

# Règle du jeu

**TIC**

**TAC**

**BOUM**

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

  
**Golath**



## 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.

