

Dé et Dentiste

Règles du jeu

1. Le principe du jeu

La dent est attaquée par le sucre qui peut provoquer des caries ou l'atteindre plus profondément (atteinte avancée). Le joueur protège ses dents en les brossant, mais un rendez-vous chez le dentiste devient nécessaire pour soigner les dents abîmées.

Le joueur qui possède la meilleure dentition en fin de jeu gagne la partie.

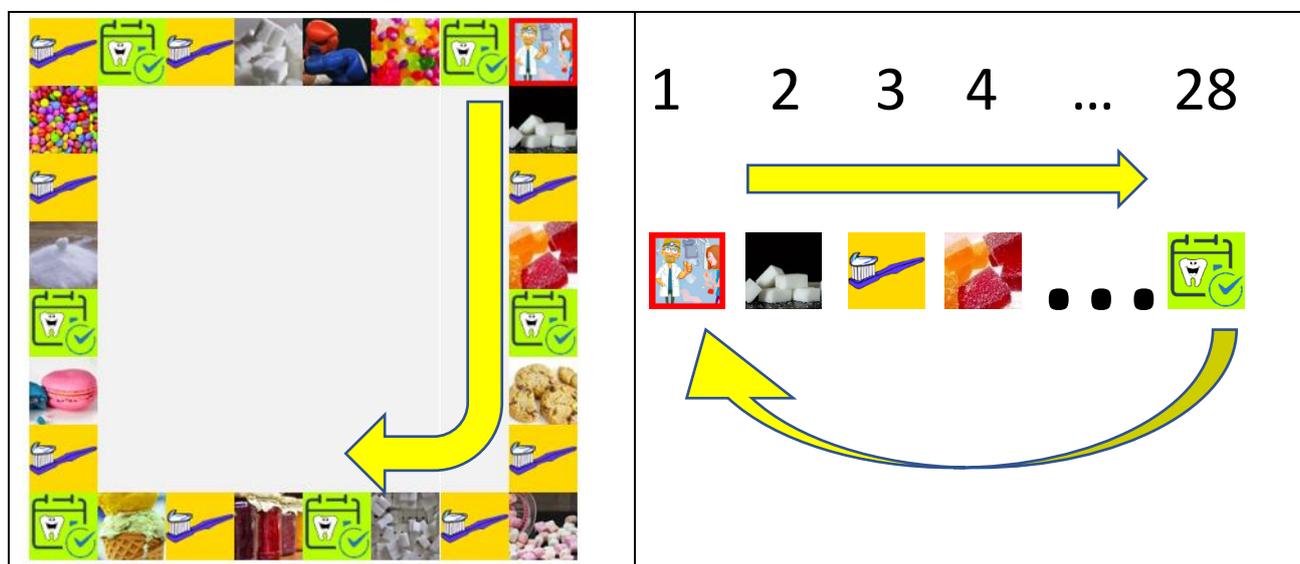
Le nombre de joueurs n'a pas d'importance (de 1 à plusieurs) ; il n'influe en aucune manière sur le cours du jeu. Les éléments de jeu fournis conviennent généralement jusqu'à 4 joueurs (au-delà, il pourrait être nécessaire de reproduire un supplément de marqueurs).

Chaque joueur dispose du schéma de sa dentition et d'un pion qui va circuler sur le circuit de jeu et du schéma de sa dentition.

2. Les éléments de jeu

2.1. Le plateau de jeu

Le plan de jeu est constitué d'un circuit de 28 cases. Selon le conditionnement, ce circuit peut être représenté par un plateau ou constitué par la pose de 28 tuiles dans l'ordre de leur numéro.



Les cases du plateau ou les tuiles représentent les éléments suivants :

- Dentiste (1 case, c'est la case de départ et d'arrivée du circuit)
- Sucre (12 cases, sur l'arrivée desquelles le joueur risque d'abîmer ses dents)
- Brossage (8 cases où le joueur retire le sucre collé à ses dents)
- Rendez-vous dentiste (6 cases où le joueur reçoit un rendez-vous chez le dentiste)
- Coup (1 case signifiant que le joueur a eu une dent abîmée à la suite d'un choc sur la dentition)

2.2. Les dents

2.2.1. Le schéma des dents

Chaque joueur dispose d'un schéma de ses dents. Le jeu n'utilise qu'un maxillaire, soit 18 dents. Sur ces dents seront posés les marqueurs résultant du déplacement du pion sur le circuit.

2.2.2. Les marqueurs positionnés sur les dents

S : Sucre

C : Carie

A : atteinte Avancée

P : dent traitée Partiellement

T : dent Traitée totalement

Ces marqueurs sont posés (empilés s'il y en a plusieurs) sur la dent, à l'exception du marqueur « T » qui est posé à côté de la dent soignée (les « T » peuvent être également empilés si la dent a été soignée plusieurs fois).

3. Déroulement du jeu

3.1. Cinq tours

Le jeu se joue en 5 tours de circuit.



Au début du jeu, le pion est posé sur la case 1, « Dentiste »

Le joueur lance un dé à 6 faces et avance du chiffre indiqué.



3.2. Arrivée sur une case Sucre

(...et autres sucreries]

Le joueur relance le dé et reçoit un nombre de marqueurs « S » (Sucre) correspondant au chiffre indiqué. Il pose, un par un, ces marqueurs « S » sur ses dents en respectant l'ordre suivant (1 à 8), selon leur situation au moment de l'arrivée sur la case Sucre :

- Les dents déjà « C » cariées
 - 1> dents avec les 2 marqueurs C et S
 - 2> dents avec les 3 marqueurs C, S et P
 - 3> dents avec le seul marqueur C
 - 4> dents avec les 2 marqueurs C et P
- Les dents non cariées, mais avec déjà présence de sucre
 - 5> Dents avec le seul marqueur S
 - 6> Puis dents avec les marqueurs S et P
- 7> les dents avec le seul marqueur « P »
- 8> les dents sans marqueurs

La présence d'un marqueur « T » (cf. plus bas), posé à côté de la dent pour indiquer qu'elle a été traitée n'est pas pris en compte dans les critères ci-dessus.

Il n'est pas ajouté de « S » sur les dents avec un marqueurs « A ».

(Note : c'est dans le cadre de jeu ; bien évidemment dans la réalité, le sucre peut aggraver encore l'état de ces dents.)

Si un marqueur « S » a été ajouté à toutes les dents possibles ci-dessus, les « S » restants ne sont pas utilisés.

A l'issue des ajouts de « S », certains remplacements de marqueurs sont à faire :

- « C, S » + « S » sont remplacés par un marqueur « A » (2 sucres entraînent une carie et 2 caries entraîne une atteinte avancée)
- « C, S, P » + « S » sont également remplacés par un marqueur « A » (le fait que la dent ait été traitée partiellement ne change rien)
- « S » + « S » est remplacé par « C » (2 sucres entraînent une carie)
- « P, S » + « S » devient « P, C » (2 sucres entraînent une carie même sur une dent traitée partiellement)

Récapitulatif de l'ajout d'une marque S

Ordre ajout	Avant ajout de « S »	Après ajout « S »
1	C S	A
2	C S P	A
3	C	C S
4	C P	C S P
5	S	C
6	S P	C P
7	P	S P
8	Sans marqueur	S



3.3. Arrivée sur une case Brossage

Le joueur enlève tous les marqueurs « S » présents sur ses dents.



3.4. Arrivée sur la case Coup

Le joueur choisit une de ses quatre dents le plus en avant (incisives) et y positionne un marqueur « A ». Ce marqueur remplace tous les marqueurs qui y seraient présents sur la dent choisie et, s'il est posé sur le côté de la dent, le marqueur « T » est retiré (ou les « T » en cas de traitements successifs)

Le joueur a évidemment intérêt à choisir celle des 4 dents la plus abîmée.



3.5. Arrivée sur une case Rendez-vous dentiste

A l'arrivée sur une de ces cases, le joueur reçoit une marqueur « rendez-vous » chez le dentiste. Il stocke ce marqueur au centre de sa dentition.

Un rendez-vous sera suffisant pour soigner une carie « C », mais il faudra 2 marqueurs rendez-vous pour traiter complètement une atteinte avancée « de la dent « A »



3.6. Arrivée sur la case DENTISTE

3.6.1. Fin du circuit

Cette case est la fin du circuit. Le joueur s’y arrête obligatoirement, même si le chiffre indiqué par le dé est plus important.

Exemple :

Même si le joueur a obtenu 4 au lancer de dé, il ne peut pas aller au-delà de la case dentiste. Il est obligé de s’y arrêter.



Cette case est le cabinet du dentiste. Celui-ci va procéder à un contrôle et aux soins si nécessaire.

3.6.2. Nettoyage des dents

Lors du contrôle, il procède à un rapide nettoyage, tous les marqueurs Sucre « S » sont retirés.

3.6.3. Traitements

Ensuite le dentiste effectue les soins en fonction du nombre de marqueurs rendez-vous dont dispose le joueur. Les soins s’arrêtent quand le joueur n’a plus de marqueurs rendez-vous dans son stock.

(Rappel : soigner une carie « C » nécessite un seul marqueur rendez-vous, traiter une atteinte avancée demandera deux rendez-vous.)

Le dentiste effectue les traitements dans l’ordre suivant, selon la situation des dents à l’arrivée sur la case, après nettoyage des marqueurs « S » :

Ordre	Marqueur(s) sur la dent
1	A
2	C P
3	C
4	P

3.6.3.1. Les dents avec le seul marqueur « A »

Il pare au plus pressé et traite les atteintes avancées « A »

Deux rendez-vous sont nécessaires pour terminer les soins :

- Si le joueur dispose de 2 marqueurs rendez-vous, il les donne au dentiste, le marqueur « A » est retiré de la dent et un marqueur « T » est placé **à côté** de la dent pour indiquer que la dent a été complètement traitée. On passe à la « A » suivante.

- Si le joueur ne dispose que d'un rendez-vous, le soin ne sera que partiel. Le marqueur « A » est remplacé par le marqueur « P » partiel.

3.6.3.2. Les dents avec marqueurs « C » et « P »

Après traitement des « A », le dentiste traite les dents avec les 2 marqueurs C et P

- Si le joueur dispose de 2 rendez-vous, il les donne au dentiste,
 - un des rendez-vous sert au soin de la carie : le marqueur « C » est retiré,
 - le second termine le soin partiel : le « P » est retirée de la dent
 - un marqueur « T » est placé **à côté** de la dent pour indiquer que la dent a été complètement traitée (marqueurs « C » et « P » retirés)
- Si le joueur ne dispose que d'un rendez-vous, le soin sera utilisé prioritairement pour la carie. Le marqueur « C » sera retiré de la dent qui conservera le marqueur « P » partiel.

3.6.3.3. Les dents avec le seul marqueur « C »

Après traitement ci-dessus des dents avec « C et P », le dentiste soigne les dents qui ont « C » comme seul marqueur.

- Si le joueur dispose encore d'un marqueur rendez-vous, il le donne au dentiste. Le rendez-vous est mis à profit traiter la carie. Le « C » est retirée de la dent et un marqueur « T » est placé **à côté** de la dent pour indiquer que la dent a été complètement traitée.

3.6.3.4. Les dents avec le seul marqueur « P »

Après traitement des dents avec le seul marqueur « C », le dentiste traite les dents qui ont comme seul marqueur « P » pour terminer le traitement partiel.

- Si le joueur dispose encore d'un marqueur rendez-vous, il le donne au dentiste. Le rendez-vous est utilisé pour terminer le traitement de la dent. Le « P » est retirée de la dent et un marqueur « T » est placé **à côté** de la dent pour indiquer que la dent a été complètement traitée.

-

3.6.3.5. Note sur le marqueur « T »

Après un soin complet d'une dent, une marque « T » est posée à son côté (contrairement aux autres marqueurs qui sont empilés sur la dent elle-même).

Cependant cette dent pourrait être abîmée et retraitée une seconde fois ou plus. Elle recevrait alors un nouveau marqueur « T » qui sera posée sur le précédent. Plusieurs « T » seraient ainsi être empilés sur le côté de la même dent.

3.6.4. Fin des traitements

Après tous les traitements, si le joueur n'a pas utilisé tous ses rendez-vous, il les conserve pour le tour suivant.

Bien évidemment, cette histoire de soins limités au nombre de rendez-vous, est un élément de jeu. Dans la vraie vie, le dentiste est accessible le temps qu'il faut pour tous les soins !

3.7. Fin du tour

La fin des traitements termine le tour et un marqueur de fin de tour est remis au joueur qui le positionne sous sa dentition.

Lorsqu'un joueur a achevé ses 5 tours, la partie est terminée pour lui. Il peut alors passer au décompte des points.

4. Fin du jeu, décompte des points

Après son 5^{ème} tour, le joueur procède au décompte des points comme suit :

Chaque marqueur T : 1 points (une dent peut en avoir plusieurs dont les points s'ajoutent)

Chaque marqueur A restant : 7 points

Chaque marqueur C restant : 5 points

Chaque marqueur P restant : 2 points

Le joueur qui a le moins de points gagne.

5. Variante pour la fin du jeu

Dans la version ci-dessus, chaque joueur réalise ses 5 tours.

Une variante est d'arrêter la partie **dès qu'un premier joueur a terminé ses 5 tours** et donc reçu ses derniers soins.

Tous les joueurs procèdent alors à leur décompte.

Chaque marqueur « S » restant chez les autres joueurs vaut 2 points

_ \o/ _