

2.4.3. Autres pièces



« Rendez-vous » : jetons verts (placés à réception au centre du schéma dentaire)



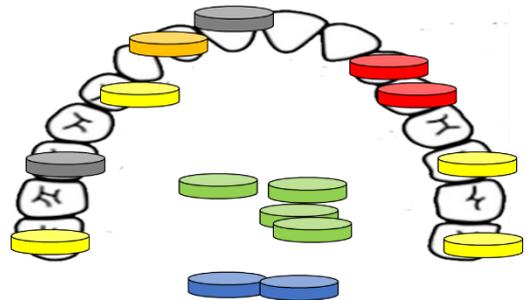
Marqueurs de tour : bleus (posés au bas du schéma à la fin de chaque tour)



Un cube blanc « bonne résolution » posé, quand disponible, au milieu du plateau de jeu et qui permettra au joueur en disposant temporairement de ne pas manger de sucrerie à la prochaine occasion

2.4.4. Exemple de situation en cours de jeu

- 2 dents avec carie avancée, marqueurs noirs
- 2 dents avec carie et « supplément » sucre, marqueurs rouges
- Une dent avec une carie légère, marqueur orange
- 4 dents avec juste un 1^{er} dépôt de sucre, jetons jaunes
- 4 « rendez-vous » verts à utiliser à l'arrivée chez le dentiste
- 2 jetons bleus indiquant que deux tours ont été réalisés



3. Déroulement du jeu

3.1. Cinq tours

Les joueurs tirent au sort celui qui commence. Les suivants jouent dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Le jeu se joue en 5 tours de circuit.

Au début du jeu, les pions des joueurs sont posés sur la case « Dentiste ».

Dans la suite, pour déterminer le nombre de cases à avancer, les joueurs, à tour de rôle, lancent le dé à 6 faces et appliquent les effets de la case d'arrivée



(...et autres sucreries)

3.2. Arrivée sur une case Sucre

Si le joueur dispose du cube blanc « Bonne résolution » (cf. plus bas, case « Rendez-vous »), il est obligé de l'utiliser, et est ainsi dispensé des actions décrites ci-après à l'arrivée sur une telle case, puisque la bonne résolution est « de ne pas manger de sucre ». Il remet le cube au milieu du plateau à disposition des autres joueurs.

Dans le cas contraire, sans le cube blanc, le joueur lance le dé à 6 faces, pour déterminer le nombre de dents touchées par le sucre et la conséquence sur les marqueurs.

Jusqu'au chiffre obtenu par le dé, il fait, une par une, des modifications possibles sur les marqueurs de ses dents en respectant l'ordre suivant :

1. Remplace chaque jeton rouge (carie légère avec un premier dépôt de sucre) par un noir (carie avancée)
2. Ensuite, remplace les orange (carie légère) par des rouges (carie légère avec dépôt de sucre)
3. Ensuite, remplace les jaunes (dépôt de sucre existant) par des orange (carie légère)
4. Ensuite, s'il reste encore des marqueurs à poser, ajoute un jeton jaune (sucre) sur des dents sans marqueur

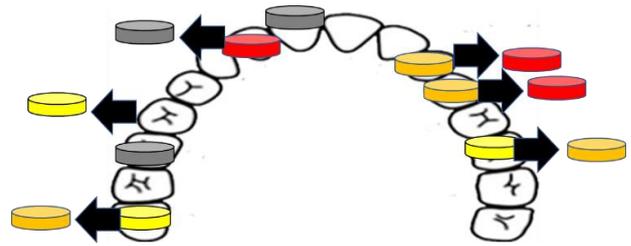
Il n'est pas ajouté de jeton supplémentaire sur les dents déjà marquées de noir.

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

Seule une de ces 4 modifications peut être réalisée sur une dent donnée dans cette phase.
En cas de situation identique sur plusieurs dents, le joueur choisit l'emplacement de la modification.

Exemple : le lancer du dé donne 6, soit 6 modifications

- Le rouge devient noir
- Les 2 orange passent rouges
- Les 2 jaunes deviennent orange
- Un jaune est ajouté sur une dent non marquée



Les actions sur les dents s'arrêtent

- lorsque le résultat du dé est atteint
- ou si toutes les possibilités de modification sont épuisées, même si le chiffre résultant du dé n'est pas atteint (par exemple si quasi-toutes les dents sont noires, il y aura peu d'actions possibles).

3.3. Arrivée sur une case *Brossage*



Le joueur

1. enlève tous les marqueurs jaunes (simple dépôt de sucre)
2. remplace les jetons rouges par des orange (sucre enlevé sur une carie légère)

3.4. Arrivée sur la case « *Coup* »



Le joueur lance le dé à 16 faces. Le résultat indique quelle dent a été abîmée par un choc (on compte à partir de la première dent en bas à gauche). Un jeton noir est posé sur cette dent, le cas échéant à la place d'un marqueur existant. Cette dent sera traitée dans le jeu comme les autres marqueurs noirs.

3.5. Arrivée sur une case « *Rendez-vous* » dentiste



A l'arrivée sur cette case, le joueur lance le dé à 6 faces : résultat impair, il reçoit un « rendez-vous » chez le dentiste, résultat pair, il en reçoit deux.

Ces indicateurs de rendez-vous, jetons verts, seront stockés au centre de sa dentition.

Lors du passage sur la case DENTISTE, un rendez-vous sera suffisant pour soigner une carie légère (orange), deux seront nécessaires pour une carie avancée (noire).

Attention : si le cube « Bonne résolution » est disponible au milieu du plateau, le joueur peut faire le choix de le prendre **à la place** du lancer de dé pour obtenir un ou deux « rendez-vous ». Dans ce cas, à la prochaine arrivée sur une case sucre, il n'en mangera pas (!) et remettra à ce moment le cube en jeu ; il évitera alors un impact sur ses dents.



3.6. Arrivée sur la case DENTISTE

Cette case marque la fin d'un tour. Le joueur s'y arrête obligatoirement, même si le chiffre indiqué par le dé devait l'amener au-delà.

Le dentiste va procéder à un nettoyage des dents et aux soins nécessaires si le joueur dispose de rendez-vous.

3.6.1. Nettoyage des dents

Il commence par enlever le sucre. Tous les marqueurs jaunes (simple dépôt de sucre) sont retirés, et les jetons rouges remplacés par des orange (sucre enlevé sur une carie légère). Action identique à l'arrivée sur une case brosseuse. Il ne reste plus alors que des marqueurs orange et noirs.

3.6.2. Soins

Si le joueur a des rendez-vous (jetons verts), le dentiste pourra alors effectuer les soins nécessaires. Il traite **d'abord** les caries avancées (marqueurs noirs), puis, **ensuite**, les caries légères (marqueurs orange). Ces actions sont détaillées plus loin.

Deux jetons « rendez-vous » sont nécessaires pour retirer un marqueur noir, un seul « rendez-vous » suffit pour retirer un orange

Les soins s'arrêtent quand le joueur n'a plus de marqueurs « rendez-vous » dans son stock ou quand il n'y a plus de caries à traiter.

3.6.2.1. Traitement en premier des dents avec caries avancées (jeton noir)

Le dentiste commence par les caries avancées. Deux jetons « rendez-vous » sont nécessaires.

Tant qu'il reste au joueur au moins 2 marqueurs rendez-vous et une dent « noire », il les donne au dentiste qui retire ce marqueur noir,

Si le joueur ne dispose plus que d'un seul et dernier « rendez-vous », alors qu'il reste encore des dents avec un marqueur noir, il donne ce jeton rendez-vous au dentiste qui remplace ce marqueur noir par un marqueur orange (la dent est partiellement traitée et la carie repasse d'avancée à légère).

3.6.2.2. Traitement ensuite des dents avec carie légère (jeton orange)

Après le traitement des caries avancées, les « rendez-vous » restants seront utilisés pour les marqueurs orange :

Le joueur donne un « rendez-vous » au dentiste qui retire un marqueur orange d'une dent.

3.6.2.3. Fin des traitements

Après tous les traitements possibles, si tous les rendez-vous n'ont pas été utilisés, le joueur 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

C'est la fin des traitements chez le dentiste qui termine le tour de circuit d'un joueur et un marqueur bleu de « fin de tour » lui est remis. Ce jeton bleu est placé sous sa dentition. Au jet de dé suivant, il entamera un nouveau tour de circuit.

4. FIN DU JEU, décompte des points

Dès **qu'un** joueur a achevé ses 5 tours (y compris donc l'achèvement de tous ses derniers soins) et reçu son 5^{ème} jeton bleu, il peut **choisir** d'arrêter la partie.

Il peut au contraire décider que la partie continue (par exemple en espérant qu'un concurrent détériore encore la qualité de sa dentition dans des déplacements supplémentaires).

Il ne pourra plus revenir sur son choix, même s'il termine un 6^{ème} tour ou plus.

Attention, le dernier joueur à terminer ses 5 tours n'a pas ce choix. La partie s'arrête dès lors que ses derniers soins ont été effectués.

La partie terminée, tous les joueurs décomptent leurs points. Le comptage des points, fonction des marqueurs restant sur les dents, est le suivant :

- chaque jeton noir 5 points
- chaque jeton rouge 3 points
- chaque jeton orange 2 points
- chaque jeton jaune 1 point

Le joueur qui a le moins de points gagne.

En cas d'égalité, c'est celui qui est le plus avancé sur le circuit qui l'emporte.

5. VARIANTE AVEC 2 Dés

Cette variante donne plus de choix au joueur dans sa stratégie.

Pour avancer son pion, le joueur peut choisir entre

- ne lancer qu'un seul dé à 6 faces
- ou en lancer deux, et avancer du total des deux dés.

S'il a choisi de lancer une paire de dés, il avancera en principe plus vite, mais à l'arrivée sur une case sucre (sauf s'il dispose du Cube blanc), le joueur devra lancer les deux dés à 6 faces, et c'est leur somme qui va déterminer le nombre de dents touchées par le sucre. En ayant choisi d'avancer plus vite, l'impact sur les dents sera plus fort.

Note : il s'agit d'un élément de stratégie pour le jeu... Dans la vraie vie, courir n'augmente pas le risque de carie 😊

6. VARIANTE EDUCATIVE

Cette option est plutôt destinée à un cadre éducatif, commentée par un accompagnant. Chaque « très jeune » joueur termine ses 5 tours et « apprécie » son propre résultat, sans mettre l'accent sur la compétition.

Un cadre collaboratif peut également être mis en place en donnant la possibilité aux joueurs de se céder entre eux les « rendez-vous » pour que le groupe améliore globalement son résultat.

_ \o/ _

<https://quoludis.fr/>