

Tussie Mussie

LIVRET DE RÈGLES

– LONDRES, 1864 –

Alors que le thé fumant est versé dans les tasses, les salons bruissent de rires et d'anecdotes. Autour des tables, les regards fusent et les allusions sont au bord de toutes les lèvres. Après maintes hésitations, les plus hardis osent parfois échanger un tussie mussie, c'est-à-dire un discret bouquet de fleurs, avec la personne qui occupe leurs pensées.

La composition de ces bouquets est toujours lourde de sens... Que signifie cette tulipe rouge qui vient de vous être offerte par cette jeune femme au regard timide ?

🌿 Matériel

- 18 tuiles Fleur
- 30 jetons Point de victoire
- 6 cartes Tour (pour la variante 1 joueur)

🌿 Aperçu et but du jeu

Lors de chacune des trois manches, offrez deux fleurs à vos voisins et récupérez celles qu'ils ne veulent pas. Choisissez également deux fleurs parmi les quatre qu'ils vous offrent. Réalisez ensuite les actions liées aux fleurs obtenues, puis gagnez les points de votre Composition. À la fin de la 3^e manche, le joueur ayant gagné le plus de Points de victoire l'emporte !

🌿 Éléments de jeu

🌿 Tuiles Fleur

Sur la partie supérieure se trouve toujours une illustration, et parfois des symboles ♥. Sur la partie inférieure sont inscrits le nom de la fleur, la signification qu'on lui prête (qui n'a pas de fonction dans le jeu), ainsi que l'effet de la tuile.



♣ Cartes Tour

Les cartes Tour ne sont utilisées que lors des parties en solitaire (voir page 12). Au recto, la partie supérieure indique comment organiser les tuiles Fleur piochées ce tour-ci. La partie inférieure indique comment ces tuiles peuvent être distribuées.



Note : L'une des six cartes Tour présente en son centre une action à réaliser immédiatement lorsqu'elle est révélée.

♣ Jetons Point de victoire

Les jetons Point de victoire servent à indiquer combien de Points de victoire vous avez obtenus, et permettent de savoir qui l'emporte à la fin de la partie.



Mise en place

1. Mélangez les 18 tuiles Fleur et formez une pioche face cachée au centre de la table.
2. Disposez les jetons Point de victoire en un tas à proximité de la pioche.
3. Le joueur qui a offert le plus récemment des fleurs devient le premier joueur.

Note : Les cartes Tour sont utilisées lors des parties en solitaire uniquement. Si vous ne jouez pas seul, remettez-les dans la boîte.



Déroulement de la partie

Une partie de *Tussie Mussie* se déroule en **3 manches**. À la fin de la 3^e manche, passez à **Fin de la partie** (voir page 11) pour connaître le vainqueur.

Définitions

Au cours de la partie, vous rencontrerez certains termes, dans ce livret ou sur les tuiles Fleur, dont voici les définitions :

Offrande

Une Offrande est un groupe de 2 tuiles Fleur, l'une face visible et l'autre face cachée, que vous présentez à votre voisin.

Composition

Les tuiles qu'un joueur a obtenues et posées devant lui forment sa Composition. Chaque tuile ajoutée doit être posée à droite de la dernière obtenue.

Bouquet

Les tuiles face visible ou placées dans la ligne supérieure de la Composition d'un joueur forment son Bouquet.

Souvenirs

Les tuiles face cachée ou placées dans la ligne inférieure de la Composition d'un joueur forment ses Souvenirs.

Déroulement d'une manche

Chaque manche se compose de 3 phases, à réaliser dans l'ordre suivant :

1. Offrandes
2. Avant-Présentation
3. Présentation

1. Offrandes

En commençant par le premier joueur, puis en poursuivant dans le sens horaire, faites chacun votre tour **une Offrande à votre voisin de gauche** jusqu'à ce que chaque joueur ait réalisé la sienne. Tous les joueurs doivent alors avoir 2 tuiles Fleur. Le déroulement d'une Offrande est décrit plus bas.

En recommençant par le premier joueur, puis en poursuivant dans le sens antihoraire, faites chacun votre tour **une Offrande à votre voisin de droite** jusqu'à ce que chaque joueur ait réalisé la sienne. Tous les joueurs doivent alors avoir 4 tuiles Fleur.

***Note :** Dans une partie à 2 joueurs, le joueur à votre gauche étant le même que celui à votre droite, vous lui ferez donc vos deux Offrandes.*

Déroulement d'une Offrande

Pour faire une Offrande, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Piochez 2 tuiles dans la pioche de tuiles Fleur. Prenez-en connaissance, sans les montrer aux autres joueurs.
2. Placez-en une face cachée et l'autre face visible sur la table, devant le joueur à qui vous devez faire l'Offrande.

3. Ce joueur choisit 1 tuile entre les 2, et la place devant lui, à droite des tuiles Fleur déjà obtenues, en la laissant sur la face actuelle.
4. Placez devant vous la tuile restante (refusée par votre voisin), en la laissant sur la face actuelle.

Il est interdit regarder une tuile face cachée avant de la choisir. En revanche, une fois qu'une tuile face cachée est devant vous, vous (et vous seul) pouvez en prendre connaissance à tout moment, en prenant soin de la reposer face cachée à sa place.

Exemple :



➤ Vous êtes le premier joueur. C'est à vous de jouer pour la 2nde fois dans cette partie à 3 joueurs. Vous devez faire une Offrande à votre voisin de droite. Vous piochez les 2 tuiles ci-contre dans la pioche Fleur.

➤ Vous les regardez et décidez de placer la Gueule-de-loup face visible, et l'Œillet d'Inde face cachée. Votre voisin n'est pas intéressé par la tuile face visible.



➤ Il prend donc l'autre, dans l'espoir d'obtenir une carte plus intéressante. Il en prend rapidement connaissance avant de la placer face cachée à droite des tuiles qu'il a déjà. Vous faites de même avec la Gueule-de-loup, en la laissant face visible. C'est maintenant au tour de votre voisin de droite.



Lorsque tous les joueurs ont fait leurs 2 Offrandes et que vous avez tous 4 tuiles devant vous, passez à la phase **Avant-Présentation**.

2. Avant-Présentation

Tous les joueurs doivent réaliser les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Faites tous glisser vers vous vos tuiles Souvenirs, c'est-à-dire les tuiles face cachée, afin de créer une deuxième ligne, en prenant soin de les laisser dans leur colonne d'origine.
2. Révélez ensuite vos tuiles Souvenirs, sans les déplacer.
3. Réalisez les actions « Avant-Présentation » inscrites sur vos tuiles. Ces actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre.

Exemple :

Voici vos tuiles au début de l'Avant-Présentation.



Vous faites glisser vos 2 tuiles face cachée vers le bas sans les décaler et les révélez enfin.



Le texte de l'une de vos tuiles débute par « Avant-Présentation ». Vous décidez de l'appliquer : vous piochez 2 tuiles et remplacez l'une des 4 tuiles de votre Composition par l'une d'elles.



Avant-Présentation :
Vous pouvez piocher 2 Fleurs.
Dans ce cas, remplacez l'une des
Fleurs de votre Composition
par l'une d'elles.

Chaque tuile est dite *adjacente* aux tuiles à sa gauche et à sa droite, qu'importe les lignes sur lesquelles elles se trouvent. Cependant, pour marquer des points lors de la Présentation, certaines conditions peuvent préciser la ligne sur laquelle la ou les tuiles doivent se trouver (Bouquet ou Souvenirs).

Cette phase peut être réalisée simultanément par tous les joueurs.

Passez ensuite à la phase **Présentation**.

3. Présentation

Tous les joueurs marquent des Points de victoire pour leur Composition selon les indications suivantes :

Commencez par marquer les points indiqués sur votre tuile la plus à gauche. Une fois cela fait, passez à la tuile à sa droite jusqu'à avoir marqué les points de vos 4 tuiles.

Deux éléments distincts vous permettent de marquer des points :

- **Chaque Cœur visible** en haut à gauche de la tuile rapporte 1 Point de victoire.
- **Le texte de certaines tuiles** rapporte des Points de victoire supplémentaires. Appliquez-en l'effet pour savoir combien de points vous gagnez.

Prenez ensuite des jetons Point de victoire équivalant aux points remportés durant cette manche.

Cette phase peut être réalisée simultanément par tous les joueurs.

Exemple :

Voici vos cartes pour la Présentation :



Vous décidez d'utiliser la capacité « Avant-Présentation » de l'Orchidée et la considérez comme une Fleur rouge pour le décompte des points. Le Camélia, l'Orchidée et le Chèvrefeuille vous rapportent 1 point chacun grâce à leur ♥. La première tuile, Tulipe Rouge, vous rapporte 3 points grâce à sa capacité (1 point par Fleur rouge). Le Chèvrefeuille vous rapporte 1 point supplémentaire (1 point pour les Fleurs adjacentes dans votre Bouquet, ce qui est le cas de l'Orchidée). Vous gagnez donc 7 points.

Après que tous les joueurs ont marqué leurs Points de victoire, et si vous venez de jouer la 3^e manche, passez à **Fin de la partie**. Si non, préparez la manche suivante. Pour cela, récupérez les 18 tuiles Fleur, mélangez-les et reformez une pioche face cachée au centre de la table. Le premier joueur pour cette nouvelle manche est le joueur situé à gauche du premier joueur actuel.

Fin de la partie

À la fin de la 3^e manche, faites le total des jetons Point de victoire accumulés au cours de la partie. Le joueur ayant le plus de Points de victoire est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, comparez les Fleurs de la dernière manche. Parmi les joueurs en tête, celui avec la Fleur dont le nom arrive en premier dans l'ordre alphabétique remporte la victoire.

VARIANTE SOLITAIRE

Vous voici à la tête d'une boutique de fleurs, aidé d'un apprenti. Répartissez le travail entre votre apprenti et vous, tout en prenant soin de montrer qui est le plus expérimenté. Si vous avez plus de points que votre apprenti à la fin de la partie, vous remportez la victoire.

Le jeu en variante solitaire se déroule de la même manière que décrit précédemment, à l'exception des points suivants :

Mise en place

Lors de la mise en place, ajoutez l'étape suivante :

- 4. Mélangez les 6 cartes Tour et formez une pioche face cachée au centre de la table, à côté de la pioche de tuile Fleur.**



Déroulement d'une manche

1. Offrandes

La phase d'Offrandes se divise désormais en 2 étapes.

- A. Organisation de la journée
- B. Distribution

A. Organisation de la journée

Révélez la première carte de la pioche de cartes Tour, et placez-la face visible au centre de la table.

Si la carte présente une action immédiate en son centre, réalisez-la.

Ensuite, piochez 2 tuiles Fleur, et placez-les au centre de la table face visible ou cachée, comme indiqué dans la partie *Organisation* de la carte Tour en cours.

B. Distribution

Répartissez les 2 tuiles Fleur entre vous et votre apprenti, c'est-à-dire l'adversaire fictif que vous essayez de battre. La partie *Distribution* (partie inférieure de la carte Tour en cours) indique les options qui vous sont offertes pour répartir ces tuiles entre vous et votre apprenti.

À cette étape, vous ne pouvez pas regarder les tuiles face cachée (vous ne pourrez prendre connaissance que de la tuile face cachée qui rejoint votre Composition).

L'image à gauche de la flèche représente la face sur laquelle doit se trouver la tuile choisie, et l'image à droite la face sur laquelle elle doit être placée dans votre Composition ou celle de votre apprenti.



La tuile doit être face cachée.

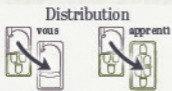


La tuile doit être face visible.



La tuile peut être face visible ou cachée.

Exemple



En choisissant cette option, vous devez choisir une tuile face visible ou face cachée pour la mettre face visible dans votre Composition.

La tuile restante trouvera sa place face cachée dans la Composition de votre apprenti.

Prenez bien garde à placer les tuiles nouvellement obtenues à droite de celles déjà présentes dans votre **Composition** ou celle de votre adversaire.

Si vous avez 4 tuiles dans votre Composition, passez à **Avant-Présentation**. Si non, retournez à **Organisation de la journée** pour poursuivre la distribution de tuiles Fleur.

2. Avant-Présentation

Réalisez la phase d'Avant-Présentation exactement comme décrit pour une partie classique, avec l'exception suivante :

- **Ne réalisez aucune action « Avant-Présentation » inscrites sur les tuiles de la Composition de votre apprenti.**

3. Présentation

Marquez séparément vos points de ceux de votre apprenti de la même manière que dans une partie classique, avec l'exception suivante :

- **Chaque tuile avec des capacités « Avant-Présentation » dans la Composition de votre apprenti lui rapporte 2 Points de victoire.**

Après avoir marqué vos Points de victoire et ceux de votre apprenti, et si vous venez de jouer la 3^e manche, passez à **Fin de la partie**. Si non, préparez la manche suivante :

1. Laissez des tuiles Fleur à l'apprenti comme décrit dans l'encadré page suivante.
2. Prenez toutes les autres tuiles Fleur et reformez une pioche face cachée au centre de la table.
3. Mélangez aussi les 6 cartes Tour pour reformer une pioche face cachée.
4. Vous pouvez maintenant débiter une nouvelle manche.

Fleurs laissées à l'apprenti à la fin d'une manche

À la fin de la 1^{re} manche, mélangez les 4 tuiles de la Composition de votre apprenti. Piochez-en 1, et placez-la face visible dans sa Composition pour la manche suivante. Il débute et finit donc la 2^e manche avec 1 tuile de plus que vous.

À la fin de la 2^e manche, mélangez les 5 tuiles de la Composition de votre apprenti. Piochez-en 2, et placez-les face visible dans sa Composition pour la manche suivante. Il débute et finit donc la 3^e manche avec 2 tuiles de plus que vous.

Fin de la partie

Si le total de vos Points de victoire est **supérieur** à celui de votre apprenti, vous remportez la partie. Si votre total est **inférieur ou égal** au sien, vous perdez la partie. De plus, si vous avez reçu plus de Points de victoire que votre adversaire à **chaque manche**, vous gagnez avec brio. Vous êtes digne des plus grands fleuristes.

Pour les joueurs aguerris, voici **2 possibilités** afin d'augmenter la difficulté :

- Vous pouvez choisir de distribuer 1 tuile Fleur à votre apprenti dès la mise en place, augmentant par la même occasion de 1 le nombre de tuiles Fleur laissées à l'apprenti à la fin de chaque manche.
- Vous pouvez aussi choisir de placer face cachée les tuiles Fleur laissées à l'apprenti à la fin d'une manche.



CRÉDITS

Autrice : Elizabeth Hargrave
Auteur de la variante solitaire : Mike Mullins
Illustratrice : Zarina Karapetyan
Chef de projet : Florent Baudry
Graphiste : Lenaïg Bourgoïn
Rédacteur : Xavier Taverne
Relectrice : Maëva Debieu

