

# Tüfteln

Jannik Walter / Reinhard Staupe

Tout est lié !



**Joueurs :** 1 à 15 joueurs

**Âge :** à partir de 8 ans

**Durée :** environ 15 minutes

## Idée de base

Au cours du jeu, chaque joueur écrit des chiffres de 1 à 6 dans les cases de ses 9 carrés. Lorsque les 36 cases des 9 carrés sont remplis, on compte les points de chaque carré **séparément**. Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne la partie. Il existe deux variantes de jeu.

Face avant de la tuile : variante A

4 1 2 2	Mix	1	
4 4 4 3	Str	2	
2 1 5 2 1 5	Str + Str	3	
4 3 3 5	Cross	4	
2 1 2 2 1 2	Str	5	
4 5 3 1 3	Str	6	
Bonus		7	
Total			

Face arrière de la tuile : variante B

4 1 4 2	Mix	1	
4 4 4 3	Str	2	
2 1 5 2 1 5	Str + Str	3	
4 3 3 5	Cross	4	
2 1 2 2 1 2	Str	5	
4 5 3 1 3	Str	6	
Bonus		7	
Total			

## Déroulement du jeu


Chaque joueur reçoit une tuile et un crayon.

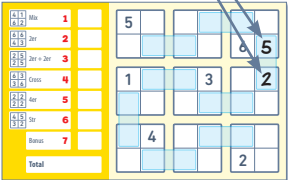
**Attention :** Tous les joueurs jouent sur **la même face de la tuile**. Pour la première partie, nous vous conseillons la **variante A**. De ce côté, les chiffres 1 à 6 se trouvent déjà dans certaines cases. Toutes les tuiles sont identiques. Désigner un premier joueur au hasard pour lancer les dés. Le lanceur change à chaque tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Variante A

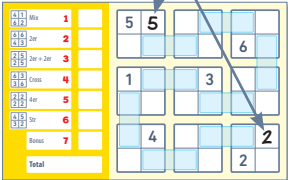
Le lanceur lance une fois les deux dés. Chaque joueur écrit ensuite les deux chiffres sur sa tuile. Chaque joueur peut choisir d'écrire les chiffres :

- dans **deux cases blanches** (encore libres) **au choix** de n'importe quel carré (il peut s'agir de deux cases blanches du même carré),
- ou dans deux **cases bleues** (encore libres) **reliées entre elles**.

Tim  Sarah



Tim's board shows a 3x3 grid of squares. The top row has 5 in the first square. The middle row has 1 in the first, 3 in the third, and 2 in the fourth. The bottom row has 4 in the second and 2 in the fourth. Blue lines connect the 5 and 2 in the middle row, and the 4 and 2 in the bottom row. The score table on the left shows: Mix 1, 2er 2, 2er + 2er 3, Cross 4, 4er 5, 5er 6, Bonus 7, Total.



Sarah's board shows a 3x3 grid of squares. The top row has 5 in the first and 5 in the second. The middle row has 1 in the first, 3 in the third, and 6 in the fourth. The bottom row has 4 in the second and 2 in the fourth. Blue lines connect the 5 and 2 in the top row, and the 4 and 2 in the bottom row. The score table on the left shows: Mix 1, 2er 2, 2er + 2er 3, Cross 4, 4er 5, 5er 6, Bonus 7, Total.

Tim obtient 2 et 5. Il écrit les deux chiffres dans deux cases bleues reliées entre elles.  
 Sarah écrit 5 et 2 dans deux cases blanches de son choix.

Le jeu se poursuit de la manière indiquée ci-dessus. Après 15 tours de jeu, toutes les cases de la tuile sont remplies. Il est alors temps d'effectuer le calcul final.

**Conseil :** Pour une meilleure lisibilité, nous recommandons à chaque joueur ayant rempli les **4 cases d'un carré de rayer** ce carré. Reporter simultanément un **petit trait** à gauche de la zone correspondante du tableau de calcul des points. Vous pourrez ainsi facilement savoir ce qu'il vous manque pour obtenir le bonus (si vous essayez de l'obtenir).

2	5	
6	3	Cross
3	7	4
2	2	4er
2	2	5
4	5	5er
3	2	6

1	<del>3</del>
<del>3</del>	1

## Fin du jeu et calcul des points

Chaque joueur calcule les points de chacun de ses 9 carrés. Il reporte les points à gauche dans le tableau de calcul des points. Les 6 combinaisons suivantes permettent d'obtenir des points (= chiffre rouge). Si vous obtenez plusieurs fois la même combinaison, les points correspondants sont multipliés.

4	1	Mix	<b>1</b>
6	2		

Quatre chiffres différents (qui ne donnent pas une suite, voir « Suite »).

6	6	2er	<b>2</b>
4	3		

**Paire :** Deux chiffres identiques et deux chiffres différents.

**Attention :** Les deux chiffres identiques doivent se toucher à la verticale ou à l'horizontale.

2	5	2er + 2er	<b>3</b>
2	5		

**Double paire :** Deux chiffres identiques et deux autres chiffres identiques. **Attention :** Les deux chiffres identiques doivent se toucher à la verticale ou à l'horizontale.

6	3	Cross	<b>4</b>
3	6		

**Croix :** Deux chiffres identiques et deux autres chiffres identiques. **Attention :** Les deux chiffres identiques doivent se toucher en diagonale.

2	2	4er	<b>5</b>
2	2		

**Carré :** Quatre chiffres identiques.

4	5	Str	<b>6</b>
3	2		

**Suite :** Quatre chiffres à la suite (1-2-3-4, 2-3-4-5 ou 3-4-5-6) agencés dans le sens des aiguilles d'une montre.

Bonus	<b>7</b>
-------	----------

Si un joueur a réussi à réaliser **chacune des six catégories** au moins une fois, il obtient un bonus de 7 points.

**Attention, très important :** Un triplé ne donne aucun point. Une paire agencée en diagonale ne donne pas non plus de point.



4 1	Mix	<b>1</b>	/	5 8	2 2	5 6
6 6	2er	<b>2</b>	2	5 5	2 2	6 5
2 5	2er + 2er	<b>3</b>	/	1 1	6 4	1 2
6 3	Cross	<b>4</b>	4	1 1	5 4	1 1
2 2	4er	<b>5</b>	20	4 3	3 3	4 2
4 5	Str	<b>6</b>	6	6 3	3 3	2 6
3 2	Str	<b>6</b>	6			
	Bonus	<b>7</b>	/			
	Total	<b>32</b>				

Tim a obtenu quatre carrés. Il obtient 20 points. Il obtient 6 points supplémentaires pour sa suite. Sa croix lui rapporte 4 points et sa paire 2 points. Deux de ses paires (triplé et paire en diagonale) ne lui rapportent aucun point.

**Tim obtient 32 points en tout.**

Mix	/ 1	1	5	3	5	3	6	6
Zer	// 2	4	3	3	3	4	3	6
Zer + Zer	/ 3	3	1	3	1	3	2	1
Cross	/ 4	4	5	5	1	1	2	6
Air	// 5	10	5	1	3	1	2	6
Str	/ 6	6	5	1	2	3	2	2
Bonus	7	7	1	1	1	4	2	2
Total		35						

Sarah a réalisé chacune des six catégories au moins une fois, ce qui lui rapporte un bonus de 7 points. Ses deux carrés lui rapportent 10 points et ses deux paires 4 points. L'un de ses carrés (triplé) ne lui rapporte aucun point.

**Sarah obtient 35 points en tout.**

## Variante B

Le déroulement du jeu et le calcul des points sont les mêmes que pour la variante A.  
**Seule différence :** Les deux chiffres obtenus doivent être écrits dans deux cases de même couleur au choix (p. ex. 2 cases jaunes).

## Mode solo

**Tüfteln** est parfaitement adapté à une partie individuelle. Les règles décrites ci-dessus s'appliquent sans aucune modification. Le tableau suivant permet d'évaluer le résultat de chaque joueur.

Points	Évaluation
jusqu'à 25	novice
26–30	bienvenue au club
31–34	pas mal
35–37	bien
38–40	très fort

Points	Évaluation
41–42	excellent
43–44	pro
45–46	classe mondiale
47–50	légendaire
51	extraterrestre



© 2024 KENDi GmbH  
 Tulpenweg 26, 90556 Cadolzburg  
 Germany  
[www.kendigmbh.de](http://www.kendigmbh.de)

**Auteur :** Jannik Walter / Reinhard Staupe  
**Illustrateurs / Graphistes :** Oliver & Sandra Freudenreich  
**Relecteur :** Reinhard Staupe