

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Nr. 4438

Platsch!

Splash! • Plouf ! • Plons!



Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2003

Plouf!

Un jeu de dé « éclaboussant » qui demande des premières réflexions tactiques. Pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration: Annette Roeder
Durée d'une partie : env. 10 minutes

Les petits hippopotames aiment bien se baigner : ils courent sur le ponton et sautent dans l'eau. Mais ils ne savent encore pas très bien nager. En s'aidant des bouées, ils reviendront bien vite sur les berges de l'étang.

Contenu :

- 4 hippopotames
- 16 bouées de couleur
- 1 plateau de jeu en plusieurs parties (étang, ponton, poteaux)
- 1 dé à symbole (touffe d'herbe)
- 1 règle du jeu



But du jeu :

Qui réussira, en ayant de la chance et en réfléchissant bien, à aider **chaque hippopotame** à sortir de l'eau ?

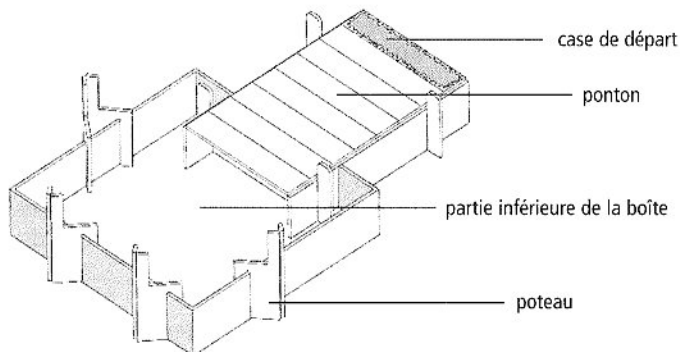
aider des
hippopotames
avec des bouées

Préparatifs :

La **partie inférieure de la boîte** représente l'étang. Une fois replié, le plateau de jeu se transforme en **ponton**. Il comprend **sept cases** et un pré qui est la **case de départ**.

mettre le ponton
sur la boîte

Emboîter le ponton sur la partie inférieure de la boîte de manière à ce que les dernières cases du ponton dépassent au-dessus la boîte, permettant ainsi aux hippopotames de sauter directement dans l'eau.

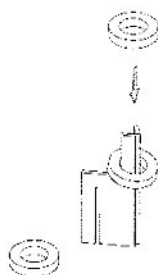


hippopotames sur
la case de départ

Mettre tous les hippopotames sur la case de départ. **Attention** : les hippopotames sont les pions de tous les joueurs. Ils n'appartiennent à personne.

poser les poteaux, y mettre 4 bouées dessus

Chaque joueur prend **un poteau** et le met dans l'un des emplacements marqués dans la boîte. Il prend aussi **quatre bouées** : une de chaque couleur. Il les met sur son poteau dans n'importe quel ordre.



dé

Préparer le dé.

S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les accessoires de jeu en trop dans la boîte.

Déroulement de la partie :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui s'est baigné en dernier a le droit de commencer. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

lancer le dé 1x

points : avancer l'hippopotame

- **Le dé est tombé sur une face à points ?**

Regarde la couleur de la bouée que tu as posée en dernier sur ton poteau. Prends alors l'hippopotame de la même couleur et avance le du nombre de cases correspondant aux points du dé.

Plusieurs hippopotames peuvent se retrouver sur une case.

L'hippopotame se retrouve sur le ponton ?

Prendre une bouée.

L'hippopotame se retrouve dans l'eau ?

- **Sur quelle case se retrouve l'hippopotame ?**

- **Sur une case-ponton ?** Prends la bouée posée en dernier sur ton poteau et pose-la devant toi.

C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

- **Est-ce que tu peux avancer l'hippopotame au-delà de la dernière case-ponton et le faire sauter dans l'eau ?**

Il ne faut pas avoir obligatoirement le nombre exact de points pour faire sauter l'hippopotame dans l'eau. Les points en trop peuvent ne pas être utilisés.

Prends la bouée posée en dernier sur ton poteau et lance-la dans l'eau pour venir en aide à l'hippopotame.

Retire l'hippopotame de l'eau et remets-le sur la case de départ.

Ta bouée reste dans l'eau.

C'est alors au tour du joueur suivant.

lancer la bouée dans l'eau, remettre l'hippopotame sur la case de départ

touffe d'herbe : l'hippopotame n'est pas avancé, poser une bouée devant soi

- **Le dé est tombé sur la touffe d'herbe ?**

Pour goûter à une délicieuse touffe d'herbe, les hippopotames sont même prêts à interrompre leur baignade ! Tu n'avances pas de pion, mais prends quand même la bouée posée en dernier sur ton poteau et la poses devant toi. C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Dernière bouée retirée ? Remettre les bouées sur le poteau

Tu viens juste de retirer ta dernière bouée du poteau ?

- Si tu as encore des bouées devant toi, tu les remets sur le poteau dans n'importe quel ordre.

- Si tu n'as plus du tout de bouées car elles sont déjà toutes dans l'eau, la partie est terminée.

• **Conseils de tactique**

Lorsqu'on remettra les bouées sur le poteau, il faudra bien faire attention. Pour cela, lire ce qui suit :

- **Sur quelles cases** se trouvent les hippopotames des couleurs correspondantes aux couleurs de tes bouées ?
- Combien de joueurs vont jouer avant toi et dans **quel ordre de couleur** les bouées sont-elles posées sur le poteau ?

Exemple n° 1 :

L'hippopotame vert est déjà presque au bout du ponton. Aucun des autres joueurs n'a de bouée verte posée en dernier sur son poteau. Si tu poses ta bouée verte en dernier sur le poteau, tu pourras peut-être faire sauter l'hippopotame vert dans l'eau quand ce sera à nouveau à ton tour de jouer.

Exemple n° 2 :

L'hippopotame jaune a sauté dans l'eau tout à l'heure et il est à nouveau sur la case de départ. Il a encore un long chemin à faire avant de pouvoir de nouveau sauter dans l'eau. Comme tu veux le faire avancer seulement un peu plus tard (afin de te débarrasser de ta bouée jaune), tu mettras ta bouée jaune tout en bas sur ton poteau.

**toutes les bouées
dans l'eau =
victoire**

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un joueur aura le premier pu lancer **toutes ses bouées dans l'eau**. Ce joueur passe maître-nageur pour hippopotames et gagne la partie.