

4

**PIOCHE DES CARTES DE PHONÈMES**  
 Mélangez face cachée les 32 cartes de phonèmes puis piochez dans celles-ci 7 cartes face cachée qui constituent le nombre de manches jouées. Écartez les autres cartes de phonèmes. Ces 7 cartes constituent la pioche des phonèmes. Vous pouvez augmenter le nombre de manches d'une partie en ajoutant plus de cartes de phonèmes dans la pioche, par exemple 9 ou 11 cartes.

**PIOCHE DES CARTES D'ÉPREUVES**  
 Constituez la pioche des épreuves avec les 12 cartes d'épreuves à thèmes, 9 cartes d'épreuves Tic Tac Boum, 9 cartes d'épreuves picturales, puis mélangez les cartes face cachée.

**INSTALLATION DU JEU**  
 Le jeu est constitué de 3 pioches de cartes : la pioche des cartes « bombe », la pioche des cartes de phonèmes, la pioche des cartes d'épreuves, par exemple 9 ou 11 cartes.

## RETROUVEZ LA GRANDE FAMILLE DE TIC TAC BOUM POUR EXPLOSER DE RIRE !



10

2



6



**COMMENT JOUER**  
 Le joueur actif doit énoncer un mot en fonction de l'épreuve en cours. S'il y parvient c'est à son voisin de gauche de jouer et ainsi de suite jusqu'à ce que la bombe explose. Comme auparavant, le joueur « Chronos » est le voisin de gauche du nouveau joueur actif.  
 Son voisin de gauche est appelé « Chronos », il gère la pioche des cartes « bombe ». Il met son doigt dessus et commence à compter 10 secondes en tapant du bout du doigt le paquet des cartes « bombe ».  
 « Chronos était dans la mythologie grecque le dieu personnifiant le temps et la destinée ».

8

**LA BOMBE**  
 En même temps que le joueur actif cherche un mot, le joueur à sa gauche devient le joueur « Chronos ». Il compte à voix basse ou avec ses doigts jusqu'à 10 secondes. Au bout de ces 10 secondes, « Chronos » retourne la carte du dessus de la pioche bombe. S'il pioche une carte « mèche enflammée », « Chronos » compte de nouveau 10 secondes avant de retourner une nouvelle carte et ainsi de suite jusqu'à piocher la carte « explosion ».  
 Attention ! Si la proposition d'un joueur est contestée par les autres joueurs, une majorité de ces joueurs décidera si elle est acceptée ou pas. Durant ce débat le joueur « Chronos » arrête de compter et joue avec les autres.  
 l'univers suggéré par le dessin sur la carte et qui commence par la lettre soulignée sur la carte de phonème. Le joueur le plus rapide à trouver un mot gagne la carte. Cette carte fonctionne comme un bonus lors du comptage final des points en fin de partie.

### BUT DU JEU

Le joueur ayant le moins de points à la fin de la partie gagne.

### CONTENU DU JEU

Le jeu est constitué d'un paquet de 75 cartes réparties comme suit :

- 32 cartes de phonèmes ;
- 12 cartes d'épreuves à thèmes ;
- 9 cartes d'épreuves Tic Tac Boum ;
- 9 cartes d'épreuves picturales ;
- 7 cartes « bombe » dont une carte « explosion » ;
- 5 cartes de règles.



3

Lorsque la carte « explosion » est piochée, la manche prend fin immédiatement. Le joueur actif reçoit la carte de phonème. Les cartes « bombe » sont ensuite mélangées à nouveau pour former une nouvelle pioche. On recommence une manche tant qu'il reste des cartes dans la pioche de phonèmes.



### FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche de phonèmes. Chaque joueur calcule son score. Il marque un point par carte phonème acquise, et déduit un point par carte picturale gagnée. Le joueur ayant le moins de points gagne la partie. En cas d'égalité, il peut y avoir plusieurs gagnants.



6

Le jeu Tic Tac Boum est un jeu de Sylvie Barc et Jean-Charles Rodriguez. L'adaptation en jeu de cartes est une réalisation Week End Games. Le jeu Tic Tac Boum et sa version jeu de cartes sont des jeux sous licence Week End Games - 78000 Versailles.



8

### LA BOMBE

l'univers suggéré par le dessin sur la carte et qui commence par la lettre soulignée sur la carte de phonème. Le joueur le plus rapide à trouver un mot gagne la carte. Cette carte fonctionne comme un bonus lors du comptage final des points en fin de partie. Attention ! Si la proposition d'un joueur est contestée par les autres joueurs, une majorité de ces joueurs décidera si elle est acceptée ou pas. Durant ce débat le joueur « Chronos » arrête de compter et joue avec les autres. En même temps que le joueur actif cherche un mot, le joueur à sa gauche devient le joueur « Chronos ». Il compte à voix basse ou avec ses doigts jusqu'à 10 secondes. Au bout de ces 10 secondes, « Chronos » retourne la carte du dessus de la pioche bombe. S'il pioche une carte « mèche enflammée », « Chronos » compte de nouveau 10 secondes avant de retourner une nouvelle carte et ainsi de suite jusqu'à piocher la carte « explosion ».

5



Le jeu peut commencer. Le premier joueur commence à jouer, il est le joueur actif.



Le premier joueur pioche ensuite la première carte de la pioche des phonèmes et la pose à côté de la carte d'épreuve. Ces deux cartes constituent la manche.

Le plus jeune joueur prend la première carte de la pioche des épreuves et la pose face visible au centre de la table.

Le premier joueur prend la première carte de la pioche des épreuves et la pose face visible au centre de la table. Le plus jeune joueur commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur prend la première carte de la pioche des épreuves et la pose face visible au centre de la table.

### DÉMARRAGE

Mélanguez face cachée la pioche des cartes « bombe » et posez-la au centre de la table.



PIOCHE DES CARTES « BOMBE »