

AB IN DEN POOL

("Plouf dans la piscine")

Rira bien qui rira le dernier...

Un petit jeu pour 2 à 6 ragondins de 6 à 99 ans.

Contenu

- 18 figurines cylindriques en bois de 6 couleurs, chaque couleur ayant 3 figurines, numérotées 1, 2 et 3.
- 1 planche d'autocollants
- 1 fond de piscine
- 6 jetons

But du jeu

Chaque joueur tente, l'air de rien, d'empêcher les figurines de sa couleur de tomber dans la piscine, tout en y poussant les figurines appartenant aux autres joueurs. Le dernier à avoir au moins une figurine de sa couleur sèche et sauve au bord de la piscine gagne la partie.

Avant la première partie

Détachez le fond de la piscine du cadre en carton et placez-le dans la piscine.

Détachez ensuite délicatement du carton les jetons ronds de couleur.

Collez l'autocollant avec le point d'interrogation sur une des cases au bord de la piscine (une case du milieu sur un des petits côtés).

Puis, collez méticuleusement les autocollants sous les figurines. Il y a 3 figurines de chaque couleur, portant chacune le chiffre 1, 2 ou 3.

Avant de jouer

Placez toutes les figurines sur les cases autour du bord de la piscine, en mélangeant les couleurs et numéros cachés. Note : toutes les figurines sont placées autour de la piscine indépendamment du nombre de joueurs. Les jetons de couleurs sont mélangés et chaque joueur en reçoit un, qu'il regarde discrètement pour connaître sa couleur. Les joueurs peuvent regarder leur propre jeton de couleur à tout moment durant la partie. Les jetons inutilisés sont retirés du jeu. La fête peut commencer autour de la piscine !

Le joueur le plus jeune commence. Il retourne une figurine de façon à ce que tous les joueurs puissent voir le chiffre inscrit en-dessous. Il déplace ensuite la figurine à droite ou à gauche d'autant de cases que ce nombre. Les joueurs peuvent déplacer n'importe quelle figurine.

Si la figurine atterrit sur une case occupée par une autre figurine, cette dernière est poussée dans la piscine. La figurine déplacée reste sur la case libérée.

La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant choisit une figurine, révèle le chiffre figurant dessous et la déplace à gauche ou à droite du nombre de cases correspondant.

Au fur et à mesure que les figurines seront poussées dans l'eau au cours de la partie, il en restera de moins en moins autour de la piscine. Si les 3 figurines d'un joueur finissent dans la piscine, ce dernier retourne son jeton de couleur et, il est alors malheureusement éliminé.

Qu'en est-il de la case "?" ?

Si un joueur déplace une figurine par-dessus ou jusqu'à la case "?", il peut, s'il le souhaite, tenter de deviner la couleur d'un autre joueur. S'il veut tenter sa chance, il y a 2 possibilités:

- Bonne intuition : si il trouve la bonne couleur d'un autre joueur, ce dernier retourne son jeton de couleur et toutes ses figurines sont poussées à l'eau. Il est alors éliminé.

- Mauvaise intuition : si il se trompe de couleur, il est puni et doit retourner son propre jeton de couleur. Ses figurines sont jetées dans la piscine et c' est lui qui est éliminé !

Fin du jeu

Le gagnant est le dernier joueur a avoir au moins une figurine sèche et sauve sur le bord de la piscine ; autrement dit, les autres joueurs doivent tous avoir été éliminés en retournant leur jeton de couleur. Si il y a moins de 6 joueurs, le gagnant a le droit de pousser à l' eau un à un les jetons qui n' appartaient à aucun joueur.