

# Règles du jeu



## But du jeu

Manipuler des dés avec précaution dans sa main pour désamorcer des bombes puantes!



## Jeu 1 : Désamorcer les bombes puantes

### Préparation

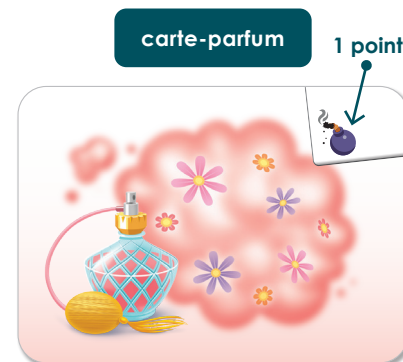
1. L'adulte remet trois, quatre ou cinq dés réguliers à chaque joueur selon son niveau d'habileté!
2. Il remet aussi à chacun une pile de **six cartes-bombes** du niveau correspondant au nombre de dés remis (le niveau des cartes est indiqué au verso de celles-ci):

Nombre de dés remis	Niveau des cartes-bombes
3 dés	Niveau 1
4 dés	Niveau 2
5 dés	Niveau 3

3. Chaque joueur prend une fiche de jeu et la dépose sur la table, devant lui, du côté A. Il place sa pile de cartes-bombes, face cachée, à côté de sa fiche de jeu.
4. L'adulte place les six cartes-parfums, faces visibles, au centre de la table.
5. Chaque joueur met tous ses dés **dans une seule main**. Au niveau 1, si l'enfant a trop de difficulté à tenir les trois dés dans sa main, il peut placer un seul dé à la fois dans sa main (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).
6. L'adulte lit la mise en situation aux joueurs:

Oh non! Josh le vilain voisin a encore fabriqué des bombes puantes. Tu dois vite les désamorcer avant qu'elles explosent et empestent tout le voisinage avec des odeurs de poubelle, de moufette et de chaussette sale!

L'adulte peut imprimer la fiche «Temple de la renommée» disponible en téléchargement sur le site [placote.com](http://placote.com).



1. Des joueurs d'âges différents peuvent jouer ensemble en manipulant un nombre différent de dés.

## Déroulement

1. Chaque joueur retourne la carte-bombe sur le dessus de sa pile et la place dans l'espace prévu à cet effet sur sa fiche de jeu.
2. Au signal, chaque joueur doit reproduire le code inscrit sur sa carte-bombe retournée, en respectant l'ordre de gauche à droite, avec les dés qu'il a dans sa main. Pour ce faire, il doit empiler les dés sur sa fiche de jeu en manipulant les dés **uniquement avec les doigts de la main qui les tient**. Chaque dé doit être positionné pour que le nombre reproduit soit sur le dessus du dé (le nombre sera donc caché une fois qu'un autre dé sera placé par-dessus).

Si un joueur fait tomber un dé par mégarde ou que sa pile de dés s'écroule, il doit reprendre tous ses dés dans sa main et recommencer à les empiler<sup>1</sup>. Le joueur n'a pas le droit d'utiliser d'autres parties de son corps (par exemple son ventre ou son autre main) pour s'aider.

3. Le premier joueur qui termine sa pile de dés lève un bras dans les airs. Lorsque tous les joueurs ont complété leur pile de dés, un joueur est désigné comme vérificateur. Il doit confirmer que les dés empilés par les joueurs correspondent bien aux nombres sur leur carte-bombe.

Pour ce faire, le vérificateur enlève soigneusement chaque dé sur la pile et le place sans le faire pivoter au bas de la fiche de jeu du joueur, de **droite à gauche** (dans le sens contraire des nombres représentés sur la carte-bombe). Il compare ensuite les dés placés sur la table avec ceux illustrés sur la carte-bombe.

- Si les nombres sont les mêmes, le joueur qui a formé la pile de dés conserve la carte-bombe: il a réussi à désamorcer la bombe puante. Si le joueur qui a terminé sa pile de dés en premier a bien reproduit le code de sa carte, il obtient en plus une carte-parfum (+ 1 point).
  - Si les nombres ne sont pas les mêmes, la bombe puante explose et le joueur ne conserve pas la carte (elle est défaussée).
4. Le jeu se poursuit de la même façon pour cinq autres tours. Le rôle de vérificateur alterne à chaque tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Variante plus facile: si un joueur échappe un dé, il reprend seulement ce dé et continue sa pile.

2. Disponible en téléchargement.



5. À la fin des six tours, les joueurs additionnent le nombre de points (de petites bombes) sur les cartes-bombes et les cartes-parfums qu'ils ont réussi à conserver ou à amasser.

**Le temple de la renommée:** À la fin de la première partie, le meilleur score obtenu (le nombre de points au total) est écrit avec un crayon (non inclus) sur la fiche «Temple de la renommée»<sup>2</sup>, avec le nom du joueur qui a obtenu ce score. Chaque fois que le score d'une partie est égalé ou battu, le nouveau score est inscrit sur la feuille avec le nom du joueur.



## Variantes

**Que le meilleur gagne!** Le jeu se déroule comme le jeu principal, mais seul le joueur qui complète sa tour en premier conserve sa carte-bombe, s'il a bien reproduit le code. Les autres cartes-bombes sont défaussées. Les cartes-parfums ne sont pas utilisées.

**Sans échapper de dés:** Lorsqu'un joueur échappe un ou des dés, il est éliminé du tour de jeu.

**Avec le dé-bombe:** À tour de rôle, un joueur ajoute le dé-bombe à sa main en plus des autres dés. Le niveau de difficulté augmente ainsi pour le joueur qui a un dé supplémentaire lors du tour. À quatre joueurs, le dé-bombe est ajouté à partir du 3<sup>e</sup> tour de jeu.

# Jeu 2: Le dé explosif



## Préparation

1. Chaque joueur prend une fiche de jeu et la dépose sur la table, devant lui, du côté B.
2. Chacun prend trois cartes-protections et les place dans les espaces prévus à cet effet sur sa fiche de jeu. Ces cartes empêchent de sentir l'odeur d'une bombe puante qui explose.
3. L'adulte remet deux, trois, quatre ou cinq dés réguliers à chaque joueur selon son niveau d'habileté et la grandeur de sa main<sup>1</sup>. Il pose le dé-bombe sur la table.
4. Chaque joueur lance un de ses dés. Le joueur qui obtient le résultat le plus bas prend le dé-bombe (dans le cas d'une égalité, les joueurs relancent leur dé).
5. Chaque joueur place tous ses dés **dans la paume d'une seule main**.



## Déroulement

1. Au signal, un joueur démarre une minuterie (non incluse) d'une durée au choix entre 45 secondes et 1 minute 30 secondes. Le joueur qui a le dé-bombe dans sa main doit parvenir à prendre ce dé **avec les doigts de la même main** et à le remettre au joueur à sa gauche sans échapper de dés.

Le dé doit être remis dans la paume de la main du joueur **et non dans ses doigts**.



Si un joueur échappe un dé (peu importe lequel), il remplace immédiatement ce dé dans sa main et perd une carte-protection (il utilise son autre main pour remplacer le dé).

2. Lorsque le temps de la minuterie est écoulé, la bombe puante explose: le joueur qui a ce dé perd une carte-protection.
3. Le jeu se poursuit de la même façon avec un autre tour de jeu. Le joueur qui a terminé le tour avec le dé-bombe dans sa main commence avec ce dé. Lorsqu'un joueur n'a plus de carte-protection, il est éliminé de la partie, et c'est le joueur suivant qui commence le tour avec le dé-bombe. Lorsqu'il reste un seul joueur, celui-ci est déclaré vainqueur.

## Variante

**Le dé musical:** Au lieu d'utiliser une minuterie, une personne qui ne joue pas au jeu peut faire jouer une chanson. Cette personne ferme ses yeux durant le tour de jeu et arrête la musique au moment de son choix (elle n'a pas besoin d'utiliser de minuterie). Le joueur qui a le dé-bombe au moment où la musique s'arrête perd une carte-protection. Le jeu se poursuit de la même façon avec la musique.

1. Des joueurs d'âges différents peuvent jouer ensemble en manipulant un nombre différent de dés. Il doit y avoir suffisamment d'espace dans la main du joueur pour qu'on puisse déposer un dé supplémentaire dans sa paume.