

Der Plumpsack Geht Um Rules

De Reinhard Staupe (Amigo Games) / Traduction française : SEB.

CONTENU

49 cartes, 1 carte PlumpSac

INTRODUCTION

Au début de la partie, chaque joueur essaie de mémoriser chacun des huit objets placés en cercle face cachée. Ensuite le plumpsac voyage d'une carte à l'autre. Chaque fois que le plumpsac s'arrête sur une carte qui est face cachée, le joueur doit deviner quel objet se trouve sur la carte. Le plumpsac continue à se déplacer tant que le joueur devine correctement. Si le plumpsac voyage jusqu'à une carte déjà découverte, le joueur conserve cette carte. Le premier joueur à récolter ainsi six cartes est le gagnant.

PREPARATION

Le plumpsac est mis à l'écart. Les 49 autres sont battues. Huit cartes sont alors piochées et placées face visible en cercle.

IMPORTANT : Les flèches sur les cartes doivent être situées à l'extérieur du cercle. Même pendant la partie, lorsque des cartes ont retournées ou ajoutées, elles doivent toujours être placées afin que les flèches soient à l'extérieur du cercle.

Les cartes restantes sont placées en pile au centre du cercle. Tous les joueurs regardent alors les cartes visibles et essaient de les mémoriser. (Il n'est pas utile, par contre, de mémoriser les flèches ou les chiffres sur chaque carte).

Après environ trente secondes, les huit cartes sont retournées face cachée.

DEROULEMENT

Le joueur le plus jeune commence et devient donc le joueur actif.

La personne placée à la droite du joueur actif prends le Plumpsac et le place devant n'importe laquelle des cartes étant face cachée.

Le joueur actif doit alors dire quel objet se cache sous cette carte. APRES avoir annoncé l'objet, la carte est révélée.

Si le joueur a deviné correctement, la carte reste face visible. Le Plumpsac bouge alors dans la direction de la flèche visible sur la carte, et du nombre de cases indiqué à coté de la flèche.

Le joueur actif doit alors une nouvelle fois dire quel objet se cache sous la carte où le Plumpsac a atterri.

Tant que le joueur actif devine correctement, il continue son tour et le Plumpsac continue à se déplacer (comme indiqué sur les cartes révélées) dans la direction de la flèche et du nombre de cartes indiqué sur la dernière carte révélée.

Si le Plumpsac atterri sur une carte déjà face visible, alors le joueur actif gagne cette carte. Le joueur prends la carte sur laquelle le Plumpsac est arrivé et la place devant lui face cachée.

Le joueur actif pioche alors une carte de la pioche et la place face visible sur l'espace libéré dans le cercle. Tous les joueurs peuvent alors mémoriser cette carte. Ensuite, TOUTES les cartes étant face visible sont replacées face cachée afin que les huit cartes soient à nouveau face cachée. Le joueur actif termine alors son tour et le suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, devient le joueur actif.

Le jeu continue alors comme décrit ci-dessus. Le joueur à droite du joueur actif place le Plumpsac devant n'importe laquelle des cartes face cachée, puis le joueur actif devine l'objet, etc.

TRES IMPORTANT : Si le joueur actif se trompe en devinant une carte face cachée, son tour prend immédiatement fin. Toutes les cartes révélées sont retournées face cachée, et le joueur suivant devient le joueur actif. Le joueur actif le reste jusqu'à ce qu'il se trompe en devinant, ou qu'il déplace le Plumpsac sur une carte déjà face visible (et l'emporte ainsi). Ensuite, le joueur suivant devient le joueur actif.

FIN DE PARTIE

Le premier joueur à récolter six cartes est le gagnant. Vous pouvez évidemment créer d'autres conditions de victoire, selon vos envies et votre humeur.

POUR DEBUTANTS ET/OU PROFESSIONNELS

Ceux qui souhaitent simplifier le jeu peuvent jouer avec un cercle comportant moins de cartes (et inversement). Il est recommandé de commencer avec six cartes et ensuite d'augmenter jusqu'à sept puis huit cartes.