



**DÉCOUVRE LE THÈME, TROUVE UN MOT
ET PASSE VITE LA BOMBE À TON VOISIN !**

RÈGLES DU JEU

Sous licence Week End Games. Tic Tac Boum© est une marque déposée de Week End Games.

Contenu

- 80 cartes Thème
- 1 bombe factice qui explose au bout d'une durée aléatoire
- 1 règle du jeu

But du jeu

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

Préparation du jeu

Mélangez les cartes et empilez-en 13 au hasard, face cachée, pour former la pioche.

Les autres cartes sont écartées du jeu.
Posez la bombe à côté de la pioche.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en 13 manches.
Le ou la plus jeune commence la première manche.

Chaque manche se joue comme indiqué ci-dessous.

1) Déclenchez le mécanisme de la bombe

Appuyez sur le bouton rouge situé à la base de la bombe. Elle commence à faire entendre son tic-tac fatidique pour une durée comprise entre 20 secondes et 1 minute 30.

2) Retournez une carte Thème

Retournez la première carte de la pioche. Elle indique le thème imposé pour la durée de la manche.



3) Trouvez des mots

À tour de rôle, vous devez proposer un mot en lien avec le thème illustré sur la carte, puis passer la bombe à votre voisin ou voisine de gauche, et ce, jusqu'à ce que la bombe explose. La personne qui l'a dans les mains à ce moment-là perd la manche et prend la carte Thème. Puis elle commence la manche suivante, en appuyant sur le bouton de la bombe et en révélant une nouvelle carte.

Exemple : La première carte Thème indique « Chez la sorcière ».

Maxence annonce à voix haute « crapaud » puis passe la bombe à Faustine, à sa gauche, qui annonce « chaudron » avant de passer à son tour la bombe à Jean, à sa gauche. Jean annonce « magie » et repasse la bombe à Maxence, à sa gauche, qui propose « potion » et passe à nouveau la bombe à Faustine. Elle réfléchit, mais la bombe explose avant qu'elle n'ait trouvé de mot.

Elle a donc perdu la manche : elle récupère la carte Thème devant elle. Elle démarre la manche suivante en appuyant sur le bouton de la bombe et retourne la première carte de la pioche pour déterminer le nouveau thème.

Remarques

- La bombe peut effectuer plusieurs fois le tour de la table au cours d'une manche.
- Vous devez prendre la bombe dès qu'elle vous est passée par la personne à votre droite.
- Si quelqu'un propose un mot qui a déjà été donné pendant cette manche, faites-lui remarquer immédiatement afin qu'il propose autre chose. Cependant, si la bombe est déjà passée à la personne suivante avant que vous ne réagissiez, c'est tant pis !
- Tous les mots liés au thème sont autorisés, même s'il ne sont pas expressément représentés sur la carte. Par exemple, dans « À la boulangerie », on pourra dire « farine » ou « beignet » même si ces mots ne sont pas sur l'image. Ils sont autorisés parce qu'ils sont liés à la boulangerie !

Fin de la partie

La personne ayant le moins de cartes devant elle à la fin de la 13^e manche a gagné la partie.

Si vous êtes à égalité, jouez des manches supplémentaires avec de nouvelles cartes Thème. Éliminez une personne à chaque fois, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un ou une gagnante !

Graphisme : Stéphane Gantiez
Illustrations : Marcel Pixel

ATTENTION !

La bombe n'est pas un ballon : ne la lancez pas, vous risqueriez de vous faire mal ou de la casser.

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

Veuillez conserver ces informations pour vous y référer ultérieurement.

Un jouet comportant une source électrique nécessite de prendre des précautions.

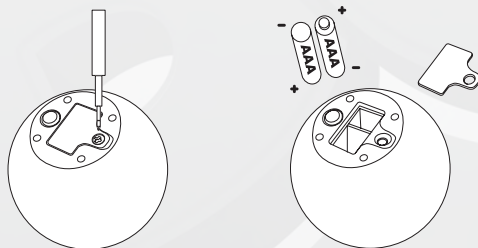
Merci de lire attentivement ce document.

Pour garantir le bon fonctionnement, vérifier et remplacer les piles lorsque nécessaire.

Le remplacement des piles doit être réalisé par un adulte.

Mise en garde :

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et avec des usagés.
- Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.
- Ne pas recharger les piles
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.
- Les accumulateurs doivent être rechargés sous la surveillance d'un adulte.
- Les piles ou accumulateurs ne doivent pas être immergés
- Retirer les piles ou accumulateurs du produit lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Les piles ou accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet.
- Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité.



zygomatic

