinte de son choix sur le plateau et de placer les dalles dans les fenêtres. L'empreinte est ensuite retirée et remise à côté du plateau avec les autres.

2.3. Début de partie

Chaque joueur pioche 5 dalles au hasard dans le sac et les place devant lui, face visible, dans l'emplacement du plateau prévu à cet effet, de sorte que l'autre joueur puisse toujours les voir. Le joueur ayant la somme la plus élevée sur ses dalles commence la partie. En cas d'égalité on rejette les dalles et on en tire de nouvelles.

En commençant par le premier joueur, chacun joue à tour de rôle, en plaçant alternativement des dalles sur le plateau à l'aide des empreintes et en essayant de former des combinaisons gagnantes.

Tour d'un joueur

a) choix de l'empreinte

Si le joueur dispose de ses cinq dalles (1^{er} tour et tours impairs) :

Le joueur choisit librement une empreinte, la dispose sur le plateau comme il le souhaite, de sorte que les 2 ou 3 carrés désignés par l'empreinte soient libres et place dans ces carrés 2 ou 3 dalles, selon l'empreinte choisie.

Si le joueur ne dispose plus que de deux ou trois dalles (2^{ème} tour et tours pairs) :

Le joueur choisit une empreinte correspondant à son nombre de dalles. En clair, s'il a placé 2 dalles au premier tour, il doit maintenant placer les 3 dernières ; et s'il a placé 3 dalles au premier tour, il doit placer les 2 dernières.

b) contraintes de pose de l'empreinte

Le joueur dispose l'empreinte sélectionnée sur le plateau comme il le souhaite, de sorte que les 2 ou 3 emplacements désignés par l'empreinte soient libres.

Si le plateau est entièrement vide, soit qu'il s'agisse du début de partie, soit qu'un joueur vienne de prélever toutes les dalles :

L'empreinte doit recouvrir au moins une des 4 cases centrales.

Si le plateau contient déjà des dalles :

Au moins un des emplacements désigné par l'empreinte doit toucher une dalle déjà placée sur le plateau de jeu, que ce soit par un côté ou par un coin.

c) pose des dalles

Le joueur place ensuite ses 2 ou 3 dalles, selon l'empreinte sélectionnée, puis enlève l'empreinte qu'il replace à côté du plateau avec les autres.

d) prélèvement des lignes gagnées

Lorsque au moins une figure a été formée, le joueur prélève toutes les dalles appartenant à des lignes formant une figure : suite, tinal ou couleur. Il place les dalles retirées à côté de lui : elles représentent ses gains.

Une dalle peut appartenir à plusieurs figures différentes lors d'un même coup. Toutes ces figures sont prélevées.

e) fin du tour du joueur

Si le joueur vient de placer ses dernières dalles, il doit **immédiatement** en tirer 5 nouvelles du sac, avant que son adversaire ne joue. Son adversaire est en droit de connaître ses possibilités futures de jeu. La réglette (endroit du plateau devant le joueur où sont posées ses dalles) contient donc toujours soit 2, soit 3 soit 5 dalles.

2.4. Comment jouer

Il est bien joué de tenir compte des dalles déjà posées et des dalles visibles des joueurs pour réaliser ou préparer la réalisation de figures gagnantes.

La préparation des combinaisons est primordiale. Avec l'expérience, vous parviendrez rapidement à préparer des combinaisons.

2.5. Fin de la partie

La partie peut se terminer de deux façons :

- les joueurs n'ont plus de dalles ;
- un des joueurs ne peut utiliser aucune des empreintes qui lui sont disponibles, même s'il reste encore des dalles dans le sac.

Chacun compte alors les dalles qu'il a récoltées. Celui qui en totalise le plus a gagné la partie.

3. Modifications pour 3 ou 4 joueurs

Il s'agit de jeu en équipe, à un contre deux ou à deux contre deux.

Les joueurs conviennent en début de partie s'ils s'autorisent à communiquer et se donner des conseils ou non.

En fin de partie, chaque équipe totalise toutes ses dalles. L'équipe ayant le plus gros total est vainqueur.

3.1. Partie à 3 joueurs :

Il s'agit d'une partie en équipes, à un contre deux.

Le joueur isolé joue avec son propre jeu ainsi que celui qui se trouve en face de lui (le mort).

Les trois joueurs piochent 5 dalles et celui qui obtient le plus fort total sur ses dalles joue seul, avec un « mort ». Il pioche alors 5 nouvelles dalles et les place sur le côté opposé du plateau (le mort). Il commence à jouer avec son propre jeu, puis c'est au tour de son adversaire de gauche, puis il joue avec les dalles du mort, enfin, c'est au tour de son adversaire de droite, et ainsi de suite...

3.2. Partie à 4 joueurs :

Les joueurs de la même équipe se font face et tous les joueurs prennent 5 dalles. Celui qui a le total le plus élevé commence. En cas d'égalité, on rejette et on tire à nouveau.

Le jeu tourne dans le sens horaire.

Le joueur posant ses dalles doit le faire en observant les possibilités de son coéquipier.

4. Tactique et Stratégie

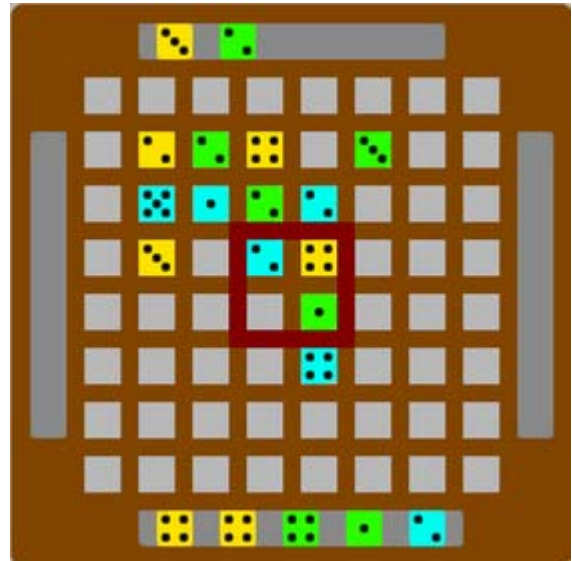
Après avoir joué quelques parties, le joueur prendra conscience des possibilités de jeu offertes par Tindal.

En voici 3 exemples :

1^{er} cas :

Que joue sud pour récolter 4 dalles au tour suivant ?

(solution page suivante)

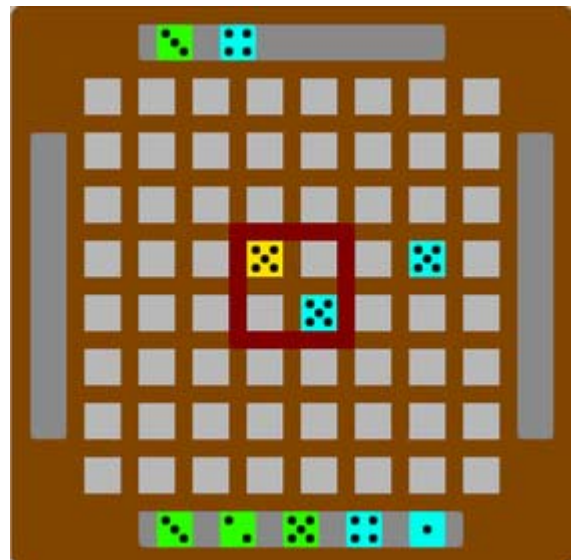


2^{ème} cas (difficile) :

Nord vient de poser ses 3 premières dalles, que doit jouer sud maintenant ?

Ne pas oublier : au moins une des dalles posées doit entrer en contact avec une déjà placée sur le plateau de jeu (par un côté ou par un coin).

(solution page suivante)

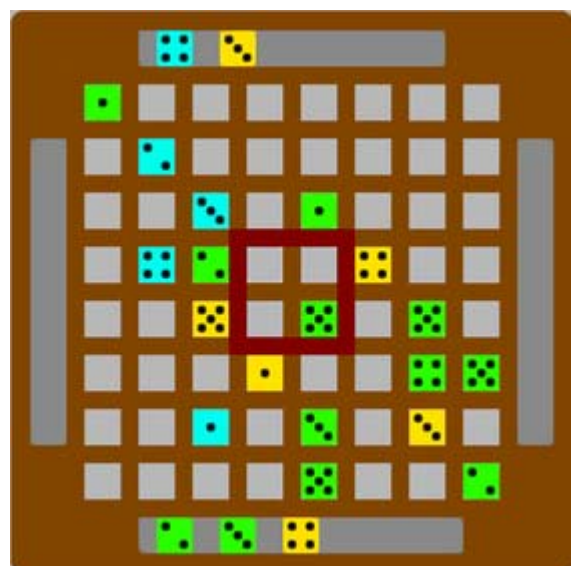


3^{ème} cas :

Quelle empreinte joue maintenant sud pour récolter le plus de dalles possible ?

Ne pas oublier : une dalle peut servir à réaliser plusieurs figures différentes lors d'un même coup.

(solution page suivante)

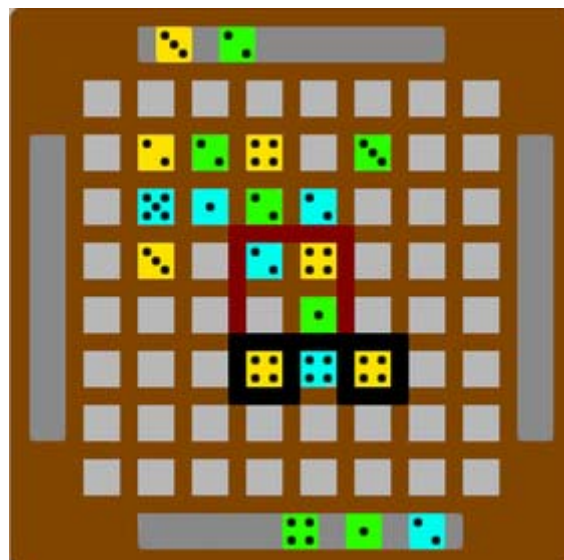


Solutions :

1er cas :

Que joue sud pour récolter 4 dalles au tour suivant ?

Après la mise de cette empreinte et des dalles, nord ne pourra pas empêcher un tindal de 4 (4 dalles de valeur 4) sur la rangée 3, d'un côté ou de l'autre des 3 dalles déjà en place.

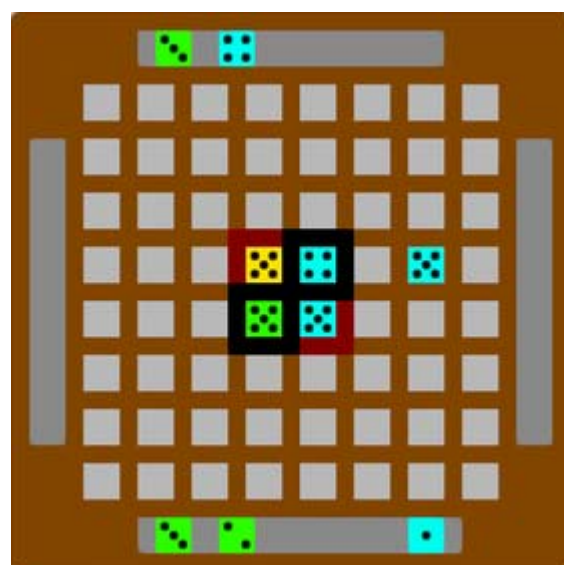


2ème cas (difficile) :

Nord vient de poser ses 3 premières dalles, que doit jouer sud maintenant ?

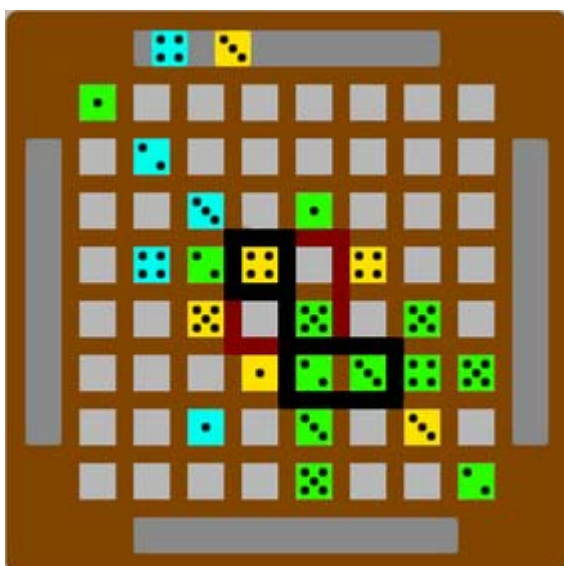
Quoique joue nord maintenant, il ne pourra empêcher sud de réaliser soit :

- une suite
ou
- une couleur



3ème cas :

Quelle empreinte joue maintenant sud pour récolter le plus de dalles possible ?



Ce joli coup rapporte 12 dalles en réalisant 2 suites et 1 couleur.

Voici le plateau après les prises :

