TCHIN TCHIN

Vous allez trinquer !

Un jeu de Guillaume Blossier,
illustré par Stéphane Escapa

Pour 4 à 8 joueurs – A partir de 12 ans

MATÉRIEL :



- 6 cartes **Personnage**
- 30 cartes **Apéro**
- 6 cartes **Évènement**
- 6 cartes **Personnage spécial** :
  - 2 cartes Touriste
  - 2 cartes Barman
  - 2 cartes Agent secret
- La règle du jeu





BUT DU JEU :

Trinquer plus vite que les autres joueurs en associant correctement le bon geste (lié à la boisson) à la bonne parole (liée à la nationalité du buveur) pour devenir champion du monde de l'apéro !

PRÉSENTATION DES PERSONNAGES :

Chaque personnage possède 3 caractéristiques : une nationalité, une boisson et une localisation. Chacun a sa propre façon de trinquer qui se compose d'un geste à effectuer et d'un mot à prononcer :

NATIONALITÉ	BOISSON	LOCALISATION
 Allemande	 Bière	 Bavière
 Anglais	 Thé	 Londres
 Français	 Vin	 Paris
 Japonaise	 Saké	 Miyajima
 Mexicain	 Tequila	 Chichen Itza
 Russe	 Vodka	 Moscou



GESTE	PAROLE
Avancer son bras en tenant sa chope de bière (fictive pour le jeu) main ouverte (pouce d'un côté et doigts serrés de l'autre).	Prost ! (se prononce Prôst).
Porter sa tasse de thé (fictive pour le jeu) à ses lèvres en levant le petit doigt.	Cheers ! (se prononce Tchirz).
Lever son verre de vin (fictif pour le jeu) bien haut.	Tchin Tchin !
Soulever son bol de saké (fictif pour le jeu) à deux mains devant soi.	Kanpai ! (se prononce Kampaille).
Taper du poing sur la table (tequila frappée fictive pour le jeu).	Salud ! (se prononce Saloud).
Jeter son verre de vodka (fictif pour le jeu) par-dessus son épaule.	Na Zdorovie ! (se prononce Na Zdarovié).

PRÉPARATION :

1 Attribuer une carte **Personnage** à chaque joueur :

★ A 4 JOUEURS :

- Présenter à tous (paroles et gestes) les 2 cartes **Personnage** Allemande et Anglais puis les écarter du jeu.
- Écarter du jeu les 6 cartes **Apéro** sur lesquelles figure le symbole .

★ A 5 JOUEURS :

- Présenter une carte **Personnage** au choix à tous (parole et geste) puis l'écarter du jeu.

★ A 7 ET 8 JOUEURS :

- Ajouter aux 6 cartes **Personnage** une carte **Personnage spécial** (Touriste, Barman ou Agent secret) par joueur supplémentaire.
- Puis distribuer un **Personnage** ou **Personnage spécial** à chaque joueur.

2 Laisser dans la boite les 6 cartes **Évènement** (elles ne servent qu'en variante) ainsi que les cartes **Personnage spécial** inutilisées.

3 Mélanger et empiler les cartes **Apéro** faces cachées au centre de la table.

4 Chaque joueur pose sa carte face visible devant lui. Les joueurs ayant un **Personnage** présentent leur façon traditionnelle de trinquer (geste associé à sa boisson et parole associée à sa nationalité) afin de permettre à tous de bien tout mémoriser.

Le tour du monde des apéros peut commencer !

LE JEU :

1 Le joueur ayant pris un apéro exotique le plus récemment retourne d'un geste vif la première carte **Apéro** de la pile et la pose juste à côté.
Cette carte donne 3 informations différentes :

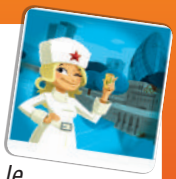
- ✓ une nationalité
- ✓ une boisson
- ✓ une localisation

2 Seuls les joueurs qui ont une de leurs 3 caractéristiques personnelles représentée sur cette carte peuvent participer à cet apéro et tentent d'effectuer la bonne combinaison Geste/Parole le plus rapidement possible :

- **Le geste** à effectuer est celui associé à **la boisson** représentée sur la carte.
- **Le mot à prononcer** est celui associé à **la nationalité** du personnage représenté sur la carte.

3 Le premier joueur (sous l'arbitrage des joueurs non concernés par cette carte) qui effectue la bonne combinaison Geste/Parole remporte la carte **Apéro** en jeu et la place devant lui face cachée. Puis il retourne la carte **Apéro** suivante pour lancer un nouveau tour, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la pile de cartes.





Exemple : La carte ***Apéro*** *ci-contre représente la Russe en train de boire de la tequila à Londres. Donc seuls le joueur russe (nationalité), le joueur mexicain (tequila) et le joueur anglais (Londres) peuvent intervenir.*
Le premier de ces joueurs qui tape du poing sur la table en disant « Na Zdorovie » gagne la carte !

▶ **Erreur de combinaison Geste/Parole** : Si un joueur se trompe, ce n'est pas pénalisé et il peut retenter sa chance immédiatement.

▶ **Erreur d'intervention** : Si un joueur intervient mais n'a aucune caractéristique présente sur la carte, il doit rendre une carte précédemment gagnée (s'il en a) car il paye son coup pour se faire pardonner. Il pose donc cette carte au centre de la table et celle-ci sera gagnée au prochain tour en plus de la nouvelle carte **Apéro**.

▶ **Égalité** : En cas d'égalité (combinaison réalisée par plusieurs joueurs exactement en même temps), la carte **Apéro** reste au centre de la table et sera gagnée au prochain tour en plus de la nouvelle carte.

▶ **Touristes, barmans et agents secrets :** En jouant à 7 ou 8 joueurs, on peut avoir devant soi une carte **Personnage spécial**, différente d'une carte **Personnage** :

- Un **touriste** s'invite à chaque apéro qui a lieu dans l'un des **3 pays** qu'il a visités récemment (correspondant aux localisations en photo sur sa carte).



Par exemple, le touriste masculin est invité à participer à tous les apéros ayant lieu à Londres, à Paris et en Bavière.



- Un **barman** s'invite à chaque apéro concernant les **3 boissons** du jour (correspondant aux boissons de l'ardoise sur sa carte).
  Par exemple, la barmaid est invitée à participer à tous les apéros avec de la bière, de la vodka et du saké.



- Un **agent secret** s'invite à chaque apéro impliquant l'un des **3 personnages** dont il a un faux passeport (correspondant aux nationalités sur sa carte).
  Par exemple, la femme agent secret est invitée à participer à tous les apéros impliquant l'Allemande, la Russe et la Japonaise.

LE GAGNANT :

Une fois la dernière carte remportée, chacun compte ses cartes gagnées. Le joueur qui en possède le plus est déclaré champion du monde de l'apéro !



En cas d'égalité, une carte **Apéro** prise au hasard permet de départager les concernés : le premier à effectuer la bonne combinaison l'emporte !

VARIANTE : À VOTRE SANTÉ !

Il est possible d'intégrer au jeu les 6 cartes **Évènement** en les mélangeant à la pile des cartes **Apéro** en début de partie. Lorsqu'un joueur retourne une carte **Évènement**, tous les joueurs **sauf lui** peuvent alors intervenir en tentant d'effectuer la bonne combinaison et ainsi remporter la carte.

LA MÊME CHOSE !



Le 1er joueur qui réalise **la combinaison gagnante de l'apéro précédent** (donc venant d'être effectuée par le joueur qui vient de retourner la carte) l'emporte !

TOURNÉE GÉNÉRALE !



Le 1er joueur qui réalise la combinaison Geste/Parole du personnage du joueur venant de retourner la carte « **Tournée générale** » l'emporte !

Exemple : Si c'est le joueur français qui paye sa tournée, le premier des autres joueurs à lever son verre de vin fictif en disant « Tchin Tchin » gagne la carte !

HAPPY HOUR !



Le 1er joueur qui réalise SA PROPRE combinaison Geste/Parole l'emporte !

▶ **Cas des Personnage spéciaux :** En cas de « **Tournée générale** » payée par un touriste, barman ou agent secret et de « **Happy Hour** », n'importe quelle combinaison Geste/Parole associée à l'une des 3 caractéristiques du concerné est autorisée !