

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Jeu Habermaaß N° 4397

Plopp !

Un jeu de réaction où il faut briller de vitesse, pour **2 à 4 enfants à partir de 5 ans.**

Idée : Max Gerchambeau

Illustration : Petra Wiegandt

Durée du jeu : env. 10 minutes

Il est grand temps de faire le ménage de printemps ! Seul celui qui va réagir particulièrement vite et qui saura se servir de la ventouse en rien moins de temps, sera récompensé avec les ordres du ménage tant enviés.

Contenu du jeu :

4 ventouses

5 ronds en carton

25 cartes

13 ordres du ménage (petites éponges en bois)



But du jeu :

Qui va réussir à gagner le plus possible d'ordres du ménage pour son habileté et sa rapidité à faire jongler la ventouse ?

Préparatifs :

Chaque joueur prend une **ventouse** et la pose devant lui sur la table.

Poser les **5 ronds en carton** au milieu de la table de manière à ce qu'ils soient bien accessibles à tous. Le motif doit être visible.

Mélanger et distribuer les **25 cartes** :

- S'il y a deux joueurs, chacun reçoit 12 cartes.
- S'il y a trois joueurs, chacun reçoit 8 cartes.
- S'il y a quatre joueurs, chacun reçoit 6 cartes.

La **carte restante** est posée à côté des ronds en carton de manière à ce que son motif soit **visible**. Ce sera la **carte de ménage spéciale**.

Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui - sans les regarder - et **retourne** les cartes. Les **ordres du ménage** (petites éponges) sont dans la boîte.

Déroulement du jeu :

Pendant le jeu, chaque joueur n'aura le droit de prendre **qu'une seule main** pour retourner les cartes ou choper les ronds avec la ventouse. C'est la **main active**. L'autre main est d'abord

retourner les
cartes en
même temps

Mêmes motifs ?

choper le rond
en carton

eponge =
récompense

reposer un
ordre

plus de cartes
sur la pile =
remélanger les
cartes

posée derrière le dos. Plus tard, cette main servira à tenir les cartes déjà jouées et à nouveau retournées sur les genoux du joueur ou sous la table.

Sur un ordre donné à la troupe ("en avant, marche"), tous les joueurs retournent en même temps la carte du dessus de leur pile.

Attention :

- Chaque joueur doit retourner sa carte de manière à ce que **tous les autres joueurs puissent bien voir les motifs !**
- Les joueurs font disparaître les cartes déjà retournées sur leurs genoux pour que tous puissent voir quelle carte retournée en dernier est la carte actuelle !

Deux ou plusieurs joueurs ont le même motif sur leur carte retournée ?

- Ces joueurs (**et seulement eux**) se dépêchent de prendre la ventouse dans leur main active pour aspirer le **rond en carton** ayant le motif correspondant.

Un joueur ou plusieurs joueurs ont retourné une carte avec le motif de la carte de ménage spéciale ?

- Ces joueurs (**et seulement eux**) se dépêchent aussi de prendre la ventouse dans leur main pour aspirer le rond en carton correspondant.

Qui a réussi à prendre le rond en carton avec sa ventouse ?

Ce joueur a le droit de prendre un ordre du ménage (une petite éponge). Le rond en carton est reposé au milieu de la table. Les cartes suivantes seront retournées - toutes en même temps.

Les joueurs ont tous un motif différent sur leur carte retournée ?

- Il ne se passe rien. Ils retournent à nouveau une carte tous en même temps.

Attention !

Tu devras **donner** un ordre du ménage (évidemment, seulement si tu en as déjà un) :

- si tu prends la ventouse **trop tôt**,
- si tu ne chopes **pas le bon rond en carton**,
- si tu te sers de tes **deux mains**.

Lorsqu'il n'y **plus de cartes sur la pile de cartes retournées**, mélanger à nouveau les **25 cartes** (avec la carte de ménage spéciale) et les distribuer comme indiqué au début.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé lorsque tous les ordres du ménage ont été distribués. Celui qui a pu récupérer le plus d'ordres du ménage gagne le jeu et est élu **président/e des médaillés de l'ordre du ménage**.

Règle résumée :

ventouses

ronds en carton

cartes

carte de ménage
spéciale

petites éponges

jouer d'une
main !