



Auteur : Alain François -**Design graphique** : Vinciane lamy -**Illustrations** : Vincent Wauthier
©2010/2011 T&L Sprl. Rue Jean Watrin, 23 – B 7804 Rebaix (Ath) – Belgium – N° BE0450.930.036

Règles du jeu:

Matériel de jeu

Teethrun est composé de 104 cartes réparties de la manière suivante :

CARTES PREVENTION :



Brosse à dents (22)

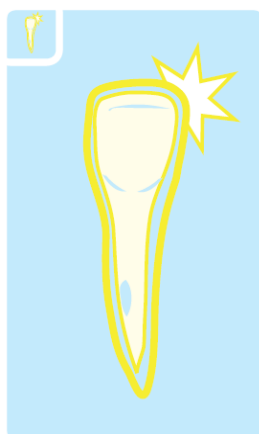


Dentifrice(22)

CARTES DENTS :



Canines (8)



Incisives (10)



Prémolaires(10)



Molaires (10)

CARTES ATTAQUE :



Carie (4)



Bonbons (3)



Dent perdue (1)

CARTES SOIN :



Dentiste (8)

CARTES JOKER :



Joker (2)

CARTES MODELES :

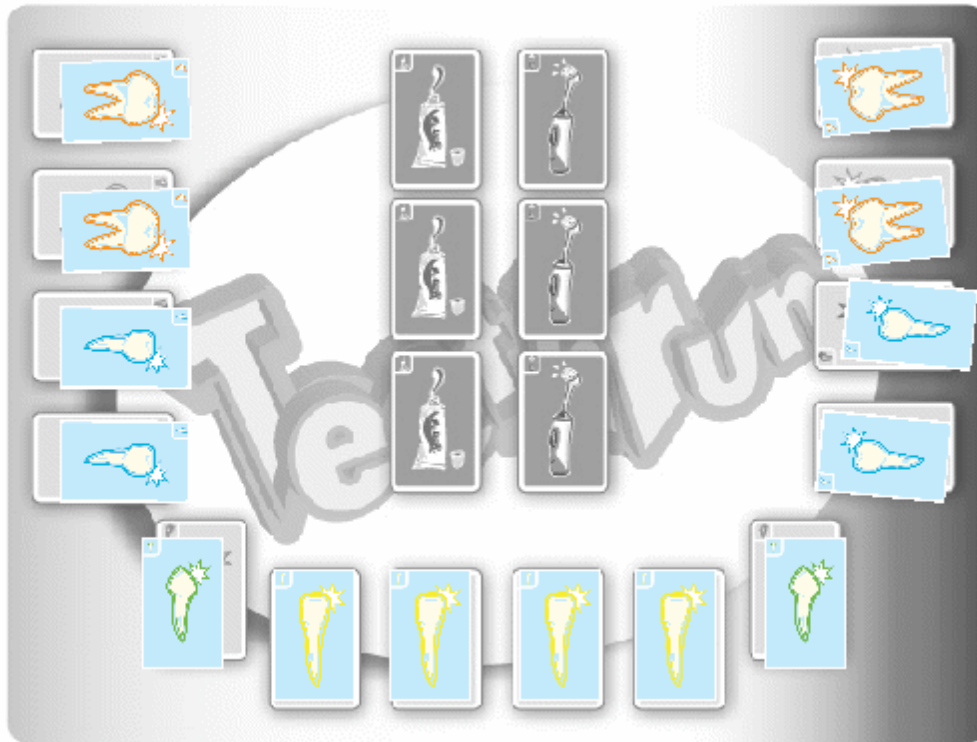


Carte en deux parties (2)

But du jeu

Le vainqueur de la partie est le premier à avoir fait pousser toutes ses dents... En évitant les attaques et en veillant à bien les brosser.

Il doit donc avoir déposé 4 molaires, 4 prémolaires, 4 incisives et 2 canines suivant ce modèle:

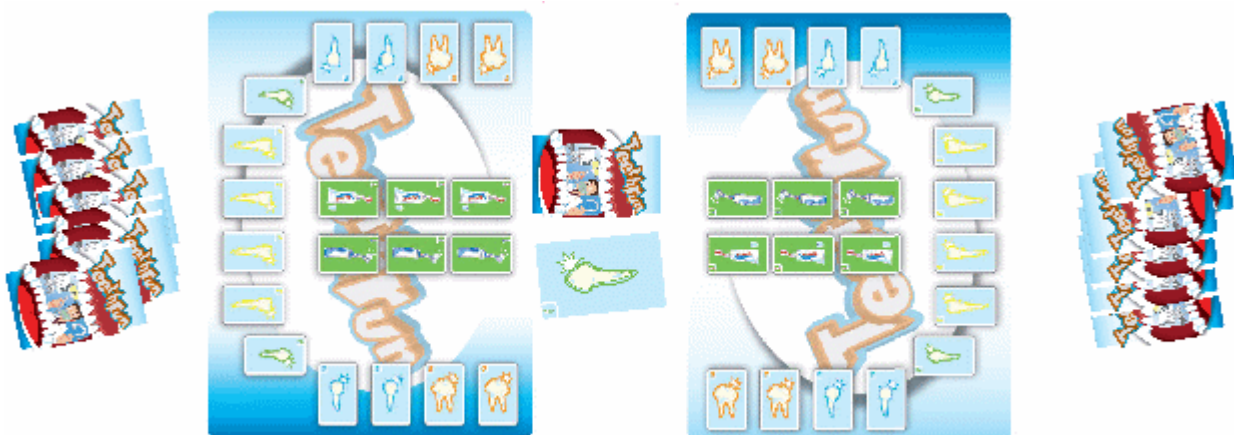


Préparation du jeu

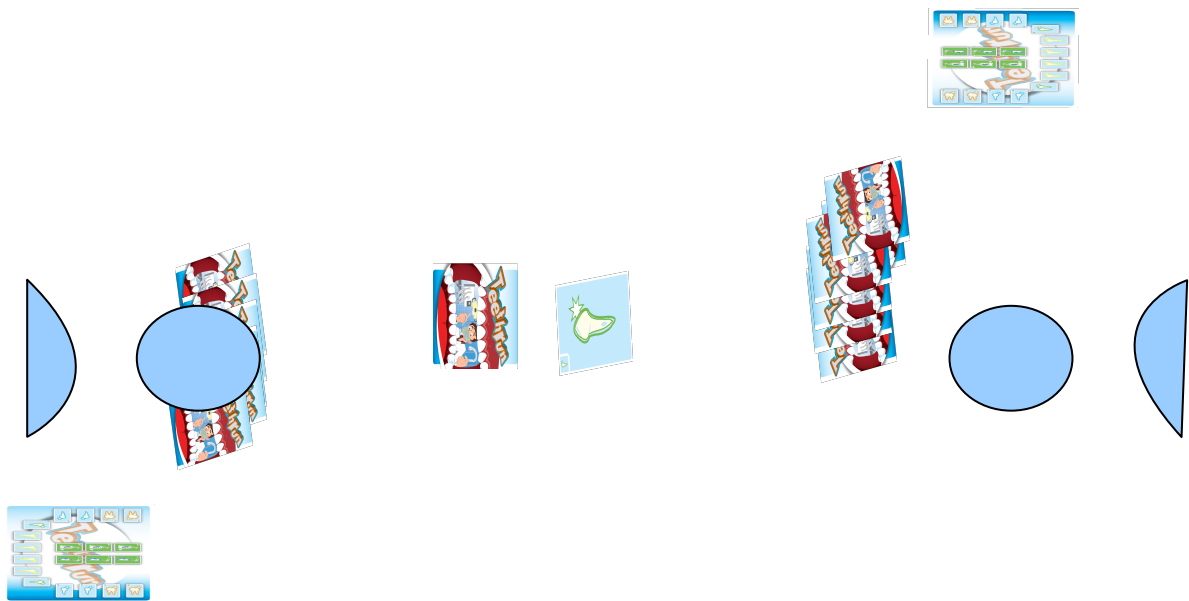
Si vous n'avez pas imprimé le tapis de jeu, distribuer la double carte modèle à chaque joueur.

Bien mélanger et distribuer 7 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes est placé entre les joueurs (c'est la pioche). On retourne la première carte de la pioche et on la place à côté de celle-ci (c'est la défausse)

Avec le tapis de jeu :

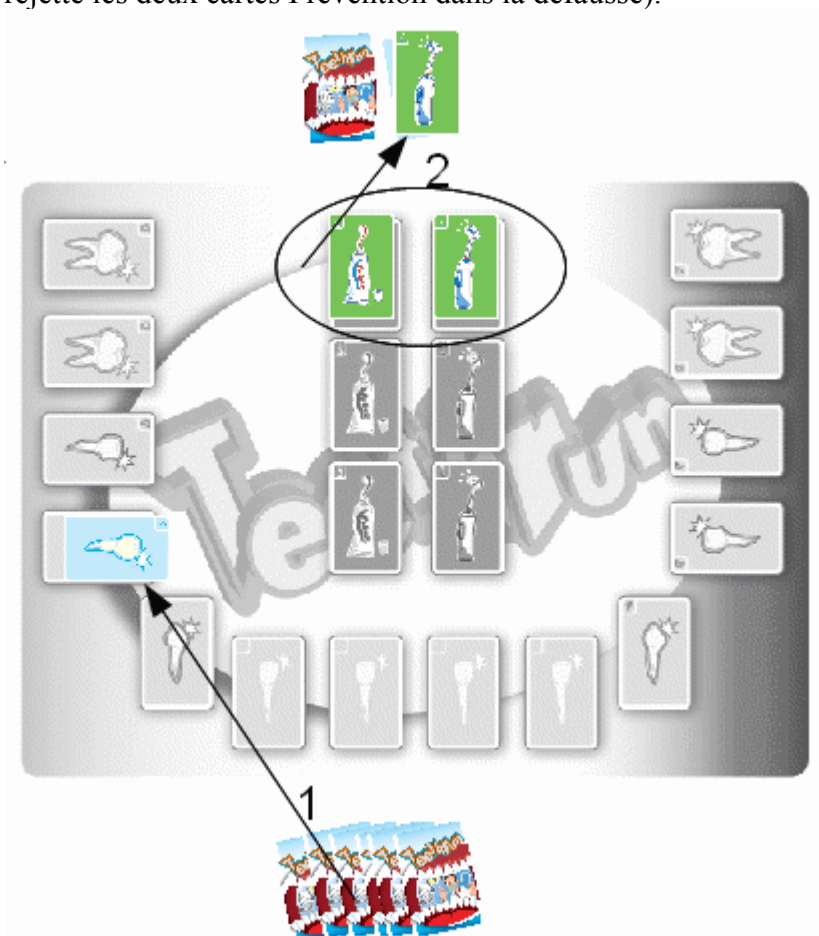


Sans le tapis de jeu:



Comment fait-on pousser les dents ?

Pour faire pousser une dent, il faut d'abord avoir déposé une carte **dentifrice** et une carte **brosse à dents**. Ces deux cartes sont ensuite échangées contre une carte dent (on dépose la carte dent et on rejette les deux cartes Prévention dans la défausse).



Si le joueur a déposé 3 brosses à dents et 3 dentifrices, il peut faire pousser 3 dents.

Comment freiner son adversaire ?

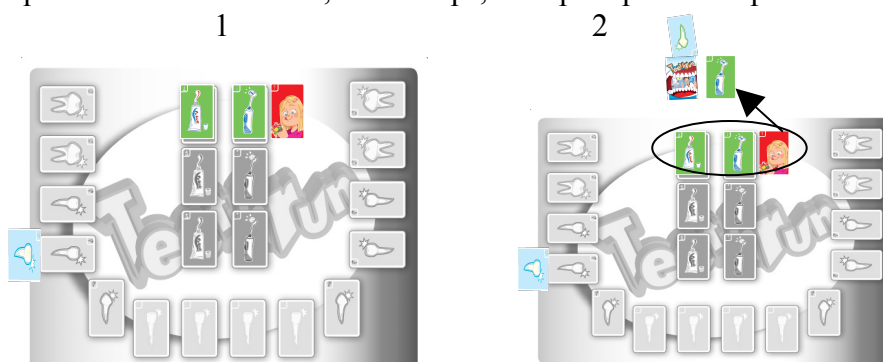
Carte Carie :

Elle peut être déposée sur une dent de l'adversaire. Dans ce cas, il doit aller chez le dentiste. Plus aucune dent ne peut être déposée jusqu'au tour qui suit le dépôt de la carte dentiste. La carte carie et la carte dentiste sont alors rejetées dans la défausse.



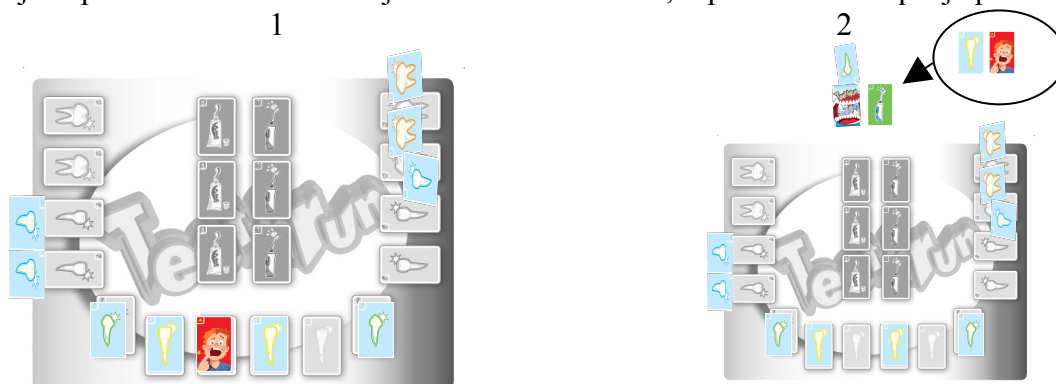
Carte Bonbon :

Elle est déposée à côté de la brosse à dent. Dans ce cas, l'adversaire a mangé trop de bonbons et doit se laver les dents. Il doit rejeter une carte dentifrice et brosse à dent dans la défausse en même temps que la carte Bonbons et, entretemps, il ne peut plus faire pousser de dents.



Carte Dent perdue :

Si je dépose cette carte dans le jeu de mon adversaire, il perd une dent que je peux choisir.



Attention : Le joueur qui a déposé 3 dentifrices et 3 brosses à dents ne peut pas subir aucune attaque !

La carte Joker

Le joker peut remplacer TOUTES les cartes à l'exception des attaques.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence.

1. Le joueur A dépose toutes les cartes qu'il peut déposer devant lui. S'il peut déposer une brosse à dents et un dentifrice, il fait directement pousser une dent et rejette les deux cartes (dentifrice et brosse à dents) dans la défausse.

On peut déposer jusqu'à trois dentifrices et brosses à dents.

2. Le joueur A dépose une ou plusieurs attaques dans le jeu de son adversaire.

L'attaque carie se place sur une dent...cette dent-là est cariée et doit être soignée. Il faut autant de dentistes que de caries.

Le joueur qui a déposé 3 brosses à dents et 3 dentifrices est immunisé et ne peut pas être attaqué.

3. Le joueur A reprend dans la pioche autant de cartes que de cartes qu'il a déposées (chaque joueur doit toujours avoir 7 cartes en main). Si le joueur ne peut rien déposer dans son jeu ni dans celui de son adversaire, il se défait d'une carte qu'il rejette dans la défausse et en tire une autre. Il peut se défaire de plusieurs cartes **identiques**.

Pour plus de fluidité : Si le joueur ne peut rien déposer dans son jeu ni dans celui de son adversaire, il peut se défaire de 3 cartes maximum qu'il rejette dans la défausse et en tire 3 autres dans la pioche. Il peut se défaire de plus de 3 cartes si elles sont toutes **identiques** (Exemple : si j'ai 4 molaires, je peux les changer toutes les 4).

C'est ensuite au tour du joueur B.

Quand on annule une attaque, on rejette la carte attaque et la carte soin dans la défausse.

Fin du jeu:

Le jeu se termine quand un joueur a réussi à faire pousser toutes ses dents.