



LE JEU DE MOTS EXPLOSIF

Un jeu de Brad Ross, Mike Hirtle & Robert Jeffway.
Une idée originale de S. Barc & J.C. Rodriguez
Sous licence Week End Games

Une fois la bombe entre vos mains, trouvez le plus vite possible un mot qui correspond à la catégorie de la carte retournée, selon la couleur indiquée par la bombe. Mais attention, elle peut exploser à tout moment ! Essayez de la passer à votre adversaire au plus vite...

Tic tac, tic tac... BOUM !

MATÉRIEL



220 cartes Catégorie :
55 rouges, 55 jaunes,
55 bleues, 55 vertes



1 bombe factice
qui s'illumine et « explode »
au bout d'une durée aléatoire



1 livret de règles

Vous aurez besoin de 3 piles AAA 1,5V. Elles ne sont pas incluses dans le jeu.

Déclenchez la bombe à chaque nouvelle manche en appuyant sur le bouton blanc. Elle commence à faire entendre son tic-tac fatidique pour une durée comprise entre 10 et 60 secondes, et s'allume d'une couleur : jaune, vert, bleu ou rouge. À chaque fois qu'on appuie sur le bouton blanc pendant que la bombe est illuminée, elle change de couleur aléatoirement. Quand vous entendez un bruit d'explosion et que la bombe se met à changer de couleur frénétiquement, la manche s'achève.

BUT DU JEU :

Votre but est de récupérer le moins de cartes possibles tout au long de la partie. Pour cela, trouvez des mots valides correspondant à la catégorie indiquée par la couleur de la bombe et passez-la à la personne suivante avant qu'elle n'explode !



MISE EN PLACE :



Avant la première partie, insérez 3 piles AAA de 1,5V dans la bombe, voir « *Insérer et remplacer les piles* » à la fin des règles.



Séparez les cartes par couleur en 4 pioches bien mélangées, et placez-les face cachée en ligne au centre de la table. Le premier joueur est celui qui a la tenue la plus colorée : remettez-lui la bombe.



Décidez qui commence.

RÈGLES :

Quand vous commencez la manche, prenez la bombe et appuyez sur le bouton. Retournez ensuite la première carte de la pioche correspondant à la couleur indiquée par la bombe. Trouvez ensuite un mot en lien avec la catégorie de la carte retournée, puis passez la bombe à la personne suivante. Elle doit à son tour appuyer sur le bouton pour faire changer la couleur de la bombe, puis donner un mot, et ainsi de suite.

Si la bombe désigne une couleur et qu'une carte de la pioche correspondante est déjà révélée, ne retournez pas de nouvelle carte de cette pioche. Vous devez trouver un mot différent dans la catégorie déjà révélée.



La manche continue ainsi jusqu'à ce que la bombe se mette à changer de couleur frénétiquement et que le tic-tac soit interrompu par un gros « **BOUM !** ». La personne qui a la bombe en main à ce moment-là prend une des cartes face visible sur la table : elle compte comme un point de pénalité. Les cartes restantes sont remélangées et remises sous leur pioche respective.

La personne ayant perdu la manche commence une nouvelle manche.

Précisions :

- Vous devez prendre la bombe dès qu'elle vous est passée par la personne à votre droite.
- Un mot ne peut être utilisé qu'une fois dans une partie.
- Si un mot est refusé par l'ensemble de vos adversaires, vous devez récupérer la bombe et trouver un nouveau mot.
- Un mot peut être refusé par vos adversaires tant que la personne suivante n'a pas appuyé sur le bouton blanc – après cela, c'est trop tard.

FIN DU JEU :

La partie se termine dès lors qu'une personne a récupéré **8 cartes de pénalité**. Vous gagnez si vous avez le moins de cartes de pénalité devant vous. Si vous êtes à égalité, partagez la victoire.

MOTS VALIDES ET INVALIDES



Tout les mots du dictionnaire français sont autorisés, ainsi que les noms propres et les noms de marque.



Les noms propres et les titres peuvent bien sûr être composés de plusieurs mots.



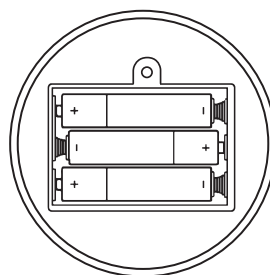
Un mot ne peut être utilisé qu'une fois par partie.



Insérer et remplacer les piles :

La bombe fonctionne avec 3 piles AAA 1,5V (non incluses). Elles doivent être manipulées par des adultes et gardées hors de portée des enfants. Le compartiment à piles est à l'intérieur de la bombe. Pour changer les piles, tournez les deux moitiés de la bombe dans des sens opposés pour l'ouvrir. Dévissez ensuite le couvercle du compartiment à piles dans la partie supérieure de la bombe et insérez chaque pile dans le bon sens (voir le schéma). Puis replacez le couvercle du compartiment à piles, vissez-le et refermez la bombe en clipsant à nouveau les deux moitiés jusqu'à entendre un « clic ».

Prenez bonne note des informations de sécurité ci-dessous.



INFORMATIONS DE SÉCURITÉ CONCERNANT LES PILES :

Dans des cas rares, les piles ou accumulateurs peuvent fuir. Les fluides qu'ils contiennent peuvent abîmer le produit et sont toxiques. Pour éviter ces fuites, respectez les instructions suivantes :

- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet avant de les charger.
- Recharger les accumulateurs sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas mélanger des piles non rechargeables et rechargeables.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Utiliser seulement le type de piles recommandé ou équivalent.
- Mettre en place les piles ou accumulateurs en respectant la polarité.
- Enlever les piles ou accumulateurs usagés du jouet.
- Ne pas mettre en court-circuit les bornes d'une pile ou d'un accumulateur.
- Ne pas faire brûler les piles, sous peine de causer des explosions.
- Jeter les piles selon les règles en vigueur.
- Conserver l'emballage qui contient des informations importantes.

Graphisme : Axel Mahé

© 2024 Asmodee Group - Tous droits réservés



Attention : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petites pièces.
Danger d'étouffement.

