Dent pour dent

Dimitri Watel, Laure Chevalley

Game Chef 2019*

Un patient vient voir le dentiste, et ce n'est pas joli à voir: ses dents sont toutes mélangées. Seul problème, il refuse d'expliquer au dentiste comment cela a pu arriver. Sans information complémentaire, le médecin sera contraint de plomber toutes les dents du patient. Aidez le à comprendre ce qu'il s'est passé en arrachant ses secrets au patient et évitez lui le plus de plombages possible.

Matériel

Ce jeu se joue à 4 ou 6, par équipe de 2; à partir de 8 ans (moins si l'enfant sait lire et n'a pas peur d'aller chez le dentiste).

Fournis avec ces règles

- 1 plateau *Dentition*;
- 32 cartes *Dent* : 8 *Incisives*, 4 *Canines*, 8 *Prémolaires*, 8 *Molaires* et 4 *Dents de sagesse*;
- 32 cartes *Action*;
- 32 jetons *Plombages*.

Non fournis

- 4/6 joueurs;
- 4/6 crayons;
- 4/6 cuillères;
- 16/24 cartes *Secret* : une feuille blanche découpée en 16/24;
- 1 corbeille (ou 1 saladier ou un chapeau).

*Notes aux relecteurs : notre jeu se base sur la définition de l'**amalgame** dentaire, alliage utilisé pour les plombages. Nous utilisons principalement l'ingrédient **Secret**, au centre du jeu, et dans une moindre mesure les ingrédients **Lévitation** et **Microscopique**. Bien que le mot **Echec** soit utilisé, il ne fait pas vraiment partie d'une mécanique de jeu.

Mise en place

Découpez le plateau *Dentition*, et placez chaque moitié côte à côte, de sorte à former deux lignes de 16 dents, avec les incisives au centre. Les joueurs se placent autours du plateau, en alternant les membres de chaque équipe.

Mélangez les 32 cartes *Dents* et disposez les, faces cachées, sur chaque dent du plateau. Tout au long de la partie, les dents du plateau seront recouvertes soit par une *Dent* face cachée (et donc inconnue), soit par une *Dent* face visible identique. Pour éviter de confondre les dents du plateau et les cartes *Dents*, ces dernières sont toujours écrites en italique avec une majuscule.

Mélangez les 32 *Actions* et faites en une pioche.

Distribuez un crayon et 4 cartes *Secrets* à chaque joueur. Il écrit sur ses cartes un mot ou une phrase correspondant aux 4 thèmes suivants (un thème par carte): un aliment, un objet non comestible qu'il est possible de mâcher, un évènement expliquant une dent colorée ou tachetée et un autre expliquant une dent abîmée ou cassée. Chaque *Secret* est ensuite plié en 2 et placé dans la corbeille.

Par exemple : du bambou, un pneu, j'ai fait de la peinture, je suis amateur de ski-nautique.

Déroulement

Déterminez le premier joueur (par exemple le dernier à avoir été chez le dentiste). Chacun à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, un joueur retourne une carte *Dent*. Si la dent du plateau *Dentition* sur laquelle se trouve la carte est identique, son tour s'arrête, sinon il pioche une *Action* et l'effectue. L'*Action* est ensuite défaussée. Si la pioche des *Actions* est vide, on mélange la défausse. La *Dent* est laissée face visible ou remise face cachée en fonction de l'*Action* piochée.

Dans la suite, pour une carte *Dent*, on parlera d'un emplacement **valide** du plateau si la dent de cet emplacement est la même que celle de la carte.

Effets des cartes *Actions*

Les deux cartes suivantes permettent de tenter de révéler un secret.

- **Miroir** : Le joueur et son coéquipier vont aider le dentiste à découvrir un secret du patient. Le joueur doit piocher un secret sans la montrer à son coéquipier ou aux autres joueurs. Il lit trois fois à haute voix la carte qu'il a piochée en gardant la bouche grande ouverte et en maintenant une cuillère sur sa langue. L'autre doit alors deviner ce qu'il lui a dit (au mot près). En cas d'échec, le joueur remet le secret dans la corbeille (sans le montrer aux autres joueurs), la *Dent* qu'il a retournée est remise face cachée au même emplacement du plateau et l'équipe prend un jeton *Plombage*. En cas de réussite, le secret révélé est défaussé et le joueur

peut choisir un emplacement valide du plateau pour la *Dent* sur lequel se trouve une autre *Dent* face cachée et l'échanger avec cette dernière.

- **Fraise** : L'effet est identique à celui de la carte **Miroir** à ceci près qu'au lieu de mettre une cuillère sur la langue, le joueur doit placer ses deux index aux extrémités de sa bouche et les écarter.

Les 3 cartes suivantes permettent d'échanger la carte *Dent* retournée avec une autre *Dent* face cachée. Cette dernière reste face cachée à l'issu de l'échange. Si, par ce biais, la *Dent* retournée arrive sur un emplacement valide, elle reste face visible. Sinon elle est remise face cachée. Sauf pour le **Dentier**, il n'est pas obligatoire de la mettre sur un emplacement valide.

- **Brosse à dent** : La *Dent* face cachée doit être voisine (verticalement ou horizontalement) de la *Dent* retournée. Si aucune carte face cachée n'est voisine, la **Brosse à dent** est sans effet.

- **Brosse à dent à lévitation magnétique** : La *Dent* face cachée peut être située n'importe où sur le plateau.

- **Dentier** : La *Dent* face cachée doit être située sur un emplacement valide pour la *Dent* retournée.

Pour toutes les *Actions* suivantes, le joueur commence par remettre la *Dent* retournée face cachée au même emplacement.

- **Microscope** : Le joueur peut regarder jusqu'à 2 *Dents* faces cachées, sans les montrer aux autres joueurs et puis les remettre à leur place, faces cachées.

- **Hydropulseur** : Le joueur prend au moins deux *Dents* faces cachées, les mélange et les replace sur le plateau.

- **Dent de lait** : L'équipe du joueur peut défausser un jeton *Plombage*. Si elle n'en a pas, la carte est sans effet.

- **Appareil dentaire** : Le joueur conserve la carte. La prochaine fois qu'un joueur de l'équipe pioche une carte **Miroir** ou **Fraise**, il peut l'ignorer et la défausser avec la carte **Appareil dentaire**.

Fin de partie

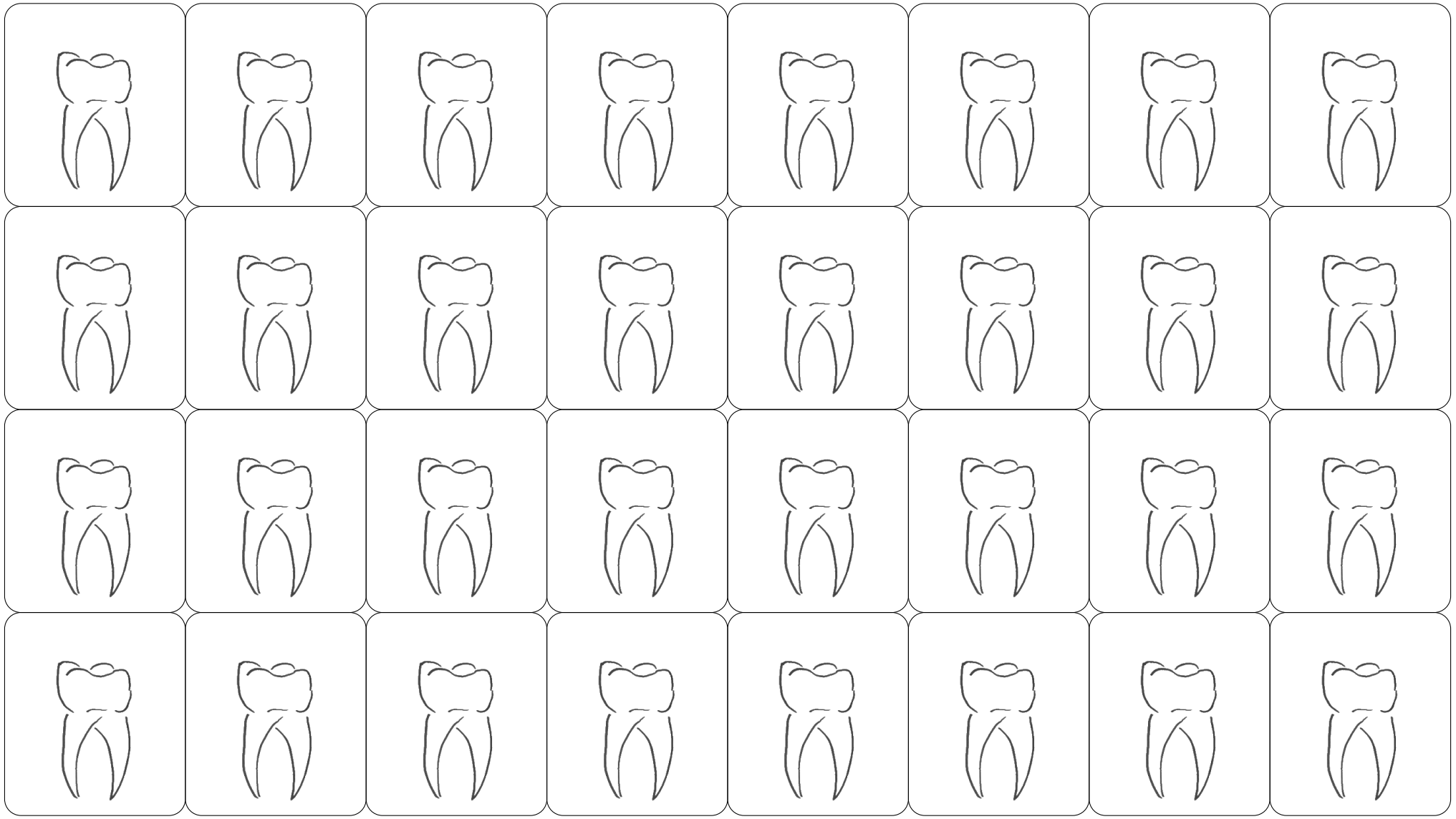
La partie s'arrête quand toutes les dents sont faces visibles ou quand il n'y a plus de secret dans la corbeille. L'équipe qui a le moins de *Plombage* gagne la partie. En cas d'égalité, on compte également les vrais plombages dans les dents des joueurs. En cas d'égalité la victoire est partagée.

Ensemble du matériel fourni avec les règles

Dans les pages qui suivent vous trouverez, dans l'ordre:

- les cartes *Dents* et leurs dos;
- les cartes *Actions* et leurs dos;
- les jetons *Plombage*;
- le plateau *Dentition*.

Dent de sagesse	**Molaire**	**Molaire**	**Prémolaire**	**Prémolaire**	**Canine**	**Incisive**	**Invisive**
Dent de sagesse	**Molaire**	**Molaire**	**Prémolaire**	**Prémolaire**	**Canine**	**Incisive**	**Invisive**
Dent de sagesse	**Molaire**	**Molaire**	**Prémolaire**	**Prémolaire**	**Canine**	**Incisive**	**Invisive**
Dent de sagesse	**Molaire**	**Molaire**	**Prémolaire**	**Prémolaire**	**Canine**	**Incisive**	**Invisive**



Miroir Découvrez un secret (cuillère en bouche) 	**Miroir** Découvrez un secret (cuillère en bouche) 	**Fraise** Découvrez un secret (doigts écartés) 	**Fraise** Découvrez un secret (doigts écartés) 	**Brosse à dent** Echangez avec une carte voisine 	**Brosse à lév. mag.** Echangez avec une carte 	**Appareil dentaire** Ignorez la prochaine carte Miroir ou Fraise 	**Microscope** Regardez 0, 1 ou 2 cartes
Miroir Découvrez un secret (cuillère en bouche) 	**Miroir** Découvrez un secret (cuillère en bouche) 	**Fraise** Découvrez un secret (doigts écartés) 	**Fraise** Découvrez un secret (doigts écartés) 	**Brosse à dent** Echangez avec une carte voisine 	**Brosse à lév. mag.** Echangez avec une carte 	**Hydropulseur** Mélangez des cartes faces cachées 	**Microscope** Regardez 0, 1 ou 2 cartes
Miroir Découvrez un secret (cuillère en bouche) 	**Miroir** Découvrez un secret (cuillère en bouche) 	**Fraise** Découvrez un secret (doigts écartés) 	**Fraise** Découvrez un secret (doigts écartés) 	**Brosse à dent** Echangez avec une carte voisine 	**Brosse à lév. mag.** Echangez avec une carte 	**Dent de lait** Défaussez un *Plombage* 	**Microscope** Regardez 0, 1 ou 2 cartes
Miroir Découvrez un secret (cuillère en bouche) 	**Miroir** Découvrez un secret (cuillère en bouche) 	**Fraise** Découvrez un secret (doigts écartés) 	**Fraise** Découvrez un secret (doigts écartés) 	**Brosse à dent** Echangez avec une carte voisine 	**Brosse à lév. mag.** Echangez avec une carte 	**Dentier** Echangez avec un emplacement valide 	**Microscope** Regardez 0, 1 ou 2 cartes

Action	Action	Action	Action	Action	Action	Action	Action
Action	Action	Action	Action	Action	Action	Action	Action
Action	Action	Action	Action	Action	Action	Action	Action
Action	Action	Action	Action	Action	Action	Action	Action

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Plombage

Invisive
Incisive
Canine
Prémolaire
Prémolaire
Molaire
Molaire
Dent de sagesse
Invisive
Incisive
Canine
Prémolaire
Prémolaire
Molaire
Molaire
Dent de sagesse