

Plouf Party

Un jeu d'Heinz Meister illustré par Stivo
De 3 à 6 joueurs à partir de 6 ans

MATÉRIEL :

- 6 jetons
- 18 pions
- 1 fond de piscine
- 37 autocollants
- 1 règle du jeu
- 1 piscine en 3D



BUT DU JEU :

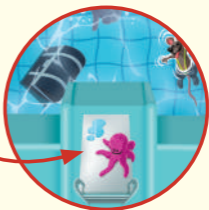
Pousser les pions des adversaires dans la piscine et conserver les siens au sec jusqu'à la fin.

PRÉPARATION :



Avant votre première partie :

- Détachez les éléments en carton et mettez le fond de piscine à sa place.
- Collez l'autocollant du plongeur sur la case correspondante.
- Puis collez les autocollants chiffrés sous les pions :
chaque couleur doit comporter un 1, un 2 et un 3.



Si vous le souhaitez, collez les autocollants décoratifs sur les pions, **mais faites attention à mettre le même sur chaque trio de même couleur.** Il ne faut pas que l'on puisse différencier deux pions de même couleur.



- Placez aléatoirement tous les pions sur les cases autour de la piscine, sans regarder leurs numéros.
- Mélangez les 6 jetons face cachée et donnez-en un à chaque joueur. À moins de 6 joueurs, certains restent face cachée au milieu de la table. Chacun regarde secrètement quelle couleur lui est attribuée et conserve son jeton face cachée devant soi.

LE JEU :

Le dernier à s'être baigné dans une piscine commence.

- 1 Il choisit **n'importe quel** pion au bord de la piscine et le retourne pour montrer son numéro à tous.
- 2 Il le déplace d'autant de cases que ce numéro (1, 2 ou 3) dans le sens de son choix. On ne peut pas faire demi-tour en cours de déplacement.
- 3 S'il termine son déplacement sur une case occupée par un pion, il le pousse dans la piscine. Puis il laisse son pion là où son déplacement s'est terminé.

Attention : il est interdit de faire le déplacement exactement inverse du joueur précédent.



C'est ensuite au tour du joueur suivant, en sens horaire, d'appliquer les 3 étapes ci-dessus, et ainsi de suite.



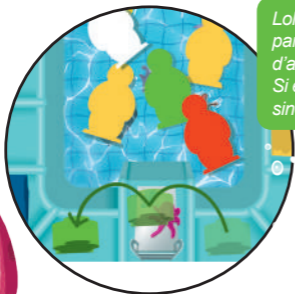
Quand le 3^e pion d'un joueur est poussé à l'eau, il révèle son jeton et est malheureusement éliminé. La partie s'arrête là pour lui.



CASE PLONGEOIR :

Quand un joueur déplace un pion par-dessus cette case ou termine son déplacement dessus, il **peut (s'il le veut) tenter de deviner la couleur d'un adversaire**.

- S'il voit juste, l'adversaire en question révèle son jeton et pousse tous ses pions dans la piscine. Il est éliminé !
- S'il se trompe de couleur, le joueur accusateur doit dévoiler son propre jeton et pousser tous ses pions à l'eau. C'est lui qui est éliminé !



Lola déplace un pion et passe par le plongeur. Elle décide d'accuser Maël : « Tu es bleu ! ». Si elle a raison, Maël est éliminé, sinon c'est elle qui est éliminée.



Précision : les pions poussés à l'eau peuvent tomber dans n'importe quelle position. Qu'ils révèlent ou non leur numéro, on doit les laisser tels quels.

FIN DU JEU :

Dès qu'il ne reste que 2 couleurs autour de la piscine :

- ➔ Le joueur dont le pion est le plus proche du plongoir est le gagnant.
- ➔ En cas de distances égales, celui dont le numéro est le plus élevé l'emporte.
- ➔ En cas de nouvelle égalité, refaites une partie !

À moins de 6 joueurs, toutes les couleurs ne sont pas attribuées. Si tous les joueurs sont éliminés sauf un, ce dernier gagne la partie (même s'il reste en jeu des pions de couleurs non attribuées) !





VARIANTE 2 JOUEURS

À 2 joueurs, il est possible de jouer grâce à l'ajustement suivant : la partie s'arrête dès qu'il n'y a plus que 3 couleurs autour de la piscine.