

Un bruit sourd... Une odeur nauséabonde... et une question: « Qui a pété? »...
Tout le monde se regarde un peu gêné, personne n'ose se dénoncer...
pourtant l'odeur se répand...c'est sûr...quelqu'un a pété!

BUT DU JEU

Nier être l'auteur du délit... ou se dénoncer. Ce sont les choix que vous aurez à faire pour accumuler le moins de points de honte possible...

CARTES - MISE EN PLACE

Lieu (10 cartes),
correspondant à cinq
contextes différents:



Odeur (36 cartes), réparties en huit intensités, soit:
de ① (pas d'odeur à l'horizon),
à ⑧ (odeur infectée tous azimuts).
Il y a un seul ⑦, deux ⑥, trois ⑤
etc... jusqu'à huit ①!
A noter: Un effet spécial est
associé aux cartes **Odeur** de
valeur ③ à ⑦.

Honte (64 cartes), représentant
des personnages incommodes
par l'odeur. Plus ils sont
incommodes, plus vous avez honte,
c'est bien connu... Mélangez
les cartes **Honte** et tournez
perpendiculairement la treizième
carte du paquet depuis le dessous
(elle servira plus tard d'indicateur).



Mélangez séparément les trois paquets de cartes (en fonction de leur dos) et placez-les au centre de la table, faces cachées, comme indiqué sur l'image ci-dessus.

UNE ODEUR SUSPECTE...

Une partie se joue entre cinq et neuf manches.

Au début de chaque manche, un pet répand son odeur nauséabonde dans un lieu.

Qui est le responsable??? Il va vous falloir être persuasif pour détourner les soupçons sur quelqu'un d'autre... car tous les autres joueurs vont tenter d'en faire autant. Et il y a toujours un responsable...

Alors? Nier ou se dénoncer? Nier peut vous faire prendre des risques alors que vous dénoncer permet de limiter la casse...

Le premier joueur retourne la première carte **Lieu** et la place devant lui face visible.

Cette carte indique quatre éléments:

Le contexte.

Ici: au boulot.

Le lieu du pet.

Ici: dans l'ascenseur.

Le sens dans lequel la manche va se jouer
Ici: sens vers la gauche.



Le nombre de cartes **Honte** à placer sur la table.
Selon les pictogrammes imprimés sur la carte, certaines cartes seront posées faces visibles, d'autres faces cachées.
Ces cartes sont prélevées dans la pioche des cartes **Honte**.
Ici: deux cartes visibles, une carte face cachée.

Cinq cartes **Odeurs** sont distribuées à chaque joueur qui en prend secrètement connaissance. Celui qui totalise le plus grand nombre de points sur ses cartes **Odeur** est le responsable de cette infection soudaine. Pas de panique! Certaines cartes nauséabondes peuvent même s'avérer très utiles.

Ludovic

Sandra

Bruno

Camille
Premier joueur

LA RECHERCHE DU RESPONSABLE

Le premier joueur se tourne vers son voisin (de gauche ou de droite selon le sens de la flèche sur la carte **Lieu**), le regarde droit dans les yeux et lui demande: « Est-ce-toi qui a pété? ».

Toute autre phrase peut être valable, par exemple: « Ne le serais-tu pas un peu oublié, par hasard? ».
N'hésitez pas à varier les plaisirs... Lâchez-vous!

Le joueur questionné à deux possibilités:

A. Se dénoncer

Si le joueur pense perdre la manche, en fonction des cartes qu'il a en main, il peut limiter les dégâts en se dénonçant. Dans ce cas, la manche s'arrête immédiatement, le joueur ramasse toutes les cartes **Honte** qui se trouvent au centre de la table, les place devant lui faces cachées et l'on recommence une nouvelle manche.

B. Nier

S'il nie être le responsable, le joueur doit présenter faces cachées les cartes qu'il a en main à celui qui lui a posé la question. Celui-ci tire une carte au hasard et la pose face visible devant le joueur qui a nié. Ainsi, chacun dispose d'un indice sur le degré de responsabilité de ce joueur.

Au moment où elles sont révélées, certaines cartes entraînent un effet spécial que vous découvrirez dans la rubrique Effets spéciaux.

Si le joueur a nié, il se tourne vers le joueur suivant et lui pose la même question. Ce dernier peut à son tour se dénoncer ou nier et ainsi de suite.

Lorsque tous les joueurs ont été questionnés et que personne ne s'est dénoncé, une nouvelle carte **Honte** est placée face visible et un second tour de table commence...

Si personne ne s'est dénoncé durant le second tour de jeu, une nouvelle carte **Honte** est placée et le troisième et dernier tour de table commence.

Attention, cela se précise et devient dangereux car chacun a déjà deux cartes **Odeur** révélées devant lui... Voici arrivé l'ultime moment pour se dénoncer...

A la fin du troisième tour, si personne ne s'est dénoncé, chacun va essayer de déterminer qui est le responsable. Pour cela, il s'agit d'évaluer le total de points d'odeur de chaque joueur, en tenant compte des éléments connus (les trois cartes révélées devant chaque joueur) et les éléments inconnus (les cartes en main).

Que reste-t-il dans les mains de chacun...?

L'ACCUSATION

Lorsque tout le monde a terminé son évaluation et fait son choix, les joueurs vont désigner celui qu'ils pensent être le responsable.

Pour cela, tous les joueurs lèvent un doigt en l'air. L'index de préférence...

On compte jusqu'à trois et, simultanément, chacun pointe son doigt vers celui qui, à son avis, a le total le plus élevé.

Il est interdit de se désigner soi-même. Par contre, on peut aussi conserver son doigt en l'air sans accuser quelqu'un... Attitude qui en dit long sur le caractère ou la responsabilité de ce joueur...

Ludovic

Sandra

Camille, qui a déjà 9 points d'Odeur devant elle, est un suspect de choix. Bruno et Ludovic tombent dans le panneau et la désignent comme responsable.
Mais Camille vote pour Sandra, car elle a de bonnes raisons de penser que c'est elle la véritable responsable.
D'ailleurs Sandra ne prend pas part au vote. C'est clair: elle n'a pas la conscience tranquille!

Bruno

Camille

LA RÉVÉLATION

Toutes les cartes **Odeurs** sont ensuite révélées.

Le joueur qui a le plus grand total de points d'odeur est bien entendu le responsable de cette situation désagréable. Il est puni en ramassant toutes les cartes **Honte** placées au centre de la table plus une carte par joueur qui l'a pointé du doigt!

Tous les joueurs qui ont accusé quelqu'un à tort reçoivent également une carte **Honte** prélevée dans la pioche. Ce n'est pas bien d'accuser quelqu'un à tort...

Exception: Si, en fin de manche, un joueur présente cinq cartes de valeur zéro, il est désigné comme le responsable unique. Abuser de la sorte de déodorant est clairement un moyen de cacher son méfait...

Le verdict est tombé. C'est finalement Sandra la véritable responsable. Elle reçoit la totalité des cartes **Honte** au centre de la table, ainsi que la tête carte de la pioche (Camille l'a très justement accusée). Sandra aurait sans doute été mieux inspirée de se dénoncer lorsqu'il en était encore temps.

Bruno et Ludovic reçoivent chacun une carte **Honte**: Accuser quelqu'un à tort n'est jamais très glorieux.

Seule, Camille ne reçoit rien. Nul doute qu'elle va devenir une cible de choix lors des prochaines manches!



UNE NOUVELLE ODEUR SE RÉPAND...

La carte **Lieu** de la manche terminée est placée face visible au centre de la table. Le responsable de la manche précédente devient le premier joueur et il effectue les opérations suivantes:

- Pioche la première carte **Lieu** et la place devant lui face visible.
- Dispose les nouvelles cartes **Honte** tel qu'indiqué sur le **Lieu**.
- Mélange et distribue les cartes **Odeurs**.

La nouvelle manche peut alors commencer.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque:

- au moins une manche a été jouée dans les cinq différents contextes, (soit entre cinq et neuf manches) ou
 - lorsque la carte **Honte** placée perpendiculairement en début de partie est piochée.
- Cette manche, qui sera la dernière, se termine normalement.

HEUREUSEMENT LA HONTE NE TUE PAS...

Le joueur qui cumule le plus de points de honte perd la partie. Il est sacré « Maître es Pet ».

EFFETS SPÉCIAUX DES CARTES

Lorsque l'une des cartes suivantes est révélée et posée devant le joueur, un effet spécial se joue immédiatement.



Carte de valeur 3

S'il a déjà des cartes **Honte**, le joueur A les prend et les présente faces cachées à un joueur B de son choix. B pioche une carte, la révèle et reçoit toutes les cartes de même valeur détenues par A! B ajoute ces cartes **Honte** à son tas devant lui, faces cachées. Oui, ce jeu est cruel...

Cette action est sans effet si le joueur A ne possède aucune carte **Honte**.



Carte de valeur 4

Le joueur choisit un adversaire et pioche une carte **Odeur** dans sa main et lui rend une carte de sa main en échange. Il est possible de rendre la carte que l'on vient de piocher.



Carte de valeur 5

Le joueur choisit un adversaire qui possède déjà une ou plusieurs cartes **Odeur** visibles devant lui. Il choisit une des cartes **Odeur** visibles, la prend et la place devant lui. Il lui donne les cinq en échange...

Cette action est obligatoire même si les cartes révélées jusqu'à présent sont toutes supérieures à cinq.

Cette action est sans effet si aucun autre joueur n'a de carte **Odeur** visible devant lui.



Carte de valeur 6

Le joueur choisit un adversaire, pioche trois cartes **Odeur** dans sa main et lui rend trois cartes de sa main en échange. Il est possible de rendre une ou plusieurs cartes que l'on vient de piocher. Si l'adversaire a moins de trois cartes en main, il lui prend toutes les cartes de sa main et lui rend le même nombre de cartes.



Carte de valeur 7

Le joueur défait immédiatement toutes les cartes **Odeur** qu'il a en main et continue la manche sans aucune carte en main.

Ainsi, s'il reste des tours de table à faire, le joueur pourra nier sans qu'on lui révèle une nouvelle carte.

CONSEIL

Lorsque l'on prend connaissance de sa main de départ et que l'on a beaucoup de cartes **Odeur** de forte valeur, il ne faut pas forcément abandonner et se dénoncer trop vite, car les effets spéciaux de certaines cartes pourront vous permettre de retourner la situation à votre avantage. Enfin peut-être...

