



Tamboville

le jeu des mots qui changent tout le temps

A) Caractéristiques

Type de jeu : Défausse
Nombre de joueurs : 2 à 4
Nb de paquets - Trié/Mélangé: 1 M
Matériel : « Tapis tournant »
Mots autorisés : Tous
Joker : 1 seul/mot
Comptage des points : Non
Durée : 45 à 60 mn
Version courte : Moitié des cartes
Difficulté : !!!

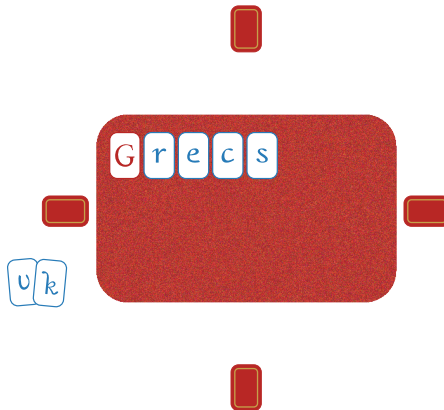
B) But du jeu

Le but du jeu est de se défaire le 1^{er} de toutes ses cartes-lettres en transformant les mots à volonté !

C) Déroulement du jeu

- 1) Mélanger toutes ensemble les 123 cartes-lettres du jeu ; se munir, si possible, d'un « tapis » assez large pour contenir 3 mots les uns sous les autres et assez long pour une dizaine de cartes, afin que chaque joueur puisse tourner le jeu dans son sens ;
- 2) Le Méridional partage entre les joueurs 120 des 123 cartes et met de côté, face visible, les 3 restantes ;
- 3) Chaque joueur pose, devant lui, face cachée, son tas de cartes et en pioche 7 du dessus qu'il consulte ;
- 4) Le Ponantais débute la partie : à partir de sa main, il essaie de se défausser d'un maximum de cartes, voire des 7, mais pour ce faire, le tableau étant vierge, il doit poser 1 ou plusieurs mots, au maximum 3, comme suit :

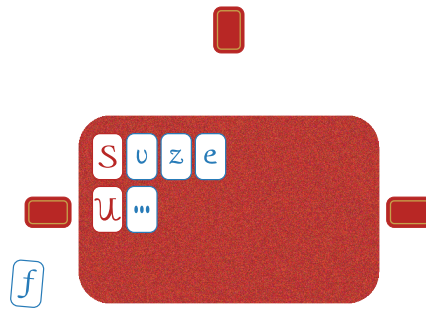
Ex 1 :



Le joueur pose le mot « GreCs » ; il lui reste u et k en main.

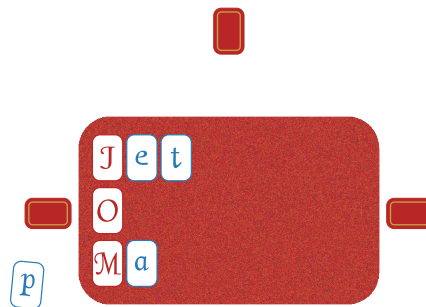


Ex 2 :



Le joueur pose les mots « **S**u**z**e » et « **U**t » (ou « **U**n » ou « **U**s ») ; il lui reste **f** en main.

Ex 3 :



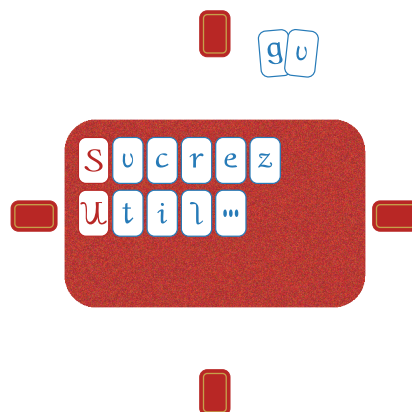
Le joueur pose les mots « **J**et », « **Ô** » et « **M**a » ; il lui reste **p** en main.

Le **Ponantais**, une fois qu'il a posé ce qu'il pouvait ou voulait, annonce « C'est bon ! », signal pour le joueur suivant que c'est à son tour de jouer, et recharge sa main pour en avoir à nouveau 7 pour son prochain coup ;

5) C'est alors au joueur suivant, après avoir tourné le tableau dans son sens, d'essayer de placer un maximum de ses 7 cartes, sachant qu'il a toute latitude pour le faire ou presque :

Si l'on part de l'Ex 1 :

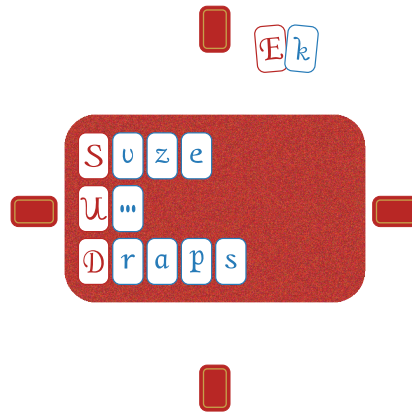
Ex 1a : transformer simplement l'un ou l'autre ou les 2 mots précédemment posés sans en rajouter 1 (notamment dans le cas où il ne possède pas de majuscule en main !) :



Le joueur transforme les mots « **S**u**z**e » en « **S**u**c**r**e**z » et « **U**t » en « **U**t**i**l**e** » ; il lui reste **g** et **u** en main.

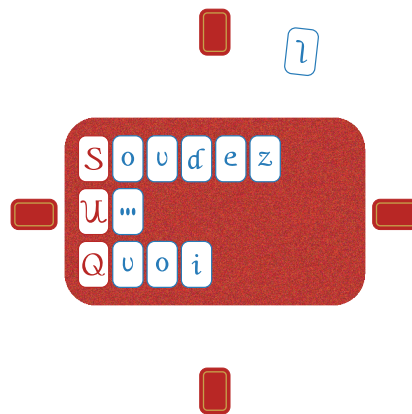


Ex 1b : poser simplement 1 mot (puisque il peut y avoir jusqu'à 3 mots sur table !) sans transformer les 2 autres :



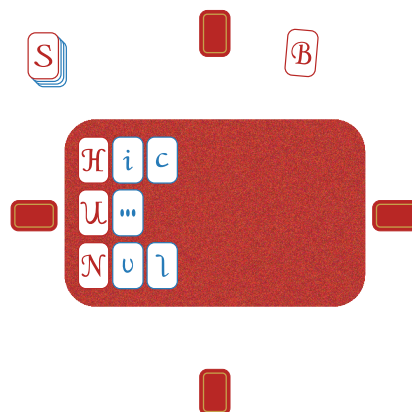
Le joueur pose le mot « Draps » ; il lui reste E et k en main.

Ex 1c : poser 1 mot et transformer l'un ou l'autre ou les 2 autres précédemment posés :



Le joueur pose le mot « Quoi » et transforme le mot « Suze » en « Soudez » ; il lui reste l en main.

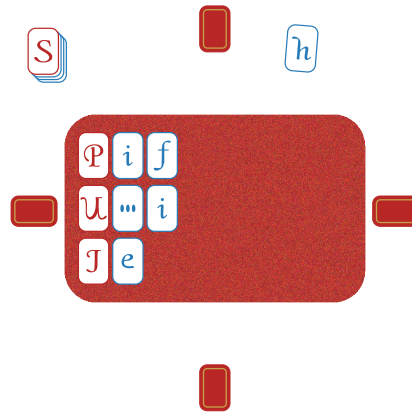
Ex 1d : poser 1 mot et remplacer l'un des 2 précédemment posés (dont les lettres sont mises de côté, en tas, face visible) :



Le joueur pose le mot « Nul » et remplace le mot « Suze » par « Hic » ; il lui reste B en main.

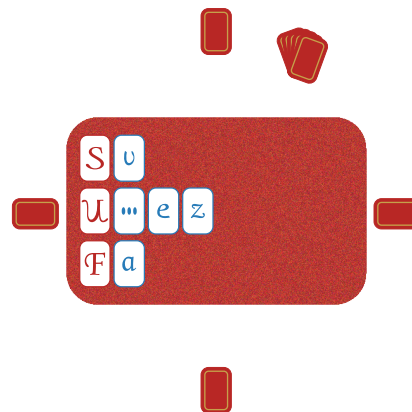


Ex 1e : poser 1 mot et transformer l'un ou l'autre précédemment posés et remplacer l'un des 2 (dont les lettres sont mises de côté, en tas, face visible) :

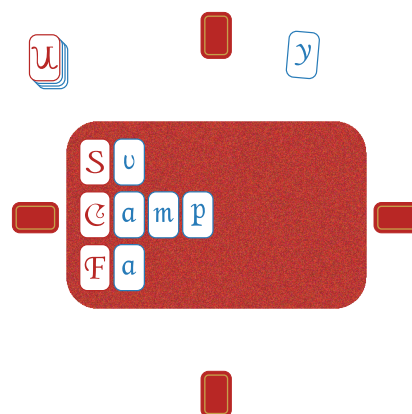


Le joueur pose le mot « **J**e », transforme le mot « **U**t » en « **U**ni » et remplace le mot « **S**uze » par « **P**if » ; il lui reste **h** en main.

Ex 1f : poser 1 mot et transformer l'un ou l'autre précédemment posés en déplaçant des lettres d'un mot à l'autre et remplacer l'un des 2 (dont les lettres sont mises de côté, en tas, face visible) :



Le joueur pose le mot « **F**a », transforme le mot « **U**t » en « **U**sez » et le mot « **S**uze » en « **S**u » en déplaçant les lettres **z** et **e** d'un mot à l'autre...

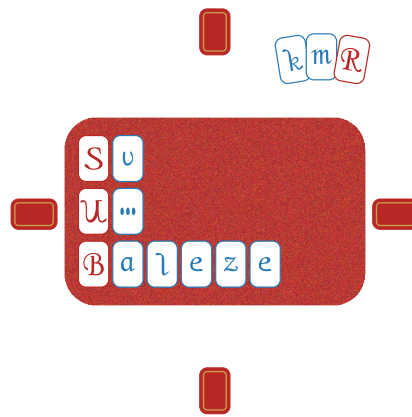


... puis remplace le mot « **U**sez » par « **C**amp » ; il lui reste **y** en main.

Cet action permet d'enlever des lettres moins intéressantes (**U** et **z**) et de garder d'autres plus utiles (**S**) !

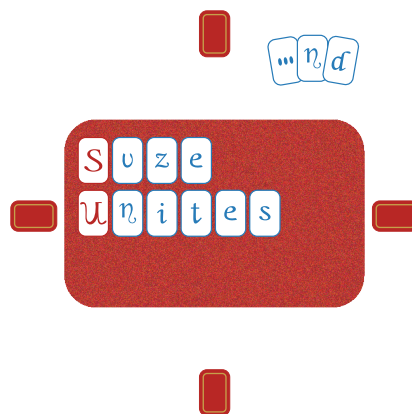


Ex 1g : prélever des cartes du tableau et les réutiliser pour poser un nouveau mot :



Le joueur prélève les lettres e et z du mot « Suze » qu'il transforme en « Su » et les réutilise pour poser le mot « Balèze » ; il lui reste k, m et R en main.

Ex 1h : Poser, transformer ou remplacer 1 mot et récupérer des cartes du tableau (même un joker !) :



Le joueur transforme le mot « Ut » en « Unités » et récupère le joker ; il lui reste joker, n et d en main.

En résumé, chaque joueur peut faire sa tambouille comme il veut, **sauf remplacer une majuscule par une autre** (sauf si le joueur vient de la poser et change d'idée) et à condition qu'à la fin de son tour, il n'y ait que des mots complets sur le tableau (pas de débuts, de bouts de mots) !!!

6) C'est alors au joueur suivant, après avoir tourné le tableau dans son sens, de jouer avec les mêmes mécanismes, et ainsi de suite...

7) La partie prend fin quand un joueur, à nombre de coups égal, s'est défaussé de toutes ses cartes : il est alors déclaré **vainqueur** ! A défaut, celui en conservant le moins en main si, pendant 1 tour, quand il n'y a plus de pioche, ou pendant 3 tours, quand il reste des cartes à piocher, plus aucun joueur n'est capable de poser la moindre carte.

D) Remarques

1) Un seul **Joker** par mot étant autorisé, si les 3 mots du tableau en contiennent, un joueur qui en possède en main ne peut donc le(s) jouer tant que l'un ou l'autre n'a pas été remplacé ou enlevé, à moins de pouvoir poser un nouveau mot (valable aussi avec le **JOKER maj.**) !

Attention, une stratégie de fin de partie qui consisterait à en conserver en main parce que c'est une carte facile à jouer pourrait s'avérer bloquante !

2) Pour enlever un mot, il faut obligatoirement le remplacer. Toutefois, cette action impossible en début de partie tant qu'il n'y a pas 3 mots sur le tableau !!! Une fois qu'il y a 3 mots sur le tableau, il ne



peut y en avoir moins ; un mot enlevé doit être complet, pas un début, un bout de mot !

3) Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer, il annonce « je passe » ce qui lui permet de changer tout ou partie de sa main, mais doit placer les cartes dont il se sépare sous son tas.

Attention : une mauvaise stratégie consisterait à se débarrasser seulement de lettres complexes, car elles se retrouveraient fatalement toutes ensemble à la fin, ce qui compliquerait les chances de toutes s'en défaire en fin de partie !

4) Un joueur qui pose les 7 cartes de sa main a droit à une carte bonus (celle du dessus de son tas), qu'il peut jouer ou pas (pas de bonus supplémentaire si la carte est posée) !

5) Un joueur peut terminer son tour avec plus de 7 cartes en main, si cela lui a permis de se débarrasser d'une ou plusieurs cartes complexes : dans ce cas, il doit se défaire d'autant de cartes en trop qu'il place sous son paquet, afin d'en avoir à nouveau 7 en main pour son tour prochain.

Attention à ne pas abuser de cette tactique pour se réserver des lettres et en priver les autres joueurs (voir « **Vertus Cardinales** ») ;

6) Pour le bon suivi de la partie, quand un joueur pose, transforme ou remplace un mot, il doit annoncer ce qu'il fait : « Je pose le mot ... », « Je prends les lettres ... », « Je fais le mot ... », « J'enlève le mot ... », etc.

7) Aucune longueur minimale ni de longueur maximale de mot n'est imposée (toutefois, de trop petits mots permettent moins de combinaisons, de trop longs mots compliquent la tâche) !

Petit rappel : **A**, **O**, **X** et **Y** sont des mots d'1 lettre pouvant donc se jouer seuls (voir « **Nota bene** ») ;

8) La partie se jouant en nombre de coups égal, un match nul est donc possible si plusieurs joueurs parviennent à se défaire de toutes leurs cartes dans le même tour !

9) Ne pas trop serrer les 3 mots pour pouvoir manipuler facilement les cartes ;

10) En fin de partie, si un joueur pense avoir moins de cartes que ses adversaires et que ceux-ci ont tous passé, il lui est « interdit » de passer également pour faire stopper la partie et la gagner de cette manière, le but premier étant de se défaire de toutes ses cartes en respectant le jeu (voir « **Vertus Cardinales** ») !

11) Pour bien comprendre le mécanisme du jeu, avoir en tête que les cartes à disposition de chaque joueur ne se limitent pas à sa main : son jeu, c'est sa main plus le tableau !

12) Un temps de réflexion de 2 mn est accordé à chaque joueur afin que le rythme de la partie soit maintenu ;

13) La durée d'une partie varie entre 45 et 60 mn ;

14) Le nom **Tambouille** évoque le mélange des lettres à la sauce maison comme autant de préparations plus ou moins digestes pour les adversaires, dans le seul but de finir le premier son « assiette »!

E) Version courte

N'utiliser que la moitié des 123 cartes (60 ou 63) !

Bon jeu !

