

# Les Pieds dans le PLAT!

Un jeu de Reinhard Staupe

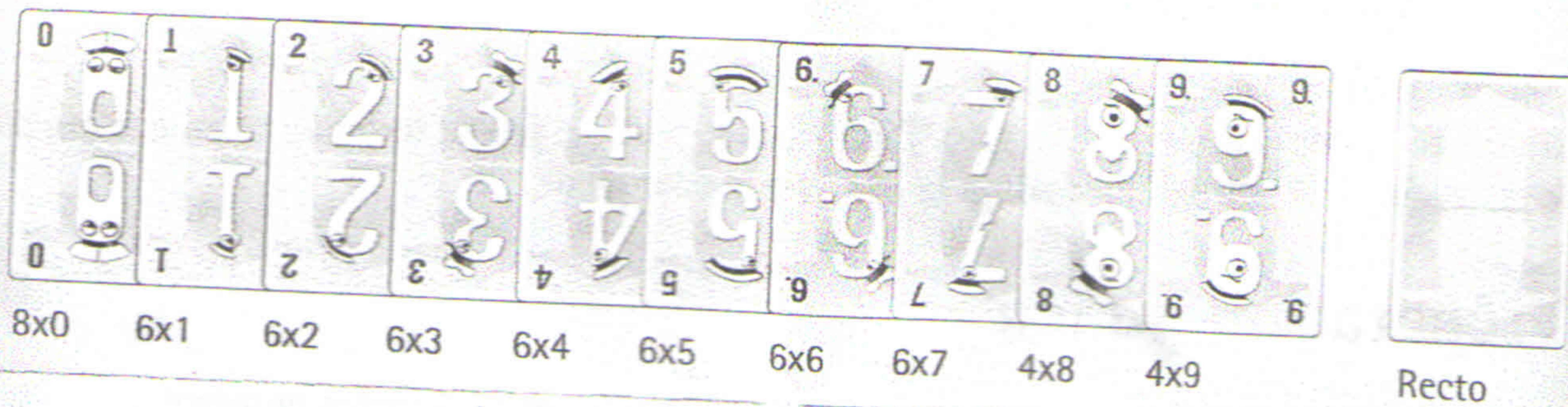
Joueurs: 2 à 5

Âge: à partir de 7 ans

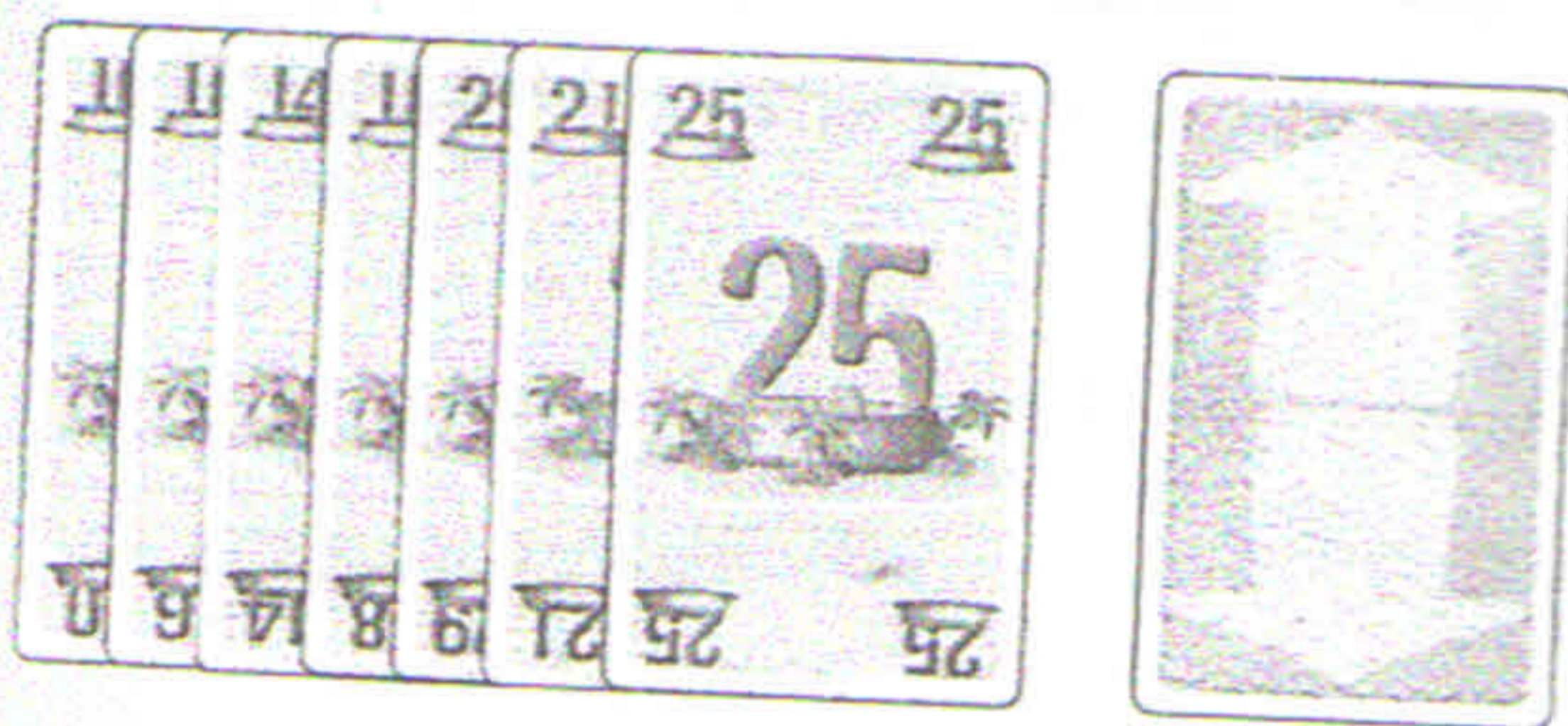
Durée: env. 30 min

## Matériel

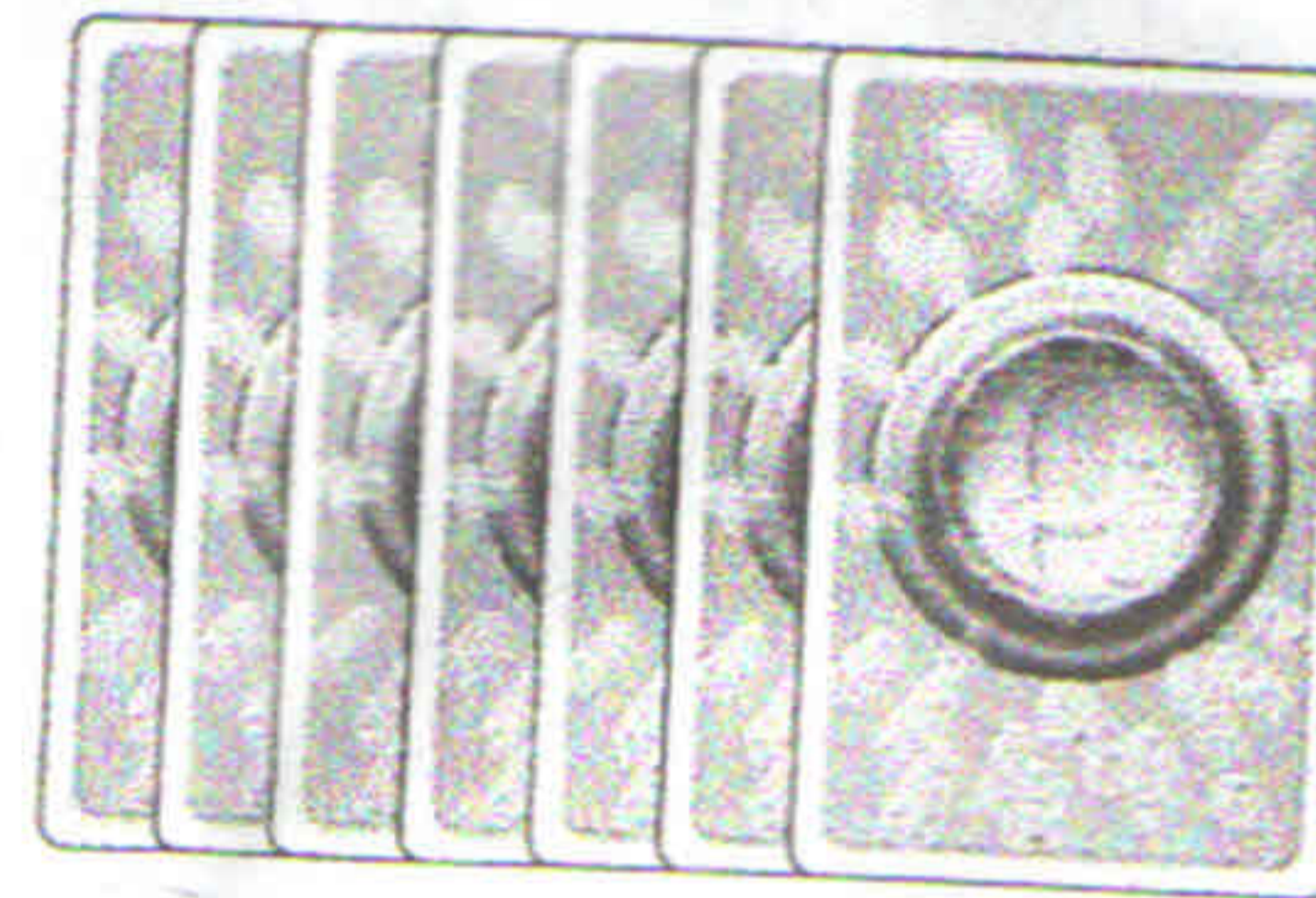
58 Cartes numérotées



21 Cartes île



17 Cartes "Pieds dans le plat"



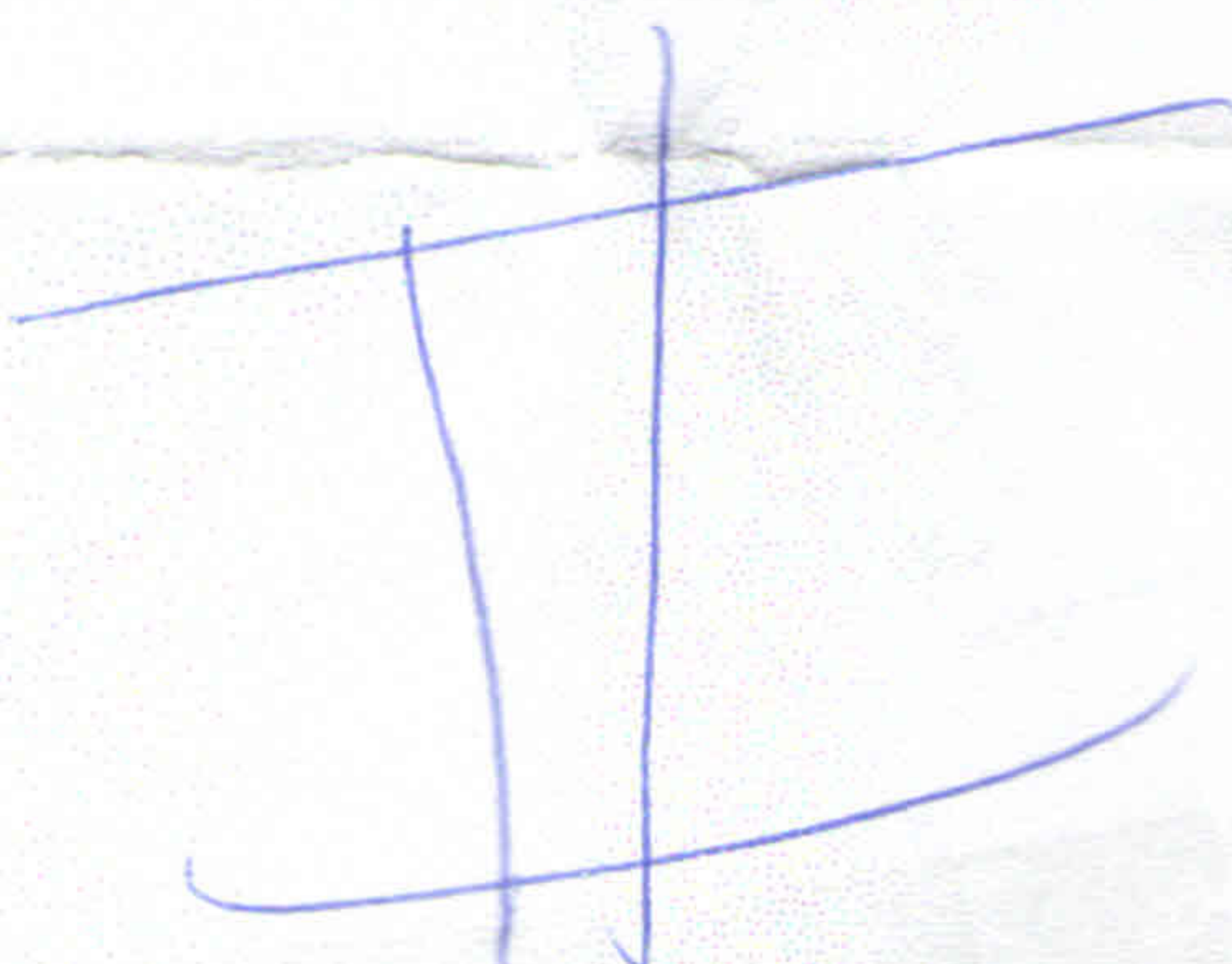
## Idée du jeu

Chaque joueur à son tour pose une carte numérotée au centre de la table. Les valeurs sont additionnées et annoncées à haute voix par les joueurs, par exemple : 4 - 10 - 16 - 19 - 22 ...

Dès que la valeur 30 est dépassée, on repart dans l'autre sens et les valeurs sont soustraites, par exemple : 28, 29, 34 → 31, 27, 26, 18, 15...

Dès que l'on repasse sous la valeur 10, on remonte : ... 12, 10, 4 → 7, 15, 19, 25.... On remonte ainsi jusqu'à 30, puis on redescend jusqu'à 10 et on remonte jusqu'au 30 et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur joue une carte numérotée et annonce la nouvelle valeur (en additionnant ou en soustrayant) à haute voix, il doit éviter de tomber sur une valeur correspondant à la valeur d'une île qu'un autre joueur a en main. Sinon, il met « les pieds dans le plat » d'un adversaire et reçoit une carte "Pieds dans le plat". Il faut donc toujours essayer de jouer des cartes qui amènent à une valeur "sans danger".



Des qu'un joueur reçoit sa 4<sup>ème</sup> carte "Pieds dans le plat", le jeu se termine. Le joueur qui a alors le moins de cartes "Pieds dans le plat" est le vainqueur.

### Préparation du jeu

Les 58 cartes numérotées sont mélangées. Chaque joueur reçoit 3 cartes numérotées qu'il prend en main. Les cartes numérotées restantes sont mélangées et forment une pioche qui est posée au milieu de la table. La première carte de la pioche est retournée et posée face visible. Elle représente le début de la pile de défausse.

Les cartes ne sont mélangées et distribuées. Chaque joueur reçoit 2 cartes (une seule carte ne pour des parties à 4 ou 5 joueurs) qu'il montre rapidement aux autres joueurs de façon à ce que chacun puisse voir la valeur des cartes. Ensuite, chaque joueur reprend ses cartes ne en main. Les cartes ne restantes sont posées faces cachées à côté de la pioche. Les cartes "Pieds dans le plat" sont posées à côté.

### Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé commence, on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur doit réaliser les 3 actions suivantes les unes après les autres:

- Il joue l'une de ses 3 cartes numérotées et la pose face visible sur la défausse.
- Il annonce la nouvelle valeur (en additionnant ou en soustrayant) à haute voix.
- Il prend une carte de la pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant qui fait la même chose : jouer une carte - annoncer le total - piocher une carte numérotée. Attention : si un joueur oublie de piocher une carte, il pourra la piocher plus tard. Tous les joueurs doivent faire attention à la pioche des cartes. A la fin de son tour, un joueur doit toujours avoir 3 cartes en main.

Exemple : Emilie commence. La carte numérotée au centre de la table est un 4. Elle joue un 7 et annonce (en additionnant) "onze". Elle pioche ensuite une carte. Marie joue un 9 sur la défausse et annonce "vingt" (11+9=20) et pioche une carte. Jean-Yves pose un 2 et annonce "vingt-deux", puis il pioche une carte, etc.

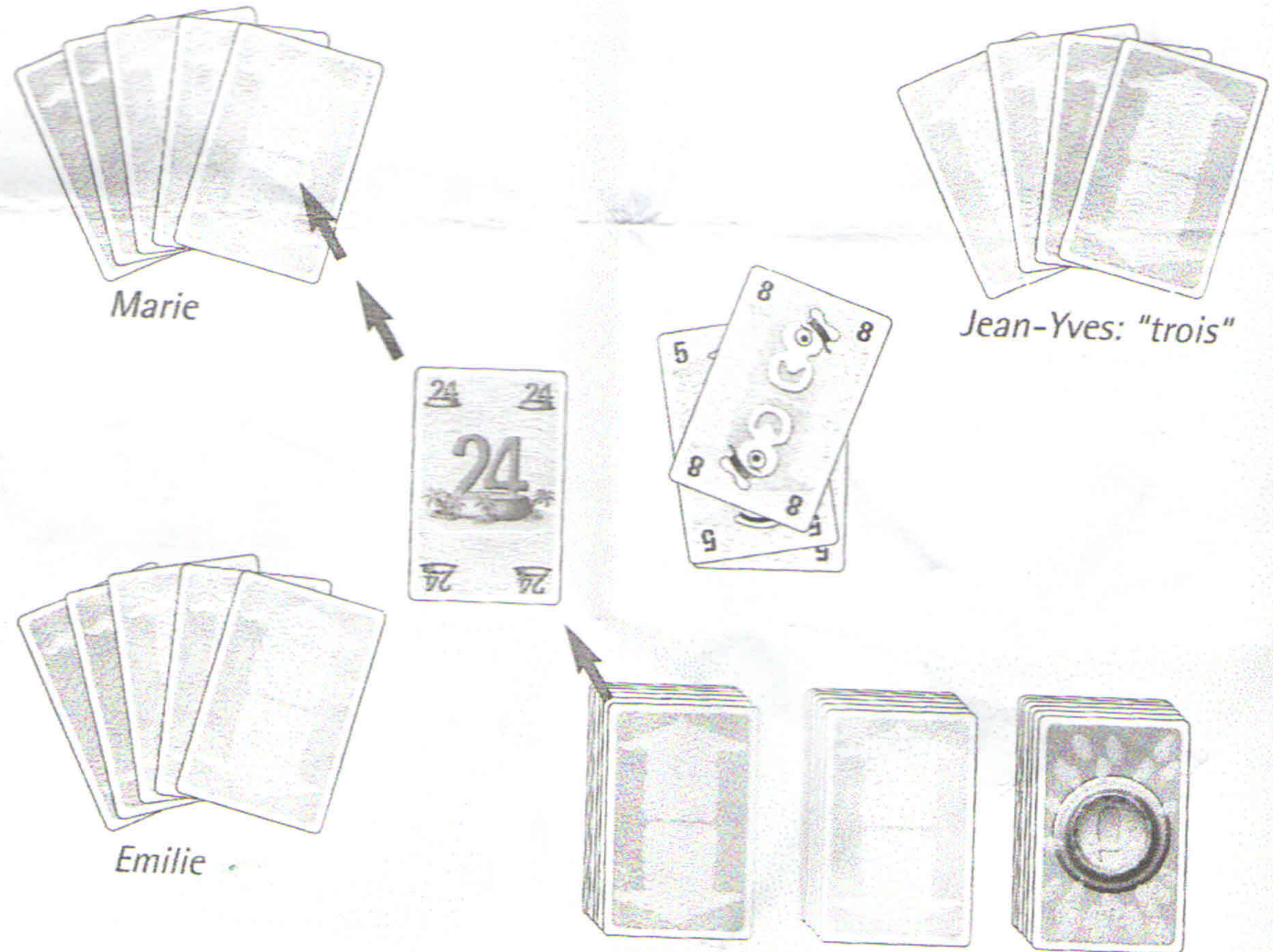
### Dépasser la valeur 30 ou descendre sous la valeur 10

Comme cela a été expliqué dans le paragraphe "Idée du jeu", on monte jusqu'à ce que l'on dépasse la valeur 30. A partir de là, on redescend jusqu'à ce que l'on repasse en-dessous de 10, puis on remonte jusqu'à ce que l'on dépasse 30 à nouveau, etc.

A chaque fois qu'un joueur dépasse 30 (ou redescend sous 10), le jeu est momentanément interrompu. Le voisin de droite de ce joueur pioche une carte ne, la montre rapidement (de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir), puis la prend en main. Le jeu se poursuit ensuite normalement, comme décrit plus haut.



Exemple: On est en train de descendre. Emilie a annoncé la valeur "seize". Marie pose un 5 et annonce "onze". Jean-Yves pose un 8 et annonce "trois". Comme Jean-Yves est redescendu sous 10, son voisin de droite (Marie) pioche une carte île. Marie montre la carte île à tout le monde (24) puis la prend en main. Le jeu se poursuit ensuite normalement. Emilie pose un 6 et annonce "neuf", etc.



### Prendre une carte "Pieds dans le plat"

Si, un joueur, après avoir joué une carte, annonce une valeur qui correspond à la valeur d'une carte île qu'un autre joueur a en main, ce dernier l'annonce immédiatement. Il montre alors la carte aux autres joueurs puis la reprend en main.

Le joueur qui a annoncé cette valeur prend une carte "Pieds dans le plat" qu'il pose devant lui. Le jeu se poursuit ensuite normalement.

**Attention:** un joueur peut annoncer une valeur correspondant à une île qu'il possède lui-même. Dans ce cas, le joueur ne dit évidemment rien et le jeu continue normalement.



Exemple: Marie pose un 3 sur la défausse et annonce la valeur "dix-huit". Comme Emilie a la carte île 18 en main, elle crie "Stop!" et montre sa carte île. Marie prend une carte "Pieds dans le plat" et la pose devant elle.

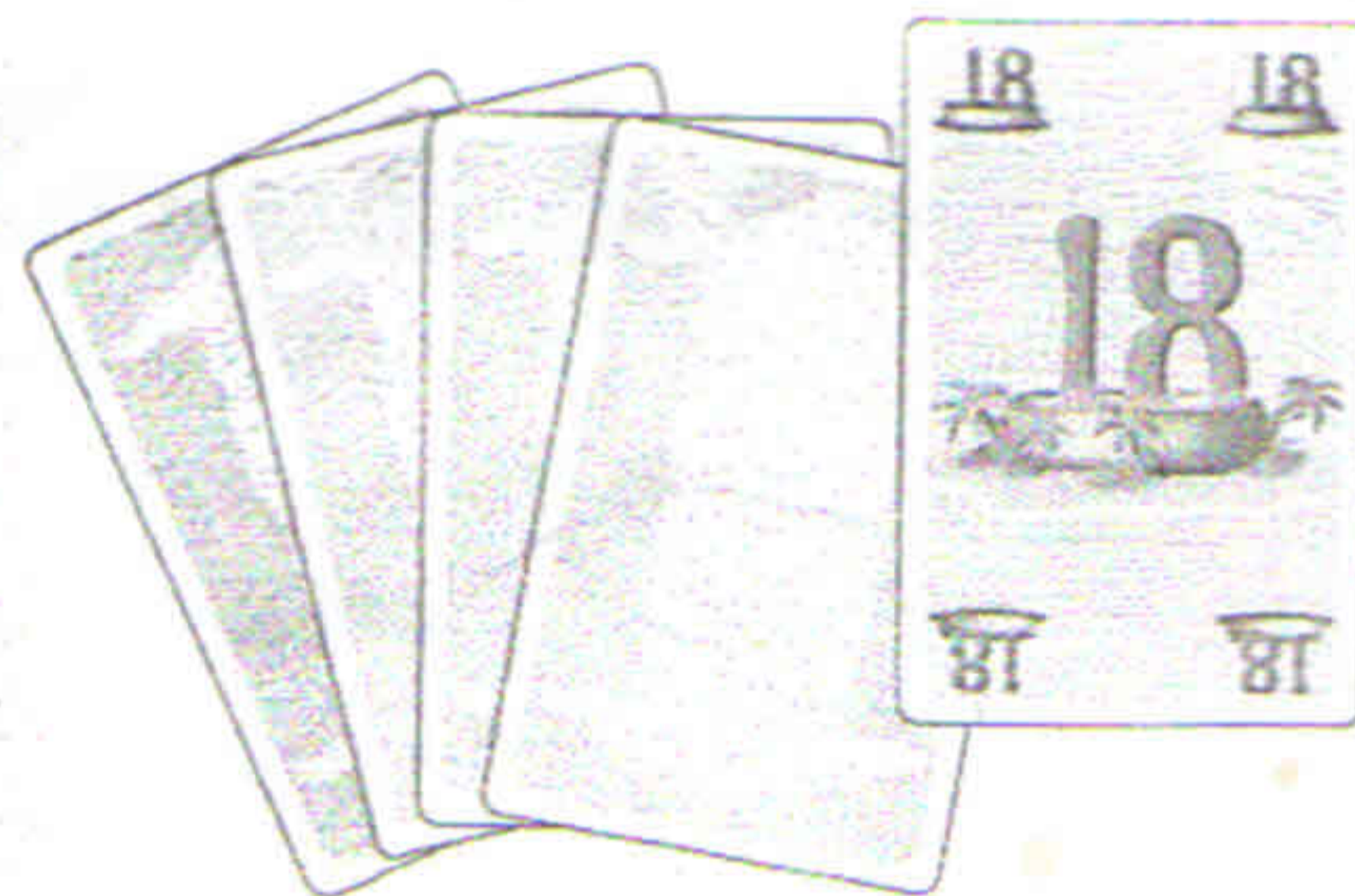
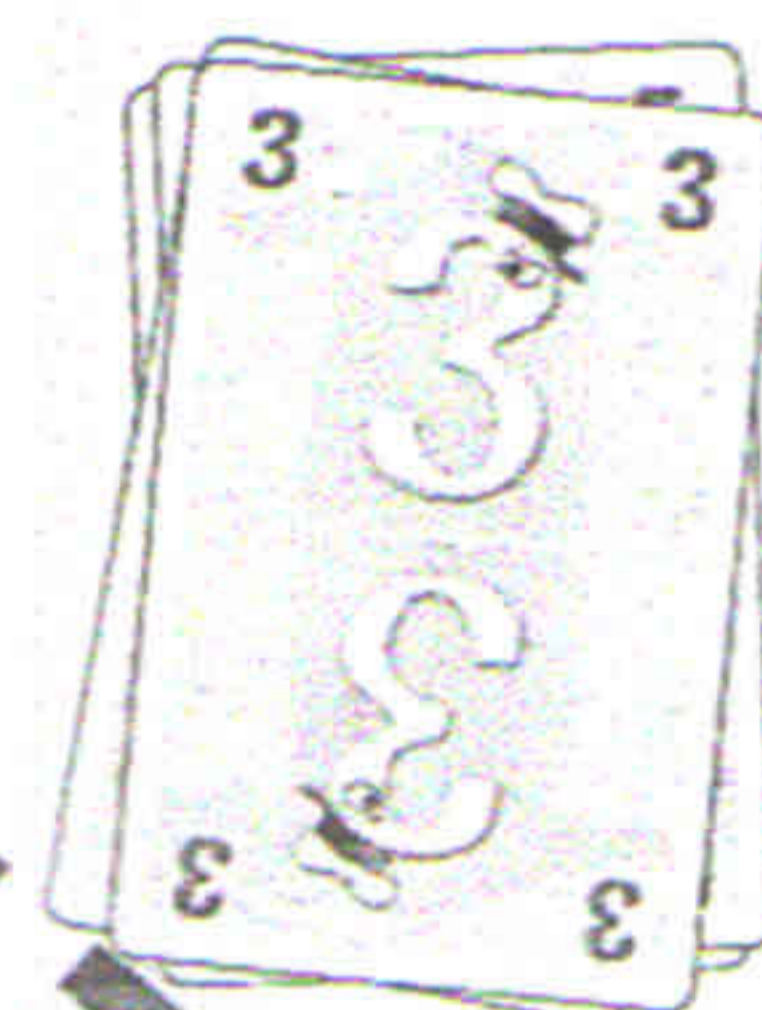




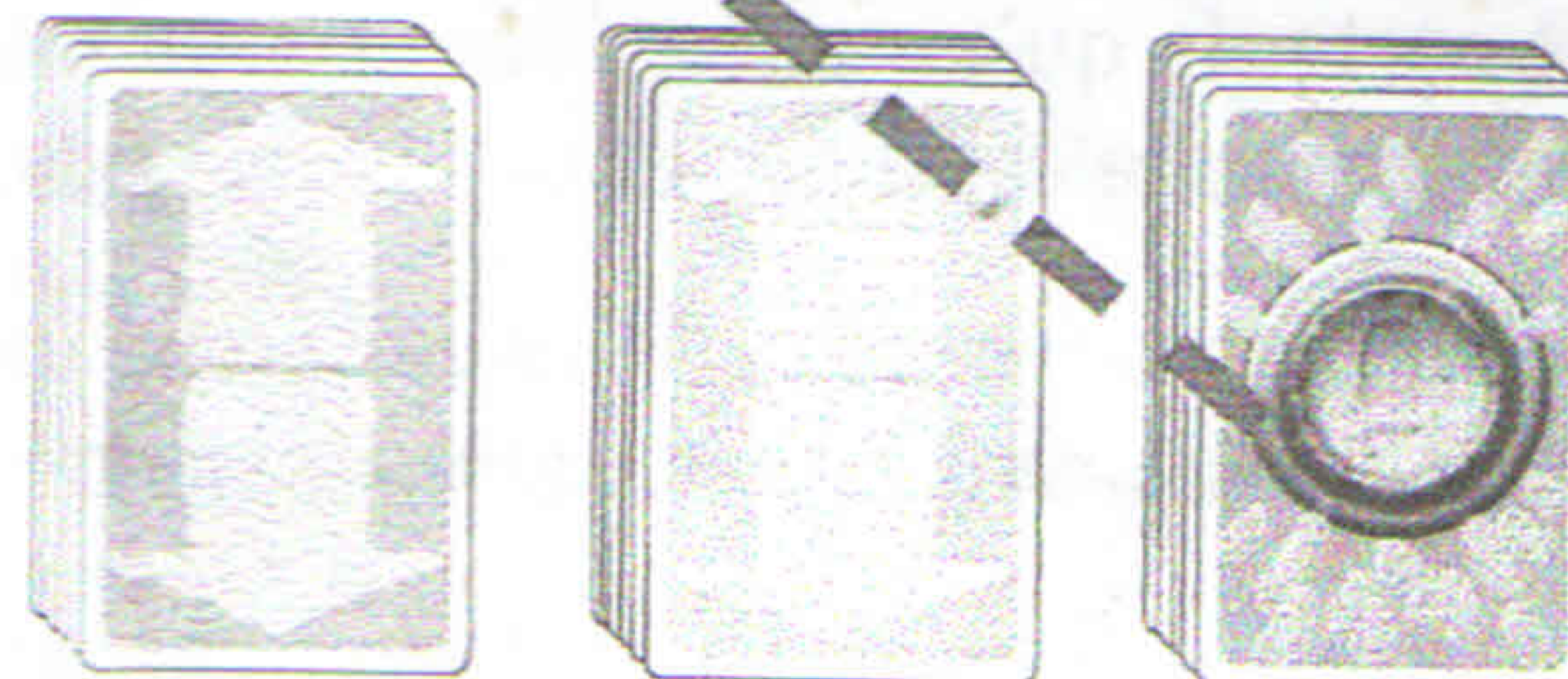
Marie: "dix-huit"



Jean-Yves



Emilie



Ensuite, Jean-Yves joue un 2 et annonce "vingt". Il a la carte 20 en main et est ainsi sûr de ne pas mettre les pieds dans le plat d'un autre joueur. Le jeu continue ensuite normalement.

## Fin du Jeu

Dès qu'un joueur prend une 4<sup>ème</sup> carte "Pieds dans le plat", la partie se termine. Les autres joueurs comptent alors leurs cartes "Pieds dans le plat". Le joueur qui a le moins de cartes "Pieds dans le plat" gagne la partie.

Exception: Si la dernière carte île est piochée avant qu'un joueur n'ait pris sa 4<sup>ème</sup> carte "Pieds dans le plat", le jeu prend fin immédiatement. Le joueur qui a alors le moins de cartes "Pieds dans le plat" gagne la partie.



GIGAMIC BP 30 ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE  
www.gigamic.com, E-Mail: gigamic@gigamic.com

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de

