

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





PLONK ! *

MATÉRIEL

- un plateau de jeu
- 12 kangourous (3 de chaque couleur)
- 44 cartes (11 de chaque couleur), réparties ainsi :
 - 6 cartes nombre uniques (2, 3, 4, 5, 6 et 7)
 - 3 cartes "empreinte"
 - 2 cartes Plonk !
- une règle de jeu



BUT DU JEU

Vos kangourous jouent à saute-mouton lors d'une course folle !
Votre but : marquer plus de points que vos adversaires.

PRÉPARATION

Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur choisit une couleur, mélange ses cartes, forme une pile qu'il pose devant lui (faces cachées) et positionne ses 3 kangourous sur la "case 0".

DÉROULEMENT

Le joueur qui saute le plus haut commence. Nous l'appellerons "le Plonqueur".

À votre tour de jeu, prenez secrètement connaissance de la première carte de votre pile.

DEUX POSSIBILITÉS S'OFFRENT À VOUS : DIRE LA VÉRITÉ OU MENTIR !

2 annonces sont possibles :

- annoncer un nombre entre 2 et 7,
- annoncer "Plonk !"

Vous avez le droit de mentir si vous découvrez sur votre carte un nombre ou un "Plonk !", mais rien ne vous oblige à le faire !

Vous devez par contre forcément mentir et donner un nombre entre 2 et 7 OU annoncer "Plonk !" **si vous découvrez sur votre carte... une empreinte.**

Chaque joueur doit maintenant deviner si vous avez dit ou non la vérité, et répondre, à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, soit "OK !" soit "Tu bluffes !" (voir page 2).

Tout au long de la partie, **chaque Plonqueur incriminé** (à qui on a dit : "Tu bluffes !") **est obligé de dévoiler sa carte.** Attention : **on ne peut pas vous faire retourner plus de 8 cartes, sur les 11 qui vont être jouées.** Si 8 de vos cartes sont révélées, vous pourrez ensuite annoncer **le nombre que vous voulez entre 2 et 7 ou dire "Plonk !"**. Plus personne ne pourra vous empêcher d'avancer comme vous le souhaitez !

Les cartes jouées (visibles comme cachées) sont placées les unes à côté des autres, de gauche à droite, afin que tous les joueurs puissent bien les voir.

Nouveau tour de jeu, nouveau Plonkeur (dans le sens des aiguilles d'une montre). Et la partie se poursuit ainsi... jusqu'à la fin !

Afin de simplifier les explications suivantes, les actions du Plonkeur sont en vert et celles des autres joueurs en orange.

TOUT LE MONDE VOUS A DIT "OK !"

Ne dévoilez pas votre carte, placez-la devant vous face cachée.

- Si vous avez annoncé un nombre, avancez un ou plusieurs de vos kangourous de la valeur annoncée (voir Les déplacements).
- Si vous avez annoncé "Plonk !", avancez un de vos kangourous sur la case jaune suivante.

UN OU PLUSIEURS JOUEURS VOUS ONT DIT "TU BLUFFES !"

Dévoilez votre carte, placez-la devant vous face visible.

① VOUS AVEZ DIT LA VÉRITÉ : VOUS AVANCEZ

Voir : **TOUT LE MONDE VOUS A DIT "OK !"**

② CHAQUE JOUEUR QUI S'EST TROMPÉ RECLE

- Si vous avez annoncé le bon nombre, chacun recule son kangourou en tête sur la case rouge précédente.
- Si vous avez annoncé "Plonk !", chacun recule son kangourou en tête sur la case jaune précédente.

① VOUS AVEZ MENTI : VOUS RECLEZ

- Si vous avez annoncé un nombre (à la place d'un autre nombre, d'un "Plonk !" ou d'une empreinte), reculez votre kangourou en tête sur la case rouge précédente.
- Si vous avez annoncé "Plonk !" (à la place d'un nombre ou d'une empreinte), reculez votre kangourou en tête sur la case jaune précédente.

② CHAQUE JOUEUR QUI A EU RAISON AVANCE

- Si vous avez annoncé un nombre, chacun avance un ou plusieurs de ses kangourous de la valeur annoncée (voir Les déplacements).
- Si vous avez annoncé "Plonk !", chacun avance le kangourou de son choix sur la case jaune suivante.

A savoir : rien ne se passe pour les joueurs qui ont dit "OK !"

Attention : le Plonqueur est toujours le premier à déplacer ses kangourous, puis on procède dans le sens des aiguilles d'une montre.

LES DÉPLACEMENTS

Lorsqu'il avance, un kangourou se déplace de deux façons :

- soit en allant sur la case suivante (seulement si elle est libre),
- soit en sautant par-dessus les autres kangourous (les siens, comme ceux des adversaires) jusqu'à la case libre suivante.

On peut combiner ces deux façons, en choisissant d'avancer un seul de ses kangourous, ou deux, ou les trois, en une seule fois ou alternativement, jusqu'à atteindre le nombre annoncé.

EXEMPLES :

ANNONCE D'UN NOMBRE

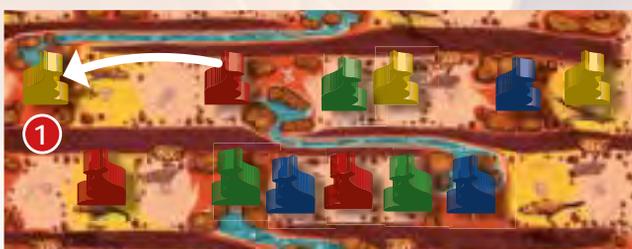
- En avançant : il ne peut y avoir qu'un seul kangourou par case. Si la case est occupée, le kangourou doit sauter par-dessus.

François avance de 5, il peut se déplacer ainsi.



- En reculant : il est possible d'avoir plusieurs kangourous sur une case rouge.

Fabienne recule son kangourou en tête sur la case rouge précédente.



ANNONCE D'UN "PLONK"

- En avançant et en reculant : il est possible d'avoir plusieurs kangourous sur une case jaune.

Alex avance le kangourou de son choix sur la case jaune suivante.



LES RIVIÈRES

Un kangourou qui **recule** sur l'une de ces trois cases rouges avec de l'eau (2, 3 ou 6) doit descendre la rivière et arrive alors sur une case en dessous (2 vers 0, 3 vers 1 et 6 vers 3). Eh oui, généralement, le joueur n'est pas content, mais il fallait faire attention !

Pauline recule son kangourou en tête sur la case rouge précédente et descend donc la rivière, qui l'amène sur la même case que le kangourou bleu !



FIN DE PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons :

- dès que trois kangourous (quelle que soit leur couleur) sont arrivés dans les trois dernières cases du plateau (20, 15 et 12),



OU

- une fois que toutes les cartes ont été jouées.

Dans les deux cas, pour calculer votre score, additionnez simplement les nombres sous vos kangourous. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, le gagnant est le finaliste dont le kangourou est en tête.

***Plonk ! : c'est le bruit du kangourou à la réception de son saut. Enfin... il paraît ! Il faudrait demander aux aborigènes. Sachez surtout qu'aucun animal n'a été maltraité lors de la conception de ce jeu !**

Remerciements de l'auteur :

un grand MERCI à... François pour sa gentillesse et son esprit d'équipe, une fois de plus, c'était vraiment top de bosser comme ça ! • Juan et Pascal pour "les rivières" • Pauline pour ses magnifiques illustrations • aux CAListes en général • tous ceux qui m'accueillent dans leur boutique et autres lieux "magiques" où l'on joue • tous ceux qui ont joué, jouent ou joueront à Plonk ! • Fabienne Guillot pour tout !

Remerciements de l'illustratrice :

merci à François et Alex pour leur grande confiance, à Jo, à Simon, à l'univers et aux pizzas base tomate.

© Jeux FK - Règle, marque, dessins et modèle déposés.