

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



Plic-Plac

de 1 à 6 joueurs
8 ans et plus
15 minutes

Contenu de la boîte :

- 36 cartes normales (bords blancs)
- 4 cartes spéciales (bords décorés)
- ce manuel de jeu

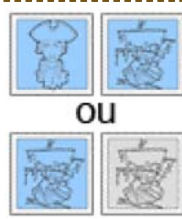
Principe du jeu :

Au fil des tours, les joueurs mémorisent des cartes secrètes ou des cartes révélées par les adversaires. Cela leur permet de gagner des cartes en faisant des plic-plac, des plic-plac-ploc ou des coupes. Le gagnant est celui qui a empêché le plus de cartes.

Qu'est-ce qu'un plic-plac ?

Il y a "plic-plac" lorsque deux cartes ont des dessins de même forme ou de même couleur.

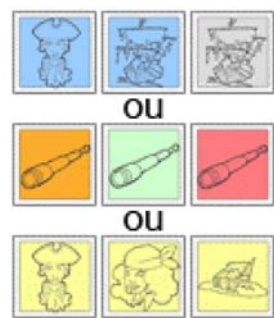
Exemples de plic-plac :



Qu'est-ce qu'un plic-plac-ploc ?

Il y a "plic-plac-ploc" lorsque trois cartes sont reliées entre elles par des plic-plac.

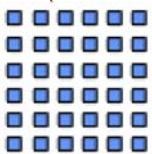
Exemple de plic-plac-ploc :



Préparation du jeu :

Constituez la cagnotte de départ en mélangeant les cartes normales et en les disposant face cachée de façon rangée (par exemple en carré). Les cartes spéciales servent uniquement pour les variantes (voir fin du manuel). Désignez au hasard le premier joueur. Les autres prendront leur tour en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple de cagnotte de départ :



Le tour de jeu :

Au début de son tour, le joueur choisit une "carte secrète" dans la cagnotte et la prend en main sans la montrer aux autres joueurs. Il est le seul à regarder son dessin. Après avoir regardé sa carte secrète, le joueur peut choisir entre :

- annoncer un plic-plac,
- annoncer un plic-plac-ploc,
- passer.

S'il passe, il mémorise la carte secrète puis il la remet en place dans la cagnotte sans la montrer, et son tour se termine.

Précisions :

- ◇ Quand on **remet en place** une carte, on doit la remettre dans la cagnotte, face cachée et à sa place d'origine.
- ◇ Il est risqué de tenter un plic-plac dès le premier tour de jeu car trop peu de cartes sont connues.

Annoncer un plic-plac :

Après avoir regardé sa carte secrète, le joueur dont c'est le tour doit dire "plic-plac" pour annoncer qu'il va tenter un plic-plac. Il doit alors montrer sa carte secrète ainsi qu'une autre carte qu'il choisit immédiatement dans la cagnotte. Les deux cartes doivent être vues par tous les joueurs.

Si les deux cartes montrées forment bien un plic-plac, alors le joueur les retire de la cagnotte et les empoche. Mais avant cela, le joueur doit demander si personne ne coupe car les adversaires ont le droit de prendre une des deux cartes avec un plic-plac-ploc (les coupes sont expliquées plus bas).

Si les deux cartes ne forment pas de plic-plac, alors le joueur les remet en place dans la cagnotte. Personne ne peut couper.

Précisions :

- ◇ Les cartes qu'on **empoche** doivent être placées face visible à côté de soi.
- ◇ Le seul moment où un joueur peut annoncer un plic-plac, c'est pendant son tour.

Annoncer un plic-plac-ploc :

Un joueur peut annoncer un plic-plac-ploc dans deux situations :

- pendant son tour, en tentant directement un plic-plac-ploc,
- pendant le tour d'un autre joueur, pour couper un plic-plac.

Annoncer un plic-plac-ploc pendant son tour

Après avoir regardé sa carte secrète, le joueur dont c'est le tour doit dire "plic-plac-ploc" pour annoncer qu'il va tenter un plic-plac-ploc. Il doit alors montrer sa carte secrète ainsi que deux autres cartes qu'il choisit immédiatement dans la cagnotte. Les trois cartes doivent être vues par tous les joueurs.

Si les trois cartes montrées forment bien un plic-plac-ploc, alors le joueur les retire de la cagnotte et les empoche.

Si les trois cartes ne forment pas de plic-plac-ploc, le joueur les remet en place dans la cagnotte.

Précisions :

- ◇ Contrairement au plic-plac, un plic-plac-ploc ne peut pas être coupé.
- ◇ Il est possible d'abandonner un plic-plac-ploc avant de retourner toutes les cartes nécessaires. Dans ce cas, le joueur remet les cartes en place dans la cagnotte et son tour se termine.
- ◇ Après avoir fait l'annonce plic-plac ou plic-plac-ploc, on ne peut pas changer d'annonce. Par exemple si on annonce un plic-plac, on ne peut pas le changer en plic-plac-ploc après avoir retourné la deuxième carte.

Annoncer un plic-plac-ploc pour couper un plic-plac :

Au moment où un joueur s'apprête à empocher un plic-plac, un adversaire a la possibilité de dire "plic-plac-ploc" pour annoncer qu'il va tenter de couper. L'adversaire doit alors désigner clairement une des deux cartes du plic-plac, puis il doit retourner deux autres cartes qu'il choisit immédiatement dans la cagnotte.

Si les trois cartes de l'adversaire forment bien un plic-plac-ploc, alors l'adversaire les empoche. La carte restante du plic-plac est remise en place dans la cagnotte et le tour passe au joueur qui suit celui qui a coupé.

Si les trois cartes de l'adversaire ne forment pas un plic-plac-ploc, alors la coupe a échoué. Le joueur dont c'est le tour empoche les deux cartes de son plic-plac. Les deux cartes retournées par l'adversaire sont remises en place dans la cagnotte et le tour se termine normalement.

Précisions :

- ◇ Si la coupe a échoué, les adversaires ne peuvent plus tenter de couper une deuxième fois ce plic-plac.
- ◇ Seuls les plic-plac peuvent être coupés, pas les plic-plac-ploc.

Annoncer un blocage :

Il y a "blocage" lorsqu'il reste plusieurs cartes dans la cagnotte mais sans plic-plac possible. Si un joueur pense qu'il y a un blocage, il peut l'annoncer à n'importe quel moment de la partie, même si ce n'est pas son tour, en disant "blocage". Il doit alors vérifier toutes les cartes de la cagnotte sans les montrer. S'il a raison, alors il retourne toutes les cartes de la cagnotte, puis il en empoche une de son choix et la partie est terminée. S'il s'est trompé, alors il remet en place les cartes examinées et la partie continue, mais il ne peut plus jouer jusqu'à la fin de la

partie. Il ne faut donc pas annoncer un blocage à la légère.

Précisions :

- ◇ S'il ne reste plus qu'une seule carte ou s'il n'y a plus aucune carte dans la cagnotte, alors la partie se termine immédiatement, sans qu'on puisse annoncer de blocage.
- ◇ Le joueur qui s'est trompé en annonçant un blocage ne joue plus, mais il conserve ses cartes empochées. Il peut donc tout de même gagner à la fin de la partie.
- ◇ Si il n'y a pas blocage, attention à bien remettre en place toutes les cartes face cachée et à leur place d'origine.

Fin de la partie :

La partie s'arrête lorsque qu'il n'y a plus de plic-plac possible dans la cagnotte, c'est-à-dire quand il reste moins de deux cartes ou qu'un blocage est constaté. Chaque carte empochée vaut un point, le gagnant est celui qui a le plus de points. Il peut y avoir égalité entre des joueurs.

Partie en solitaire :

En solitaire le but du jeu est de réussir à empocher un maximum de plic-plac-ploc tout en ne laissant plus aucune carte dans la cagnotte. Si le jeu se termine avec des cartes bloquées dans la cagnotte alors le joueur a perdu et il ne marque aucun point. S'il a réussi à empocher toutes les cartes de la cagnotte, alors il marque un point pour chaque plic-plac-ploc empoché. Attention : en solitaire les plic-plac ne rapportent pas de point.

Variantes :

Les cartes spéciales

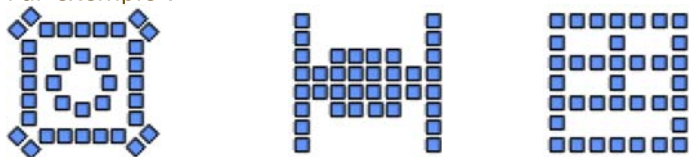
Ajoutez les cartes spéciales aux cartes normales et mélangez-les avant de constituer la cagnotte.

- La carte nulle : cette carte spéciale ne peut jamais faire de plic-plac. Elle ne peut jamais être empochée.
- La carte couleur : cette carte spéciale peut faire un plic-plac avec n'importe quelle autre carte normale de la même couleur.
- La carte traître : le joueur qui retourne cette carte spéciale peut, s'il le souhaite, la remplacer par n'importe quelle carte de son choix déjà empochée par un adversaire. Le remplacement est définitif et la carte traître utilisée est retirée du jeu.

Changer la forme de la cagnotte

Il est important que la cagnotte de départ ne soit pas pêle-mêle, mais vous pouvez lui donner la forme que vous souhaitez.

Par exemple :



Auteur : Vincent Billard

Illustrations : Joël Odonne / www.igraphia.com

Fabrication : Neuroludic

Éditeur : Ludobis

Pleins de mercis à Anne-Françoise et Julien pour leur aide