

QUI va faire la Vaisselle?

*Vous venez de manger, le moment est venu de se demander : qui va faire la vaisselle ?
A question simple, réponse simple : le jeu tranchera !*

Matériel :

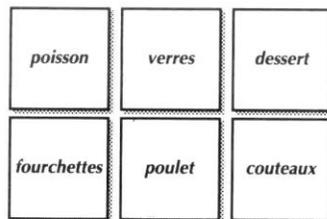
24 cartes, représentant 6 types de plats et couverts différents, avec :
— au recto : des couverts propres ou des plats à déguster ...
— au verso : les couverts salis et les différentes assiettes ou verres qu'il ne reste plus qu'à laver !

Chaque couvert et chaque plat est répété sur 4 cartes, cependant chacune est d'une couleur différente au verso : rouge, jaune, vert et bleu.

Début de partie :

Commencez par mélanger les cartes "fourchettes" ensemble, les cartes "couteaux" ensemble, etc.

Chaque joueur prend une carte de chaque type, sans regarder ni montrer les versos, et reconstitue devant lui son couvert de la manière suivante :



Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence en retournant l'une de ses cartes, celle de son choix. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche, et ainsi de suite.

A chaque tour, un joueur doit réaliser **une** action :

- retourner une carte et faire apparaître le couvert sale.
- ou bien se débarrasser de son couvert, c'est à dire prendre un couvert sale (donc qui a déjà été retourné) et l'empiler sur un autre couvert sale.

La règle pour se débarrasser de ses couverts est simple, il faut pour cela :

- qu'il soit de **même type**
(une fourchette va sur une fourchette, par exemple)

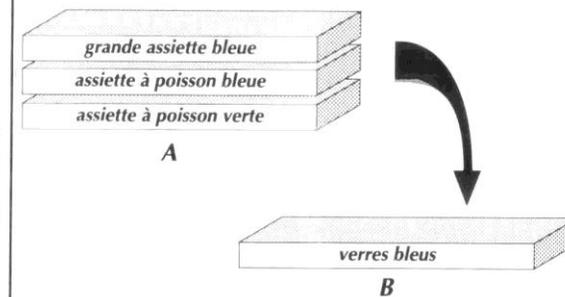
ou

- qu'il soit de **même couleur**
(un couvert bleu s'empile sur n'importe quel autre couvert bleu).

Il est possible d'empiler sur ses propres couverts ou sur ceux des autres.

Une pile de couverts se déplace d'un seul bloc, seul le couvert du dessus de la pile étant pris en compte pour pouvoir déplacer cette pile (ex. : en déplaçant un couvert posé sur une pile d'autres couverts, c'est l'ensemble de la pile qui est déplacé).

Exemple :



La pile A peut être empilée d'un coup sur la pile B, car le bleu s'empile sur le bleu.

Fin de la partie :

La partie s'arrête quand plus aucune action ne peut être effectuée. Le perdant est celui qui a le plus de couverts devant lui. Il reçoit le gant, symbole du gage à effectuer : faire la vaisselle (ou tout autre gage choisi, que ce soit une autre tâche ménagère ou bien trier le jeu pour une nouvelle partie...).