

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



AUTRES RESTRICTIONS :

D'autres restrictions peuvent être apportées par les joueurs eux-mêmes pour corser le jeu. Simplement ces restrictions devront être précisées en début de partie.

SEUL LE SON COMPTE :

Seul le son compte et pas l'orthographe. Exemple, avec la syllabe "JAN", on pourra utiliser les mots : Jambon - Argentine - Arrangeant ...

LETTRES SOULIGNÉES :

Certaines lettres sont soulignées. Cela signifie que l'on doit les entendre dans le mot. Exemple : pour la carte "UN" on doit entendre le son "U", comme dans "Lune" - "Unir" - "Démuni", etc...

FIN DE LA PARTIE :

Le joueur ayant le moins de cartes à la fin des 13 manches a gagné la partie. Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, ils rejouent jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul vainqueur.

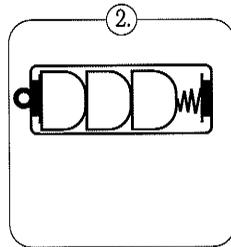
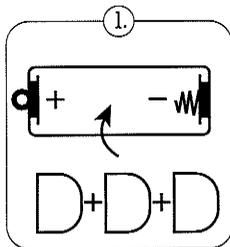
ATTENTION :

La bombe factice **TIC TAC BOUM** est très solide, mais néanmoins elle n'est pas conçue pour être manipulée avec trop de brutalité. Aussi pour préserver la qualité de votre jeu, évitez de la lancer ou de jouer au foot avec !

Si votre bombe ne fonctionne plus, vérifiez l'état des piles qui se trouvent dans la petite trappe à piles dans la partie inférieure de la bombe.

COMMENT CHANGER LES PILES :

Les piles doivent être installées comme indiqué sur les schémas 1 et 2.



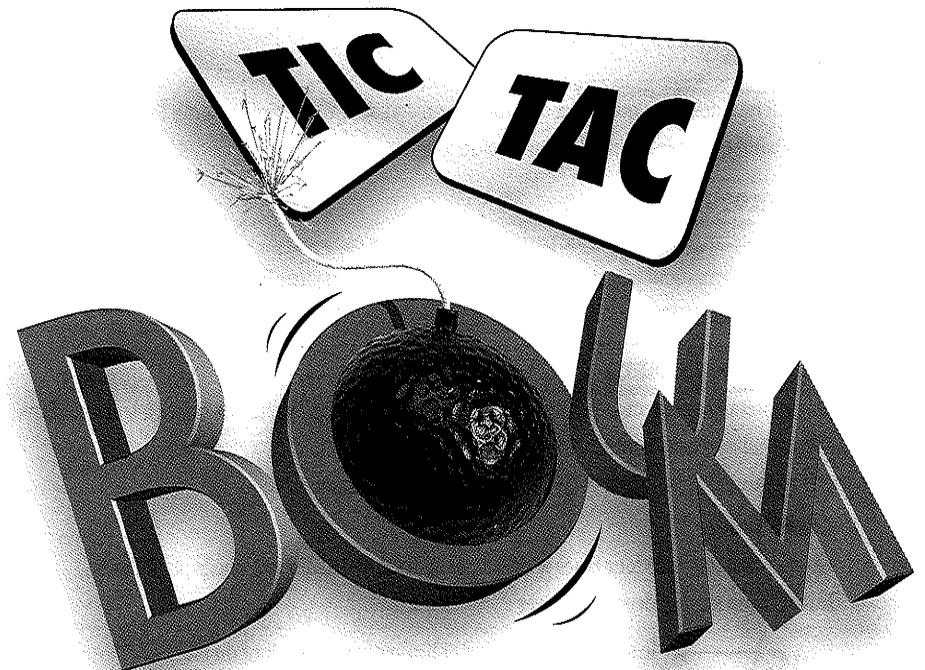
Ne pas essayer de recharger les piles.
Ne pas installer ensemble des piles de type différent.
Ne pas mélanger des piles neuves et des anciennes ensemble.
Utilisez uniquement des piles de 1,5 V. du même type que celle d'origine fournies avec le jeu.
En cas de panne, changez toutes les piles.
Ne JAMAIS court-circuiter le montage.

Auteur : Sylvie Barc-Rodriguez et Jean Charles Rodriguez
Sous licence : Week End Games
Distribué en France par Ravensburger
Design : conception KOZAK

TIC TAC BOUM est une marque déposée à l'INPI sous le numéro 95 / 567 106 en date du 11 Avril 1995
Week End Games 11Bis Rue du Colisée 75008 PARIS T : 01 45 44 39 96 F : 01 45 44 41 03

Editions Ravensburger - 24 rue de Paris - F - 68220 Attenschwiller.

Règle du jeu



"Trouvez très vite

LES mots avant d'éclater de rire!"

®

Ravensburger

®

Ravensburger



CONTENU :

110 Cartes sons. 1 dé spécial. 1 **TIC TAC BOUM®**, bombe-minuteur factice qui explose au bout d'une durée aléatoire (entre 20 secondes et 1 minute 30). 1 règle du jeu.

BUT DU JEU :

Trouver tour à tour des mots nouveaux comportant un son obligatoire, tiré au sort à l'avance et ce, avant que la bombe n'explose entre les mains d'un joueur...

PREPARATION DU JEU :

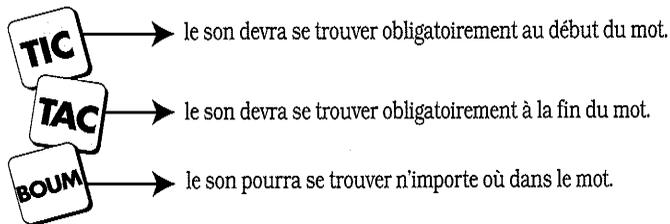
Les cartes sont mélangées en début de partie et placées faces cachées.
Les 13 premières cartes sont extraites du paquet. Elles serviront à jouer la première partie, en 13 manches.
Le dé et le **TIC TAC BOUM®** sont posés à côté de ce paquet de 13 cartes.

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Pour la toute première manche le plus jeune joueur commencera, puis chacun jouera à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
Une partie se joue en 13 manches et chaque manche se joue comme suit :

1 - Lancer le dé :

Le joueur dont c'est le tour lance le dé. La position du dé indiquera à quelle place dans le mot le son imposé devra se trouver :



2 - Piocher une carte son :

Le joueur retourne la première carte du paquet de 13 cartes, face visible de tous les joueurs.
Cette carte indique le son imposé pour la durée de la manche.

3 - Déclencher le mécanisme du TIC TAC BOUM® :

Le joueur appuie sur le bouton rouge situé à la base de la bombe, qui fera son "Tic Tac" d'une durée incertaine pour les joueurs (pouvant aller de 20 secondes à 1 minute 30).

4 - Trouver les mots correspondant aux deux contraintes :

Le son et la place de ce son dans les mots.

Le joueur a pioché la carte "SAN". Il doit dire à voix haute un mot se terminant par la sonorité "SAN", puis il passe le **TIC TAC BOUM®** à son voisin (qui doit la prendre en main immédiatement) et qui doit à son tour trouver un nouveau mot se terminant par SAN, et ainsi de suite, jusqu'à ce que la bombe explose !

EXEMPLE :

- a - Le joueur a lancé le dé qui est tombé sur la position  : le son devra être placé à la fin des mots trouvés par les joueurs.
- b - Le joueur a retourné la carte "SAN" : les joueurs devront donc trouver des mots qui se terminent par le son "SAN".
- c - Le premier joueur dit : "ACCENT", puis passe le **TIC TAC BOUM®** à son voisin de gauche, sans le lancer, de la main à la main. Le second joueur dit "SANG", correct, car dans un mot d'une seule syllabe, le son peut être considéré comme étant placé à la fin du mot. Le joueur suivant dit "VERSANT", mot correct car on ne se préoccupe jamais de l'orthographe. Seule la sonorité correcte compte.
On continue ainsi, à tour de rôle, jusqu'à ce que la manche soit interrompue par l'explosion de la bombe. Le joueur qui a la bombe en main au moment de l'explosion perd la manche. Il ramasse la carte qui était en jeu et la conserve devant lui, face visible.

A PROPOS DES MOTS PROPOSÉS PAR LES JOUEURS :

Un mot déjà proposé par un joueur ne peut pas être réutilisé. Si l'un des joueurs commet cette erreur, les autres joueurs doivent la lui faire remarquer.

Le joueur doit alors trouver un autre mot (sauf si par chance il a déjà repassé le **TIC TAC BOUM®** à son voisin avant que les autres joueurs n'aient pu réagir).

MOTS AUTORISÉS :

Les noms propres, les marques commerciales, les mots familiers ou argotiques, les mots étrangers du langage courant, les mots ayant une racine commune, par exemple : verre - verrier - verroterie - verrière - etc...

MOTS INTERDITS :

Les formes féminines des adjectifs : par exemple, si un joueur a dit "ROUGE", on ne peut pas répéter ce mot en disant que cette fois, "c'est LA tomate, qui est rouge !, alors que tout à l'heure, c'était LE poivron !"
Les formes féminines des participes passés : par exemple, dire "PERDUE" alors que "PERDU" a déjà été dit ...
Les verbes conjugués, interdit si un joueur a dit "MANGER" de proposer, "MANGEONS", "MANGÉZ", "MANGEREZ" etc...

Règle du jeu



“ Trouvez très vite
les mots avant
d'éclater de rire ! ”



Règle du jeu

Contenu

- 110 cartes sons,
- 1 dé spécial,
- 1 TIC TAC BOUM : bombe factice qui explose au bout d'une durée aléatoire,
- 1 règle du jeu.

But du jeu

Trouver tour à tour des mots différents comportant un son imposé avant que la bombe n'explose dans les mains d'un joueur.

Préparation du jeu

Mélanger les cartes et en prendre treize au hasard, face cachée, qui formeront la pioche. Les autres cartes sont écartées du jeu. Poser le dé et le TIC TAC BOUM à côté de la pioche.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en treize manches.

Le plus jeune joueur commence la première manche.

Chaque manche se joue comme indiqué ci-dessous.

1) Lancer le dé

Le premier joueur lance le dé. Son résultat indique à quelle place dans le mot le son imposé devra se trouver.



TIC :

le son devra se trouver
au début du mot.



TAC :

le son devra se trouver
à la fin du mot.



BOUM :

le son pourra se trouver
n'importe où dans le mot.

2) Piocher une carte son

Le premier joueur retourne la première carte de la pioche. Elle indique le son imposé pour la durée de la manche.

3) Déclencher le mécanisme du TIC TAC BOUM

Le premier joueur appuie sur le bouton rouge situé à la base de la bombe qui commence à faire entendre son « Tic Tac » fatidique pour une durée comprise entre 20 secondes et 1 minute 30.

4) Trouver les mots

Ils doivent correspondre aux deux contraintes définies précédemment : le son imposé et sa place dans les mots.

Le premier joueur a, par exemple, retourné la carte « SAN » et le dé indique TIC : il doit trouver un mot contenant le son « SAN » et ce son doit se trouver au début du mot.

Il annonce à voix haute « sensation » puis passe le TIC TAC BOUM à son voisin de gauche qui annonce « centenaire » avant de passer à son tour le TIC TAC BOUM à son voisin de gauche.

La manche continue ainsi, chaque joueur proposant un mot à tour de rôle le plus rapidement possible, jusqu'à ce qu'elle soit interrompue par l'explosion de la bombe.

Le joueur ayant la bombe en main au moment de l'explosion perd la manche. Il prend la carte en jeu et la pose devant lui. Il devient le premier joueur et commence la manche suivante en lançant le dé et en retournant la première carte de la pioche.

Mots autorisés

Sont autorisés tous les noms communs, verbes à l'infinitif, adjectifs, adverbes, etc, ainsi que les noms propres, les marques commerciales, les mots familiers ou argotiques, les mots étrangers du langage courant et les mots ayant une racine commune (comme verre, verrier, verroterie, verrière...).

Mots interdits

Sont interdits les féminins (ou masculins) de noms communs ou d'adjectifs déjà proposés et les verbes conjugués.

Exemples :

- si « gentil » a été annoncé, il est interdit de dire « gentille ».
- si « grande » a été dit, il est interdit de dire « grand ».
- Si « manger » a été dit, il est interdit de proposer « mangeons », « mangerez », etc.

● Lettres soulignées

Certaines lettres dans les sons sont soulignées. Cela signifie qu'elles doivent s'entendre lorsque le mot est prononcé.

Exemple : avec le son « UN », il est possible de proposer « lune », « unification », « démunir » mais il est interdit de proposer « aucun » ou « chemin ».

● Seul le son compte

Seul le son compte et non l'orthographe.

Exemple : avec le son « JAN », il est possible d'annoncer « jambon », « Argentine », « arrangeant »...

● Répétition

Un mot déjà prononcé dans une manche ne peut bien entendu pas être répété par un autre joueur durant cette même

Comment changer les piles

- Utilisez uniquement les piles de 1,5V du même type que celles indiquées.
- La recharge d'accumulateurs doit se faire sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas remplacer les piles sans la présence d'un adulte.
- Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité.
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés lorsque cela est possible.
- Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagés.
- Différents types de piles ou accumulateurs ne doivent pas être mélangés.
- Utiliser le type de pile ou accumulateurs recommandé.
- Les piles ou accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet.
- Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Ne pas essayer de brûler les piles.
- Jeter les piles d'une façon correcte et sécuritaire.

manche. Si l'un des joueurs commet cette erreur, les autres doivent la lui faire remarquer et il doit alors trouver un autre mot (sauf si par chance il a déjà passé le TIC TAC BOUM à son voisin de gauche avant que les autres joueurs n'aient réagi !).

● Fin de la partie

Le joueur ayant le moins de cartes devant lui à la fin de la treizième manche a gagné la partie.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils jouent des manches supplémentaires, chaque manche éliminant un joueur, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul vainqueur.

ATTENTION

La bombe factice **TIC TAC BOUM** est très solide, néanmoins, elle n'est pas conçue pour être manipulée avec trop de brutalité. Aussi, pour préserver la qualité de votre jeu, évitez de la lancer ou de jouer au foot avec !

Si votre bombe ne fonctionne plus, vérifiez l'état des piles qui se trouvent dans la petite trappe à piles dans la partie inférieure de la bombe.

Les piles doivent être installées comme indiqué sur les schémas 1 et 2.

