

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...

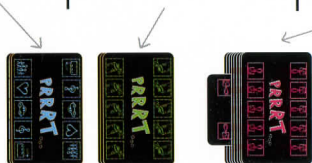
CARTES - MISE EN PLACE

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 infecte! tous aux abris). 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 incommodés par l'odeur. Plus ils sont incommodés, 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 sens dans lequel la manche va se jouer.

Ici: sens vers la gauche.

Le contexte.

Ici: au boulot.

Le lieu du pet.

Ici: dans l'ascenseur.



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 te 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 plus élevé.

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

Ludovic



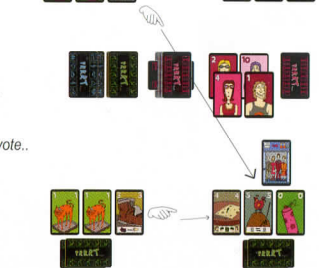
Sandra



Camille, qui a déjà 9 points d'Odeur devant elle, est un suspect de choix. Bruno et Ludovic tombent dans le panneau et la désigne 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!

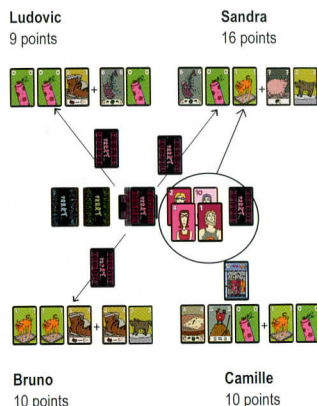
Tous les joueurs qui ont accusé quelqu'un à tort reçoivent également une carte **Honte** prélevée dans la pioche. Ce n'est pas bien d'accuser quelqu'un à tort...

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 1ère 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.



Ludovic



Sandra



Bruno



Camille

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 le 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 défausse 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...



Een onderdrukt geluid... er hangt wat in de lucht... en iemand vraagt:
«Wie heeft er een gelaten?»

Een pijnlijk stilzwijgen, vragende blikken, niemand wil het zijn geweest... maar de stank breidt zich uit... Het staat vast: Iemand heeft een scheet gelaten!

DOEL VAN HET SPEL

Ontkennen dat je het was, of het toegeven. Dat is de keuze die je hebt om zo min mogelijk scheetpunten te verzamelen...

KAARTEN - SPELVOORBEREIDING

Plaats (10 kaarten),
komt overeen met 5
verschillende situaties:



Geur (36 kaarten), in 8
verschillende sterktes, namelijk:
van 1 (Geen vuiltje aan de lucht),
tot 7 (Ondraaglijke stank. Dekking
zoeken!).
Er is één 7, twee 6-en, drie 5-en...
tot acht nullen!
Opmerking: De Geurkaarten van 3
tot 7 hebben een speciaal effect.

Schaamte (64 kaarten), met perso-
nen, die last hebben van de geur.
Hoe meer last ze hebben, des te
meer je je schaamt, dat is duidelijk...
Schud de Schaamtekaarten en steek
de 13e kaart van onderen dwars
in de stapel. (Deze dient later als
markering).



Schud de drie kaartensorten afzonderlijk van elkaar (verschillende achterkanten) en leg ze gedekt in het midden van de tafel overeenkomstig de afbeelding.

14

OP ZOEK NAAR DE STINKERD

De startspeler wendt zich naar zijn buurman (links of rechts conform de pijl op de Plaatskaart), kijkt hem diep in de ogen en vraagt: «Heb jij een scheet gelaten?».

Je mag de vraag ook anders formuleren, bijvoorbeeld: «Lucht het op?», «Last van broekhoest?»

Verzin het maar... laat jezelf gaan!

De ondervraagde heeft twee mogelijkheden:

A. Toegeven

Als je denkt op basis van de kaarten die je in je hand hebt dat je deze ronde gaat verliezen, kan een bekentenis de schade minimaliseren. In dat geval eindigt de ronde meteen. De desbetreffende speler neemt alle Schaamtekaarten die midden op tafel liggen en legt ze gedekt voor zich.

Daarna begint een nieuwe ronde.

B. Ontkennen

Wie ontkent, waaiert zijn kaarten gesloten voor de vragensteller uiteen. Deze trekt een willekeurige kaart en legt deze open voor de speler die ontkent neer.

Op deze wijze krijgt iedereen een aanwijzing over de mate van de schuld van deze speler.

Zodra een kaart wordt omgedraaid wordt eventueel een speciaal effect actief, zoals beschreven in het hoofdstuk «Speciale effecten».

Heeft de ondervraagde speler ontkent, dan wendt hij zich tot de volgende speler en stelt hem dezelfde vraag. Deze kan nu eveneens toegeven of ontkennen, enz.

Als alle spelers ondervraagd zijn en niemand heeft toegegeven, dan wordt een nieuwe Schaamtekaart open gedraaid en een tweede «ondervraging» begint...

Heeft ook na deze tweede rondvraag niemand het voorval toegegeven, dan wordt nog eenmaal een Schaamtekaart opengedraaid en begint er een derde en laatste rondvraag.

Opgepast: Nu wordt het delicaat, want iedereen heeft reeds 2 Geurkaarten open voor zich liggen.

De laatste gelegenheid dus om toe te geven...

EEN VERDACHT GEUR...

Een spel duurt 5 tot 9 rondes.

Aan het begin van elke ronde ontstaat er een scheet op een bepaalde plaats.

Wie heeft hem gelaten? Je moet de anderen van je onschuld overtuigen en de verdenking op iemand anders leggen.

Maar de medespelers doen dat ook. En er is altijd een schuldige...

Wat te doen? Ontkennen of toegeven? Ontkennen kan riskant zijn. Toegeven kan de schade beperken.

De startspeler draait de eerste Plaatskaart om en legt deze open voor zich neer.

Deze kaart geeft 4 dingen aan:

De situatie.

Hier: Op het werk

De plaats van het delict.

Hier: In de lift



De richting waarin deze ronde wordt gespeeld.

Hier: Naar links.

Het aantal Schaamtekaarten dat neergelegd moet worden.

Overeenkomstig de pictogrammen op de kaarten worden sommige kaarten open en andere gesloten neergelegd.

Deze kaarten worden van de trekstapel Schaamtekaarten getrokken.

Hier: 2 kaarten open en 1 gesloten.

Elke speler krijgt 5 Geurkaarten, die op handen worden genomen zonder deze aan de medespelers te tonen. De speler die de meeste punten op zijn Geurkaarten heeft is de luchtverontreiniger. Maar geen paniek! Een paar stinkkaarten kunnen nog nuttig blijken te zijn.

Ludovic



Sandra



Bruno



Camille



Startspeler

Heeft ook aan het einde van de derde rondvraag niemand toegegeven, dan probeert iedereen te bepalen, wie de scheet heeft laten ontsnappen. Daartoe moet het totaal aan scheetpunten van de medespelers worden geschat, waarbij zowel de reeds bekende waardes (de drie openliggende kaarten) als de onbekende waardes (de handkaarten) meegenomen dienen te worden. Maar wat hebben de anderen nog in hun hand?

DE BESCHULDIGING

Zodra alle spelers een schatting hebben gemaakt en een speler hebben uitgekozen, geeft iedereen de speler aan, die ze als stinkerd bestempelen.

Daartoe houden alle spelers een vinger in de lucht. Zo mogelijk de wijsvinger...

Er wordt tot 3 geteld en dan wijst iedereen tegelijkertijd naar de speler, die volgens hen de meeste scheetpunten heeft.

Je mag niet naar jezelf wijzen. Je kunt je echter van stemming onthouden en niemand aanwijzen... Dat zegt natuurlijk wel iets over het karakter en de schuld van deze speler...

Ludovic



Sandra



Camille, die al 9 scheetpunten voor zich heeft liggen, is de hoofdverdachte. Bruno en Ludovic gaan er voor en beschuldigen haar.

Camille stemt echter voor Sandra, aangezien ze goede redenen heeft om aan te nemen, dat zij de ware schuldige is. Sandra onthoudt zich van stemming. Het is duidelijk: Zij heeft geen schoon geweten!

Bruno



Camille



DE ONTHULLING

Alle **Geur**kaarten worden nu opengedraaid.

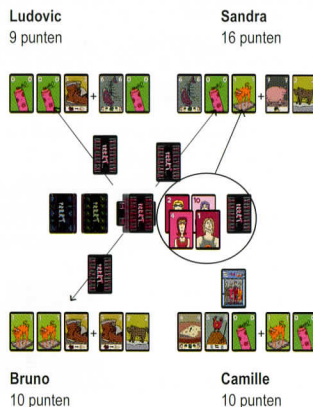
De speler met de meeste scheetpunten is duidelijk verantwoordelijk voor deze pijnlijke situatie.

Als straf moet hij alle openliggende **Schaamte**kaarten nemen en één extra kaart voor elke speler die hem (terecht!) beschuldigd heeft!

Alle spelers die iemand ten onrechte beschuldigd hebben, krijgen ook een **Schaamte**kaart van de trekstapel. Het is ook niet verstandig iemand vals te beschuldigen...

Uitzondering: Als aan het eind van de ronde een speler vijf kaarten met 0 laat zien, dan is hij automatisch de enige schuldige. Zodanig met luchtverfrisser te spuiten is een duidelijk teken van een onrechtmatige daad...

Het oordeel is geveld. Sandra is de luchtvervuiler. Zij krijgt alle **Schaamte**kaarten uit het midden en de eerste kaart van de trekstapel (omdat Camille het juist had). Sandra had beter eerder kunnen toegeven, toen ze nog gelegenheid had. Bruno en Ludovic krijgen elk een **Schaamte**kaart: Valse beschuldigingen zijn strafbaar! Alleen Camille hoeft geen kaart te nemen. Wacht maar: Zij zal het doelwit worden in de volgende rondes!



EN DAN STINKT HET ALWEER...

De **Plaats**kaart van de vorige ronde wordt open in het midden gelegd. De «Stinkerd» van de vorige ronde wordt startspeler en

- neemt de eerste **Plaats**kaart en legt deze open voor zich neer;
- draait de nieuwe **Schaamte**kaarten open, zoals aangegeven op de **Plaats**kaart;
- schudt en verdeelt de **Geur**kaarten.

De nieuwe ronde kan beginnen.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra:

- minstens een ronde in elk van de vijf verschillende situaties is gespeeld (dus tussen 5 en 9 rondes) of
- de **Schaamte**kaart die aan het begin dwars in de trekstapel is gestoken, wordt getrokken. Deze laatste ronde wordt dan nog normaal tot het einde gespeeld.

NIET METEEN DOOR DE BODEM ZAKKEN VAN SCHAAMTE...

De speler die de meeste scheetpunten heeft binnengehaald, verliest. Hij wordt Meesterstinker genoemd.

SPECIALE EFFECTEN VAN DE KAARTEN

Zodra een van de volgende kaarten door een speler, die ontkent, getrokken en opengedraaid wordt, profiteert deze speler direct van het speciale effect.



Kaart met waarde 3

Als je al **Schaamte**kaarten hebt, waaiert ze gesloten voor een speler naar keuze uiteen. Deze trekt een kaart, draait deze open en moet al jouw kaarten met dezelfde waarde ook nog nemen. Hij voegt deze **Schaamte**kaarten gesloten aan zijn kaarten toe. Ja, dit spel is gemeen... Deze kaart werkt niet als je nog geen **Schaamte**kaarten hebt.



Kaart met waarde 4

Trek uit de hand van een speler naar keuze een van zijn **Geur**kaarten en geef hem daarvoor een van jouw kaarten terug. Je mag ook dezelfde kaart weer teruggeven.



Kaart met waarde 5

Kies een speler uit die al een of meerdere **Geur**kaarten open voor zich heeft liggen. Kies een van deze kaarten uit en leg deze voor je neer. Je geeft hem in plaats daarvoor jouw 5-kaart. Deze actie moet worden uitgevoerd, ook wanneer alle tot dan toe opengedraaide kaarten een hogere waarde dan 5 hebben. Deze kaart werkt niet als nog niemand openliggende **Geur**kaarten heeft.



Kaart met waarde 6

Trek drie kaarten uit de hand van een speler naar keuze en geef hem drie van jouw handkaarten terug. Je mag ook een of meer van de zojuist getrokken kaarten weer teruggeven. Als de desbetreffende speler minder dan drie kaarten in handen heeft, neem dan alle kaarten en geef hem hetzelfde aantal terug.



Kaart met waarde 7

Leg direct alle **Geur**kaarten die je in handen hebt terzijde en speel de ronde uit zonder handkaarten.

Als in deze ronde nog rondvragen gespeeld moeten worden, dan kun je ontkennen, zonder dat men een kaart bij je opendraait.

EEN TIP

Als je bij aanvang vaststelt dat je veel **Geur**kaarten met hoge waarden in handen hebt gekregen, geef dan niet meteen op en toe, want de speciale effecten van veel kaarten bieden je misschien de mogelijkheid om deze situatie in je voordeel te beslissen. Dat zou zo maar kunnen...

