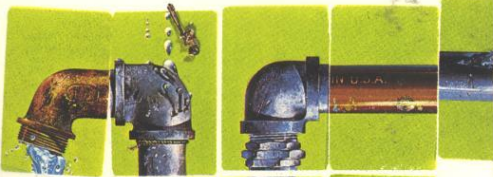


LE PLOMBIER[®]



8 ans et plus.
De 2 à 5
joueurs



Pipe-line à construire
et à réparer
Jeu de cartes



LE PLOMBIER[®]

© 1972 Parker Brothers USA, div. General Mills Fun Group Inc.

2 à 5 joueurs. Age: 8 ans et adultes

BUT DU JEU:

Le but du jeu est d'être le premier à former un pipe-line complet et continu capable de transporter l'eau de la tête de vanne jusqu'au nez du robinet.

Le nombre de cartes nécessaires pour gagner (sans compter les cartes "tête de vanne" et "nez de robinet") varie suivant le nombre de joueurs:

- 2 joueurs: 15 cartes minimum
- 3 joueurs: 12 cartes minimum
- 4 joueurs: 10 cartes minimum
- 5 joueurs: 8 cartes minimum

MATERIEL:

- 110 cartes "pipe-line"

- 10 clés pré-découpées sur une carte.

Il existe 3 sortes de tuyaux: en cuivre, qui ne fuit jamais; en plomb, qui peut fuir et en plomb endommagé (qui fuit déjà). Il existe 6 formes différentes pour chacun des 3 tuyaux.

PREPARATION:

Enlevez toutes les cartes "tête de vanne" et "nez de robinet". Distribuez une carte "tête de vanne" et une carte "nez de robinet" à chacun des joueurs. Mettez de côté le reste. Distribuez 2 "clés" à chaque joueurs, mettez de côté le reste.

Chaque joueur met sa carte "tête de vanne" en position verticale, face découverte et à sa droite sur la table. Il met de côté sa carte "nez de robinet" et ses "clés" pour plus tard.

Battez les autres cartes et distribuez 5 cartes, face cachée, à chacun des joueurs. Placez le reste des cartes, face cachée, sur la table (cela formera la pile "pioche").

LE JEU:

Choisissez un joueur pour commencer. Il peut faire un des coups suivants en utilisant une de ses 5 cartes:

1. Il peut placer une carte "tuyau" en bon état (en cuivre ou en plomb sans fuites) à côté de sa carte "tête de vanne" (de telle façon que les tuyaux soient connectés) pour commencer son pipe-line.



MAUVAIS



BON

2. il peut placer une carte "tuyau" en mauvais état (en plomb avec une fuite) à côté de la carte "tête de vanne" de n'importe quel joueur.



MAUVAIS BON

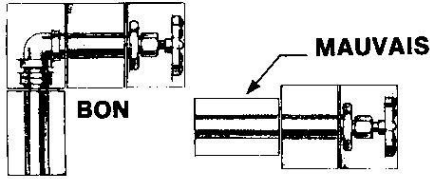
2. Il peut placer une carte "tuyau" en mauvais état (en plomb avec une fuite) à côté de la carte "tête de vanne" de n'importe quel joueur.



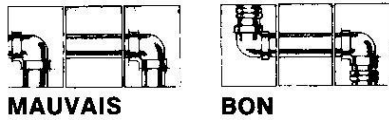
3. Il peut poser une des cartes de son jeu, face découverte, à côté de la pile "pioche" et commencer ainsi la pile "défausse".

Après chaque coup, le joueur prend une carte de la pile "pioche" pour remplacer la carte utilisée de manière à avoir toujours 5 cartes.

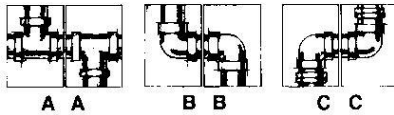
Le jeu continue de droite à gauche. Au fur et à mesure du jeu, plusieurs actions sont possibles (voir Réparations, Fuites) mais seule une carte doit être jouée à chaque tour. Toutes les cartes doivent être placées en position verticale:



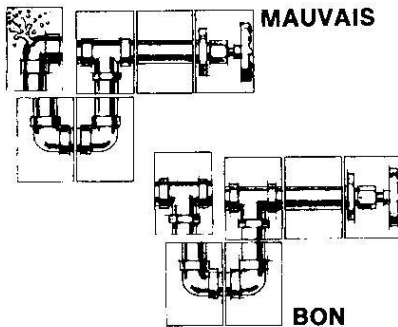
Toutes les cartes doivent être placées de manière à ce que les tuyaux se joignent convenablement:



Les cartes peuvent être tournées d'un côté ou de l'autre du moment qu'elles restent verticales mais elles ne peuvent être changées en cours de partie. Les cartes suivantes montrent les 2 possibilités de jeu:



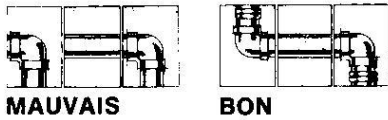
Aucune carte ne doit être jouée si elle bloque le pipe-line:



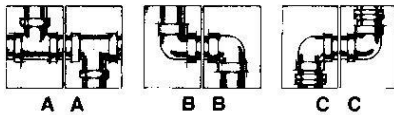
FUITES:

Au cours de la partie, les joueurs peuvent à leur tour retarder leur adversaire en causant une fuite. Une carte "tuyau avec fuites" peut être placée dessus ou à côté de la dernière carte du pipe-line de l'adversaire. Si elle est placée dessus, elle peut être seulement sur une

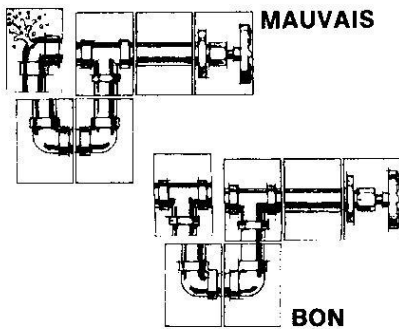
Toutes les cartes doivent être placées de manière à ce que les tuyaux se joignent convenablement:



Les cartes peuvent être tournées d'un côté ou de l'autre du moment qu'elles restent verticales mais elles ne peuvent être changées en cours de partie. Les cartes suivantes montrent les 2 possibilités de jeu:

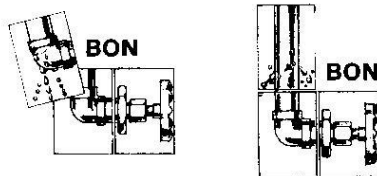


Aucune carte ne doit être jouée si elle bloque le pipe-line:



FUITES:

Au cours de la partie, les joueurs peuvent à leur tour retarder leur adversaire en causant une fuite. Une carte "tuyau avec fuites" peut être placée dessus ou à côté de la dernière carte du pipe-line de l'adversaire. S'il place la carte dessus, cela peut être seulement sur une carte qui a un tuyau en plomb de la même forme.

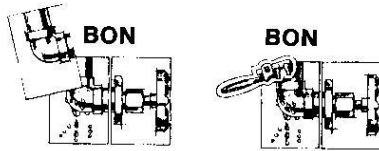


Une carte "tuyau avec fuites" peut être placée à côté d'un tuyau en cuivre mais pas dessus car les tuyaux en cuivre ne peuvent pas fuir. Si un tuyau avec fuites est relié à la dernière carte "tuyau", il peut être de n'importe quelle forme du moment qu'il continue le pipe-line. On peut placer une carte "tuyau avec fuites" sur un pipe-line à tout moment. Une fois que la fuite a été réparée, le tuyau ne peut plus fuir.

REPARATIONS:

Il y a deux façons de réparer un tuyau:

1. Un joueur peut placer, à son tour, une carte "tuyau sans fuites" de la même forme sur le tuyau défectueux.

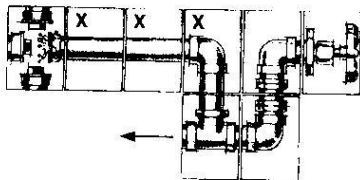


2. Un joueur peut placer une de ses "clés" sur le tuyau défectueux, le réparant ainsi (une fois placée, la "clé" ne peut plus être réutilisée). Cette action constitue un tour entier (le joueur ne tire pas de carte et passe son tour). S'il ne peut pas ou ne veut pas faire l'action ci-dessus décrite, il peut placer un tuyau avec fuites sur le pipe-line de l'adversaire ou tirer une carte en espérant réparer sa fuite au prochain tour. De toute façon, il ne peut pas poursuivre son pipe-line tant qu'il n'a pas réparé sa fuite.

Exception: un joueur peut placer un bouchon fileté en bon état à un bout d'un tuyau en T défectueux de son pipe-line avant que le tuyau soit réparé.

"T" ET "BOUCHON FILETE":

Un tuyau en T ajouté à un pipe-line rend possible le passage de l'eau dans 2 directions. Cette condition n'est pas admise car l'eau doit circuler depuis la "tête de vanne" jusqu'au "nez de robinet" sans fuites. Par conséquent, un bout du "T" doit être fermé. Une carte "bouchon fileté" existe à cet usage. Chaque carte "bouchon" a 4 bouchons de type différent, n'importe lequel peut être utilisé. Il est préférable de fermer un bout du "T" le plus rapidement possible, de préférence avant d'ajouter un autre tuyau au pipe-line. Sinon, voici ce qui peut se produire:



Comme montré ci-dessus, les 3 cartes marquées d'un X ne sont pas utiles et ne comptent pas car un adversaire a placé un bouchon défectueux à un bout du pipe-line. Ceci est rendu possible grâce à l'autre bout du "T" resté ouvert et permettant à l'eau de circuler. Rappelez-vous qu'un bouchon en bon état peut être placé sur un "T" défectueux de votre pipe-line avant d'être réparé.

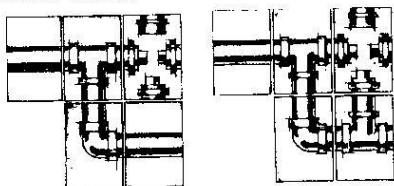
Les cartes "bouchon" ne comptent pas dans le nombre total de cartes demandées pour gagner.

Puisqu'un "T" nécessite l'utilisation d'une carte qui n'est pas comptée dans le pipe-line fini (le bouchon), il est conseillé de ne pas jouer un "T" sur votre pipe-line. Et un "T" défectueux est le pire dommage que vous pouvez infliger au pipe-line de votre adversaire. Il est utile de garder un "T" en bon état de manière à pouvoir réparer un "T" défectueux placé sur votre pipe-line par un adversaire.

Les bouchons inutilisés peuvent être à côté d'un tuyau sans relation:

n'est pas comptée dans le pipe-line ni le bouchon, il est conseillé de ne pas jouer un "T" sur votre pipe-line. Et un "T" défectueux est le pire dommage que vous pouvez infliger au pipe-line de votre adversaire. Il est utile de garder un "T" en bon état de manière à pouvoir réparer un "T" défectueux placé sur votre pipe-line par un adversaire.

Les bouchons inutilisés peuvent être à côté d'un tuyau sans relation:



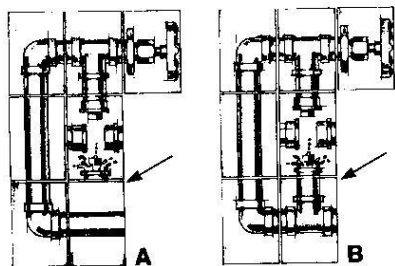
BON

BON

Ou plus d'un bouchon sur une carte peut être utilisé: une carte "bouchon" ne peut pas être utilisée à moins qu'il n'y ait un bout de tuyau ouvert auquel des ajouts peuvent être faits (l'eau ne doit pas être stoppée).

BOUCHONS QUI FUIENT:

Tous les bouchons utilisés sur une carte "bouchon" doivent être sans fuites.



A

B

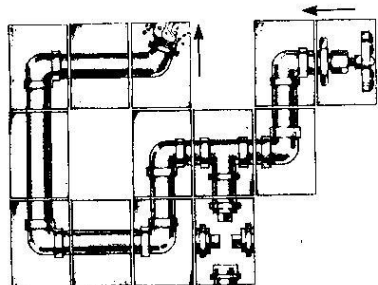
Dans l'exemple A, le bouchon défectueux n'a pas besoin d'être réparé car il n'est pas utilisé. Dans l'exemple B, le bouchon défectueux doit être réparé (avant de continuer le pipe-line) car il a été placé pour boucher un "T".

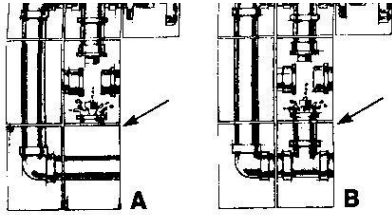
Tous les "T" doivent avoir un bout fermé. Une "clé" placée sur un bouchon répare toutes les fuites sur cette carte.

LE GAGNANT:

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur relie sa tête de vanne au nez de robinet avec le nombre requis de tuyaux (ou plus). Le nez de robinet doit être dirigé toujours vers le bas, ce qui peut nécessiter l'utilisation de cartes "tuyaux" supplémentaires par rapport au minimum requis.

Dès qu'un joueur a le nombre de cartes "tuyaux" demandé sur une ligne continue, il peut ajouter le nez de robinet au même tour et se dire gagnant. Comment ajouter le nez de robinet:





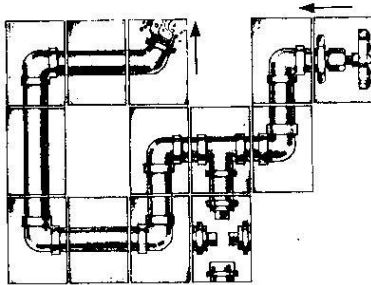
Dans l'exemple A, le bouchon défectueux n'a pas besoin d'être réparé car il n'est pas utilisé.
 Dans l'exemple B, le bouchon défectueux doit être réparé (avant de continuer le pipe-line) car il a été placé pour boucher un "T".

Tous les "T" doivent avoir un bout fermé. Une "clé" placée sur un bouchon répare toutes les fuites sur cette carte.

LE GAGNANT:

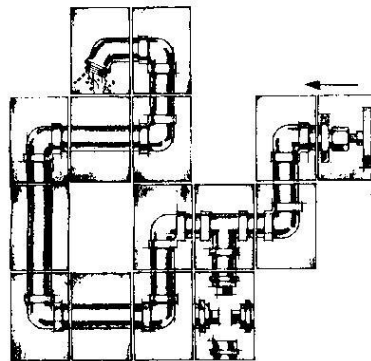
Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur relie sa tête de vanne au nez de robinet avec le nombre requis de tuyaux (ou plus). Le nez de robinet doit être dirigé toujours vers le bas, ce qui peut nécessiter l'utilisation de cartes "tuyaux" supplémentaires par rapport au minimum requis.

Dès qu'un joueur a le nombre de cartes "tuyaux" demandé sur une ligne continue, il peut ajouter le nez de robinet au même tour et se dire gagnant.
 Comment ajouter le nez de robinet:



MAUVAIS:

le nez de robinet est dans une mauvaise position



BON

le nez de robinet est dans une bonne position