

Presto Pippo!

Qui enlève le plus de vaisselle?

Un jeu d'adresse amusant pour 2 à 6 „joueurs à la main tranquille“ à partir de 4 ans.

Genre:	jeu d'adresse
Joueurs:	2 à 6 joueurs à partir de 4 ans
Contenu:	un plan de jeu montrant un restaurant, 1 figurine en bois „serveur“, service de table de 24 ¹⁹ pièces 1 sac en tissu, règle du jeu
Auteur:	Torsten Marold / Christoph Cantzler
Illustrations:	Barbara Kinzebach

Histoire

Au restaurant „Da Pippo“ c'est sens dessus dessous. Puisque on y sert des repas délicieux, il y a toujours beaucoup de monde et tout le monde veut être servi en même temps. Justement aujourd'hui le serveur Pippo est tout seul et doit desservir les tables. Pouvez-vous l'aider?

But du jeu

Chaque enfant empile les assiettes et les tasses du serveur Pippo. La pile de plus en plus haute est poussée de table en table. Celui qui sait empiler et pousser les assiettes et les tasses sans trop les laisser tomber a la chance de gagner.

Préparation du jeu

Le **plan du jeu** est mis au milieu sur la table. Le **service de table de 24 pièces** est mis dans le **sac en tissu**. Celui-ci est posé au bord du plan de jeu.

Le **serveur Pippo** est posé au milieu du plan de jeu au milieu de l'étoile.

Le plus jeune joueur commence.

Déroulement du jeu

Chaque joueur se décide pour **une table** du „restaurant“.

A tour de rôle, on avance le serveur **soigneusement** du milieu du plan de jeu le **long des rayons** de l'étoile vers sa table, jusqu'à ce qu'il touche la nappe. On peut utiliser les deux mains pour pousser le serveur, si on le désire. Mais la figurine ne peut pas être soulevée, elle doit être poussée.

Lorsque le serveur est arrivé à sa table, on prend une pièce du service dans le sac,

sans regarder dedans et l'empile sur les mains ou sur la tête du serveur. Puis on repousse le serveur au milieu et c'est au tour du joueur suivant.

Presto, Pippo!

Si un joueur a besoin de beaucoup de temps pour charger ou pour pousser le serveur, les autres joueurs crient „Presto, Pippo!“, pour que cela aille plus vite.

Que se passe-t-il si des assiettes tombent?

Lorsqu'un joueur est si maladroit qu'il laisse tomber une ou plusieurs pièces du service déjà empilé, en chargeant ou en poussant le serveur, il doit déposer ces pièces sur sa table. Elles ne seront plus chargées pendant ce jeu et comptent comme négatives.

Remarque: au cours du jeu, des pièces tombées s'accumulent sur certaines tables des joueurs. Tous les enfants doivent donc bien faire attention, lorsque des pièces tombent au sol lorsqu'ils chargent ou poussent le serveur, pour que ces pièces ne soient pas mélangées avec les pièces déjà tombées.

Le joueur qui a occasionné l'endommagement doit toujours prendre les pièces tombées.

Il est préférable que chaque enfant se mémorise toujours de nouveau les pièces qui sont sur sa table, pour qu'il n'y ait pas de disputes. Ce n'est pas difficile, étant donné que les pièces sont différentes (assiette, tasse, poêles ...).

Fin de la partie

Le jeu est terminé, lorsqu'il n'y a plus de pièces du service dans le sac.

Maintenant chaque joueur compte les pièces tombées se trouvant sur sa table.

Le joueur ayant le moins de pièces a gagné.

Variante de jeu pour les enfants plus jeunes

On peut convenir comme suit: celui qui laisse tomber des pièces du service, ne doit pas prendre les pièces tout de suite, mais peut essayer encore une fois.

L'enfant peut remettre la pièce tombée sur la pile. Ce n'est qu'après que ça devient sérieux et que les pièces tombées doivent être mises sur sa table.

Et encore une deuxième variante de jeu, pour laquelle on n'a pas besoin de sac: au début, le service est distribué à part égale à tous les joueurs. Ceux-ci mettent les pièces sur leur table et peuvent chaque fois décider, quelle pièce ils désirent empiler sur le serveur.

Le jeu est alors terminé, lorsque le premier joueur n'a plus de pièces de service sur sa table. Le joueur en question a alors gagné.

Et maintenant amusez-vous – et „Presto Pippo“!