



PLOUFETTE EN MISSION



Un captivant jeu d'adresse et de mémoire, pour 2 à 4 aventuriers de 5 à 99 ans.
Avec plusieurs niveaux de difficulté et un jeu d'équipe en coopération. Il peut également être joué seul.
Auteurs : Gunter Baars & Markus Nikisch · **Illustration :** Antje Flad · **Durée du jeu :** environ 20 minutes

Ploufette, la grenouille, regrette l'époque où il n'y avait que la boule dorée de la princesse qui tombait dans son étang sous les fenêtres du château. Depuis quelques temps, il y a des ploufs sans arrêt ! Les habitants laissent échapper beaucoup d'objets des fenêtres : la servante ne trouve plus sa pelote de laine, la bille dorée de la princesse a disparu, le magicien cherche désespérément sa boule de cristal et le cuisinier cherche un chou.

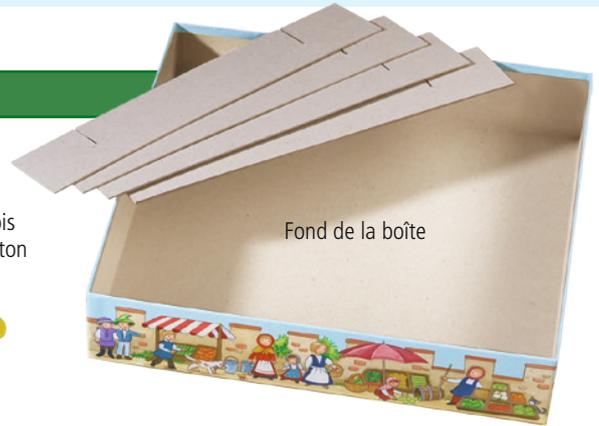
La princesse donne alors pour mission à Ploufette, la célèbre grenouille qui peut grimper le long des murailles du château, de récupérer tous les objets. Mais tous les volets sont fermés, et avant de se lancer à l'assaut du château, Ploufette doit d'abord retrouver les propriétaires de ses objets. Pourrez-vous aider Ploufette à ramener tous les objets à leurs propriétaires ?

Contenu du jeu:



Plateau de jeu Etang

4 parois en carton



Fond de la boîte



1 sablier



4 pinces double clip
(pour relier entre eux les panneaux)



Panneaux A et B de la tour
Plateau de jeu pliable C



10 billes (= les
objets des habitants
du château)



1 grenouille et 2
cordelettes avec 2
billes en bois



20 cartes « tableau »



10 tuiles de fenêtre avec les habitants du château

Avant de jouer pour la première fois : construisez le château !

(N'hésitez pas à demander à vos parents de vous aider !)

1. Prenez les 4 éléments du plateau de jeu (les panneaux A et B de la tour, le plateau de jeu pliable et le plateau de l'étang), puis retirez soigneusement de leur support les éléments en carton portant le symbole. Les pièces de puzzle du panneau A de la tour ne sont pas utilisées pour le jeu de base. Détachez soigneusement les fenêtres comportant les habitants du château.



Les éléments en carton portant ce symbole ne servent plus, vous pouvez les jeter. Les autres sont utilisés pour le jeu.

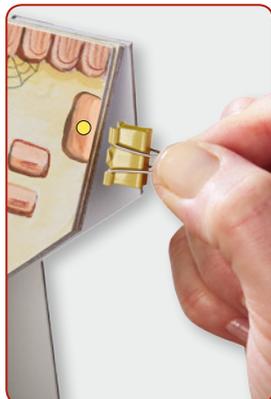
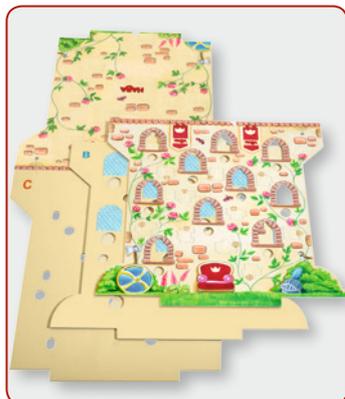


2. Une fois vidée, placez la partie inférieure de la boîte sur la table. Prenez les quatre parois et emboîtez-les de manière à former un carré. Disposez ensuite cette grille dans la partie inférieure de la boîte.

3. Posez le plateau de jeu Etang sur la grille.



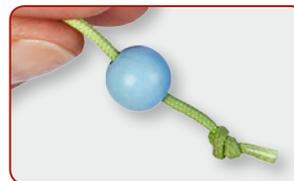
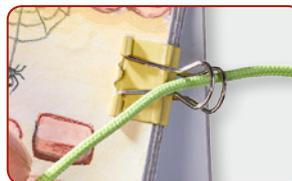
4. Installez maintenant la tour du château et la grenouille Ploufette : posez ainsi le plateau pliable, le panneau B et le panneau A les uns sur les autres (et dans cet ordre). Fixez ensuite les panneaux à l'aide de 4 pinces aux endroits indiqués.



5. Insérez ensuite la façade de la tour avec les fenêtres dans la découpe la plus large située derrière l'étang. Puis la partie arrière vient s'emboîter dans l'autre découpe.



6. Placez Ploufette devant la façade avec les fenêtres, puis faites passer chacune des cordelettes dans les pinces double clip placées en haut de la tour du château. Glissez ensuite chacune des deux extrémités des cordelettes dans une boule en bois, puis bloquez-les en faisant un nœud.



Le château est désormais prêt !





Plus tard, lorsque vous démonterez le plateau de jeu, il vous faudra retirer la tour du plateau. Vous pourrez laisser dans la boîte les quatre parois emboîtées. Vous n'aurez plus qu'à ranger les petits éléments de jeu dans le compartiment du milieu. Laissez la tour du

château montée, pliez vers l'intérieur les pinces double clip et posez-la tour sur les parois de manière à ce que Ploufette avec ses cordelettes repose également dans la boîte. Placez ensuite la règle du jeu, puis le plateau de jeu Etang. Vous n'avez plus qu'à refermer la boîte.



Avant de commencer la mission de Ploufette, elle va devoir s'entraîner un peu :

Essayez tout d'abord à plusieurs reprises de faire monter une bille à l'aide de Ploufette. Commencez par déposer une bille dans le creux de ses mains, puis prenez les extrémités de chaque cordelette (par les boules). En tirant d'un côté ou de l'autre, ou au contraire en relâchant les cordelettes, Ploufette se déplace de haut en bas sur le mur de la tour. Essayez de la déplacer tout en évitant les trous du mur. (Il vous sera ensuite bien plus facile d'escalader le mur lors de la partie !)

Préparation du jeu :

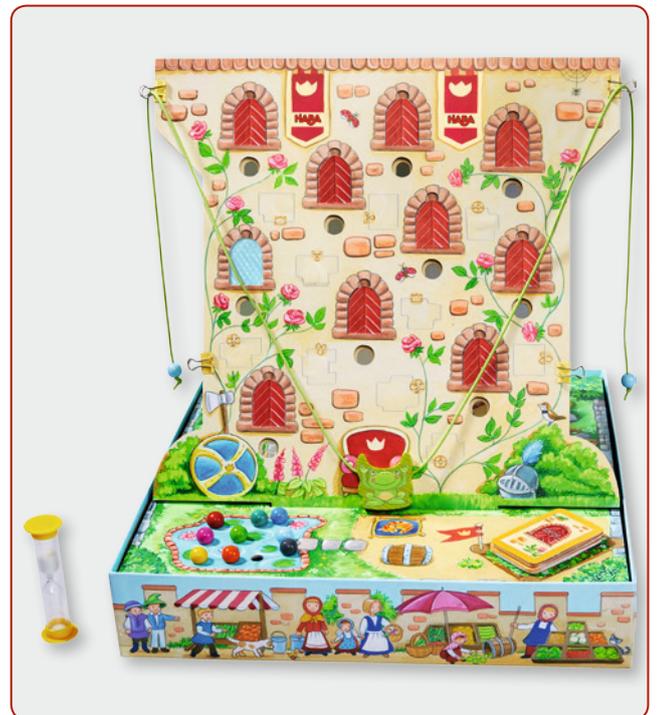
Disposez le château au milieu de la table, puis asseyez-vous devant de manière à ce que vous puissiez tous bien voir la tour du château.

Mettez de côté tous les éléments qui concerne un habitant (voir exemple ci-dessous). Mélanger les 9 tuiles de fenêtres restantes faces cachées (habitants du château faces cachées) puis insérez-les dans 9 des 10 ouvertures des fenêtres, sans que personne ne puisse voir ces habitants.

Mélangez les 18 cartes « tableau » et posez-les, faces cachées, sur le parterre de fleurs situé près de la tour. Placez les 9 billes dans les trous de l'étang, devant la tour. Préparez le sablier.



Exemple d'éléments correspondant à un habitant



Déroulement du jeu - Jeu de base :

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui imite le mieux le coassement d'une grenouille commence. Retourne la première carte « tableau » de la pile : l'habitant du château de cette carte a fait tomber un objet par la fenêtre et demande à Ploufette de le lui ramener. Aide-la !

Le jeu comporte deux étapes :

1. Retrouver l'habitant du château derrière les volets
2. Ramener l'objet à son propriétaire

1^{ère} étape :

Retrouver l'habitant du château derrière les volets

Derrière quels volets se trouve l'habitant du château ?

Tu penses savoir derrière quelle tuile « fenêtre » se trouve la personne peinte sur le tableau ? Alors, retourne-la !

Est-ce la même personne ?

- **Non**, ce n'est malheureusement pas le cas. Retourne la tuile face cachée et insère-la dans le cadre de la **fenêtre libre**. C'est au tour de l'enfant suivant de retourner une tuile « fenêtre » et d'essayer de trouver cet habitant du château.
- **Oui**, c'est bien cet habitant du château. Remplace face visible la tuile dans la fenêtre. La 2^e étape peut commencer.



2^e étape :

Ramener l'objet à son propriétaire (= Ploufette grimpe et amène la bille)

As-tu trouvé l'habitant du château correspondant à ton tableau ? Alors, place Ploufette en face du trône du roi, en bas de la tour du château. Dans l'étang, prends ensuite la bille de cette personne et dépose-la dans le creux des mains de la grenouille. Utilise alors les cordelles en tenant les deux boules.



Attention au gardien du temps !

Le joueur situé à ta gauche place le sablier devant lui. Il sera le gardien du temps pour ce tour. Il devra bien garder l'œil sur le sablier pendant que tu fais grimper la grenouille jusqu'à l'habitant. Dès qu'il annonce « Ploufette en mission ! », il retourne le sablier et tu commences ton ascension. Le gardien du temps doit faire bien attention et ne pas oublier d'annoncer « stop » dès que le temps s'est écoulé (les autres enfants peuvent bien entendu le lui rappeler).

Astuce : si vous ne connaissez pas encore bien le jeu ou que les joueurs sont assez jeunes, nous vous conseillons de jouer sans sablier (gardien du temps).

As-tu réussi à ramener à temps l'objet (= la bille) à son propriétaire ?

• Non ! Tu n'as malheureusement pas réussi à ramener l'objet à son propriétaire !

Si le temps s'est écoulé ou que tu as perdu la bille dans un autre trou du mur, ou si elle ne glisse pas vers l'avant ou reste bloquée dans un autre trou, retourne alors la tuile de son propriétaire pour fermer les volets de la fenêtre. Retire du jeu la carte « tableau » avec laquelle tu as jouée en la plaçant dans le couvercle de la boîte. La bille utilisée est remise sur l'étang.



• Oui ! L'habitant du château est heureux de pouvoir enfin récupérer son objet !

La bille a été insérée à temps dans le trou situé sous la fenêtre de son propriétaire. En récompense, tu reçois le tableau de cet habitant. Retourne ensuite la tuile de sa fenêtre pour qu'elle soit de nouveau fermée par les volets.



Par le dos du panneau de jeu, ressors la bille de son trou, puis replace-la dans l'étang du château.

C'est au tour de l'enfant suivant, il retourne une nouvelle carte « tableau » et la dépose face visible devant le château. Une nouvelle étape n°1 commence (= recherche d'un autre habitant du château).

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsque la dernière carte « tableau » a été remise à l'un des assistants de Ploufette. L'enfant qui a collecté le plus de cartes « tableau » remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs ayant accumulé le plus de tableaux gagnent ensemble.

Conseils :

Toutes les parties seront un peu plus courtes si vous mettez quelques cartes « tableau » de côté après les avoir mélangées faces cachées lors de la préparation. Elles seront donc retirées du jeu.

Toutes les parties seront un peu plus difficiles

si vous retirez de la tour du château plusieurs pièces de puzzle (ou la totalité) qui y sont insérées. Cela permet ainsi d'ouvrir des trous supplémentaires. Plus tard, si vous souhaitez jouer à une variante plus facile avec moins de trous, vous n'aurez qu'à insérer à nouveau les pièces de puzzle, faisant ainsi disparaître ces trous. Vous pouvez trouver l'emplacement de chaque pièce de puzzle grâce aux symboles imprimés.





Jeu d'équipe coopératif (pour 3 à 4 assistants de Ploufette) :

Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de base avec les modifications suivantes :

Préparation du jeu :

- Retirez la moitié des pièces de puzzle de la tour.
- Mélangez les cartes « tableau » faces cachées. Comptez en 12 et déposez-les sur le parterre de fleurs. Remettez les autres tableaux dans le couvercle de la boîte. Ils ne seront pas utilisés pendant la partie.
- Mélangez les 10 tuiles de fenêtres faces cachées, puis insérez-les **faces visibles** dans les ouvertures des fenêtres.
- Placez toutes les billes dans les trous de l'étang.
- À vous de décider si vous souhaitez jouer avec le sablier ou non.

Déroulement du jeu :

- Cette variante vous permet de jouer tous ensemble et **uniquement** à l'étape n°2.
- Retournez la première carte « tableau » de la pile. Vous allez désormais déplacer Ploufette par **équipe de 2 joueurs**. Le joueur placé à ta gauche prend dans une main la boule de l'extrémité d'une cordelette, et tu prends l'autre boule dans ta main. Ensemble, vous essayez d'amener l'objet à son propriétaire. Il vous faudra être bien synchronisé.
- Si vous réussissez, vous pouvez conserver la carte comme récompense et la placez devant le château.
- Si vous échouez, remettez alors la carte dans le couvercle de la boîte. Elle est ainsi exclue de la partie.
- Puis, c'est au tour de l'équipe suivante de faire grimper la grenouille après avoir retourné la première carte « tableau » de la pile. Chaque joueur doit jouer le même nombre de fois avec chacun des autres joueurs ! Le jeu s'achève lorsque toutes les cartes « tableau » ont été retournées.
- **Combien de tableaux avez-vous pu collecter ?**
7-12 cartes : vous êtes les meilleures aides de Ploufette du royaume
3-6 cartes : belle ascension ! Mais vous pouvez faire mieux !
0-3 cartes : vous devriez peut-être vous reconvertir en grenouille météo !

Pour jouer seul

Tu peux également jouer seul à ce jeu en faisant grimper Ploufette avec tes deux mains le long du mur de la tour. Avant la fin du sablier, essaie ainsi de collecter à chaque fois plus de cartes que lors de ton dernier essai.

Les auteures / l'illustratrice :

Les auteurs



Gunter Baars est né en 1962 à Hambourg, en Allemagne. Après avoir obtenu son baccalauréat, il consacre de nombreuses années à travailler à son compte notamment comme parolier, rédacteur et scénariste pour le magazine MAD, le dessin animé Ottos Ottifanten, mais aussi pour la télévision et la radio. Son premier jeu est édité en 1989 et il en compte aujourd'hui plus de 80 à son actif. *Ploufette en mission* est son tout dernier jeu publié chez HABA.



Né en 1973 à Ludwigsburg en Allemagne, **Markus Nikisch** est le cinquième d'une famille de six enfants. Parmi ses cinq sœurs, il y en avait toujours une pour jouer avec lui. Il n'a jamais perdu le goût du jeu, et c'est ainsi qu'après ses études de religion et de sociopédagogie, il a pris la décision de déménager en Bavière pour entamer

une carrière de rédacteur de jeux chez HABA. C'est dans cette région qu'il vit avec sa femme et ses deux fils, Joel et Jonas.

L'illustratrice



Antje Flad est née à Merseburg, en Allemagne. Elle a étudié à Halle, à l'école supérieure d'Art et de Design de Burg Giebichenstein. Depuis l'obtention de son diplôme, elle réalise des illustrations pour différentes maisons d'édition de jeux et de livres. Elle travaille à son compte en qualité d'illustratrice et conceptrice de jeux depuis 1995. Elle vit à Berlin avec son conjoint et son fils Philipp. Pour HABA, elle a désormais illustré de nombreux jeux et puzzles, mais aussi des livres.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.