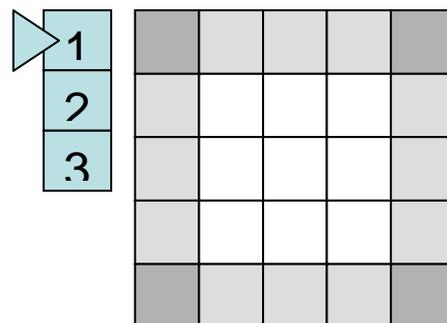


Le Plouf

Joueurs : 2, 3, 4

Durée : Rapide

Matériel : Damier spécial de 5x5
2 joueurs : 5 pions par joueur
3 joueurs : 4 pions par joueur
4 joueurs : 3 pions par joueur
Une mini piste de 3 cases (1 2 3) et un curseur



Le Plouf (magnifique jeu en 5 lettres, auto-publicité☺) se joue sur un damier particulier de 5x5 cases. Les cases blanches personnifient une piscine et les cases sombres le pourtour du bassin. Le jeu se décompose en 2 phases :

Phase 1

A tour de rôle, chaque joueur pose un de ses pions sur une case libre du pourtour du plateau (et donc pas dans les 9 cases centrales blanches de la piscine). Une fois tous les pions posés, le curseur est posé sur la case 1 puis on passe ensuite à la phase 2.

Phase 2

Chaque joueur, à son tour de jeu, déplace impérativement l'un de ses pions disponibles (ceux qui ne sont pas dans la piscine) d'un nombre de cases identiques à celui qui est indiqué par le curseur. Le pion se déplace sur les cases du pourtour du plateau (le bord du bassin), soit dans le sens des aiguilles d'une montre ou soit en sens inverse, peu importe. Le pion doit se déplacer du nombre de cases indiqué par le pointeur, peu importe si les cases traversées soient occupées ou non. Ce qui compte est la nature de la case d'arrivée :

- La case (côté ou coin) est vide ; le pion se pose dessus.
- C'est une case de coin déjà occupée : le mouvement est interdit.
- La case de côté est occupée alors :
 - Le pion qui vient de se déplacer prend la place du pion déjà présent
 - Le pion qui se trouvait déjà sur la case est glissé vers la case blanche vide voisine.
 - Si cette case est déjà occupée alors on repousse, dans le sens de la descente dans la piscine, le pion déjà présent qui peut à tour pousser un autre pion. Il se peut qu'ainsi un pion de la piscine remonte sur le bord opposé, à condition que la case soit vide.
 - Si le mouvement de glissement des pions dans la piscine n'est pas possible, alors le pion qui devait tomber dans la piscine reste sur sa case, tandis que le pion du joueur se pose dans une case blanche vide.

Une fois que tous les joueurs se sont déplacés, le curseur avance d'une case selon la logique suivante : 1→2, 2→3 et 3→1.

Une fois toutes les cases blanches centrales remplies, le jeu s'arrête.

Gagne celui qui a le plus de pions sur le pourtour de la piscine.
En cas d'égalité, le pion central devient éliminatoire pour son joueur.