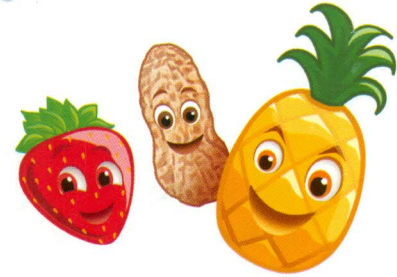




TopSent



Nombre de joueurs : 3 à 6

Âge : à partir de 6 ans

But du jeu : Amasser un maximum de cartes en reconnaissant des odeurs de fruits.

Préparation du jeu



- Emboîter les couvercles en-dessous de chaque **capsule d'odeur** pour cacher les réponses, puis les placer en désordre sur la table de jeu.
- Distribuer les cartes entre tous les joueurs afin qu'ils en aient le même nombre lorsqu'ils les prennent en main face cachée. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.
- Les joueurs se placent en cercle, le dé à portée de main.
- Prendre une boîte d'allumettes, par exemple, pour donner des pénalités.

Principe du jeu

Une partie se déroule en plusieurs manches. Pour chacune d'elles, il faut reconnaître une odeur puis compter sur les cartes combien de fois apparaît sa représentation visuelle en fonction du tirage du dé.

Déroulement d'une manche

La première capsule choisie passe de joueur en joueur, sans que ceux-ci révèlent ce qu'ils pensent avoir reconnu. Dès que tous les joueurs ont senti l'odeur en jeu, le dé est lancé pour savoir combien de fois ce fruit doit apparaître sur les cartes. Le dé allant de 1 à 6, il faudra compter au maximum 6 fois le fruit correspondant à l'odeur avant de « **toper le pot** ».

1 Le plus jeune joueur pose sa première carte face visible au centre, le deuxième suit en la plaçant sur la précédente et ainsi de suite. Cette pile constitue le « pot ». Au fur et à mesure que les cartes sont posées, les joueurs doivent repérer le fruit qu'ils ont reconnu olfactivement et additionner le nombre de fois où ils le voient apparaître.

Les fruits peuvent être illustrés de 1 à 3 fois par carte, avec des tailles différentes pour semer le trouble. Il faut donc rester attentif.

On doit toper dès que le nombre de fruits représentés indiqué par le dé est atteint ou dépassé.

2 Dès que le fruit, reconnu olfactivement, est apparu sur les cartes le nombre de fois indiqué par le dé, « **TOPEZ** » le pot !

- Si l'odeur a bien été reconnue et le nombre d'apparition de ce fruit correspond au dé, le joueur qui a topé **en premier remporte le pot** ! Si le joueur qui a topé s'est trompé d'odeur, il reçoit **1 point de pénalité** (une allumette). **Il est éliminé jusqu'à la fin de la manche.**

- Si un joueur a triché, il est immédiatement exclu jusqu'à la fin de la manche.

- Dans l'éventualité où plusieurs joueurs ont topé en même temps :

Si l'odeur a bien été reconnue, et que son apparition sur les cartes correspond au tirage du dé, seul celui qui a la main sur les cartes remporte le pot. Si les mains ont topé le pot en même temps, les joueurs se partagent celui-ci (en cas de chiffre impair, une carte est mise de côté).

3 Lorsqu'un joueur remporte le pot, cela marque la fin d'une manche. Le vainqueur de la manche commence la suivante en choisissant une capsule au hasard, en jetant le dé puis en retournant sa première carte, qui constituera le début du nouveau pot et ainsi de suite.

Fin du jeu

Le **gagnant** est celui qui a remporté le plus de cartes lorsque les autres joueurs n'en ont plus en main.

Un joueur est **éliminé** lorsqu'il n'a plus de cartes en main ou lorsqu'il a cumulé 3 points de pénalité.

Recommandations

- Lors d'une manche, la capsule en jeu est mise de côté pour ne pas la mélanger avec les autres afin de vérifier la réponse. À la fin d'un tour, la capsule d'odeur doit être remise parmi celles en jeu.
- Les boîtiers sont destinés à être sentis et non sucés, il est donc recommandé d'interdire aux enfants de les porter à la bouche. Pour sentir, placer le boîtier à un centimètre du nez.
- Afin d'éviter des transferts d'odeurs, ne pas mélanger les couvercles et ne pas mettre les capsules en vrac.
- Ne pas conserver ce jeu près d'une source de chaleur ou au soleil.
- Bien entretenu, ce jeu a une durée de vie de plus de trois ans.

