

PLINGO

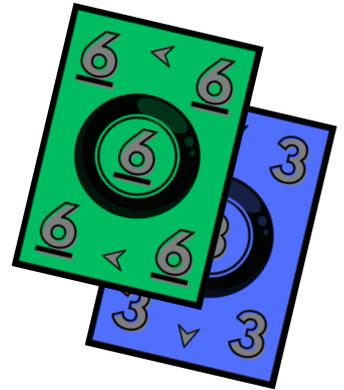
2 - 6 joueurs / 8+ / 10-20min

« Un jeu de pli où chaque chiffre unique vous rapproche de la victoire. »

Rassemblez des plis, mais faites attention à ne pas récupérer deux fois le même chiffre, sinon ils s'annulent entre eux. Serez-vous le premier à compléter votre grille de plingo ?

Matériel :

- 40 cartes de jeu (10 par couleur, allant de 1 à 10).
- 6 cartes de score.
- 1 carte « Maître boulier »



But du jeu

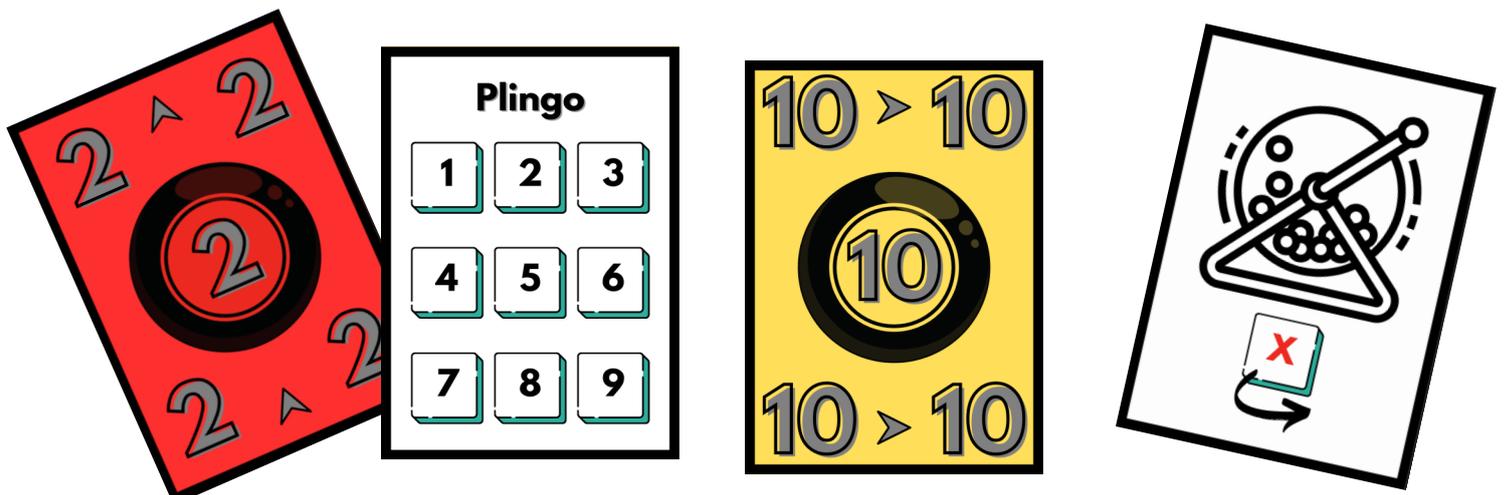
Être le premier à finir sa grille de plingo

Mise en place :

- 1) Mélangez les cartes de jeu et distribuez-les à chaque joueur selon le nombre de joueurs. (2 joueurs : 10 cartes, 3 joueurs : 9 cartes, 4 joueurs : 8 cartes, 5 joueurs : 7 cartes, 6 joueurs : 6 cartes). Les cartes restantes sont retirées de la manche.
- 2) Donnez une carte de score par joueur
- 4) Déterminez au hasard le premier joueur qui prend la carte « maître boulier »
- 5) Commencez la première manche

Déroulement de la partie

La partie se déroule en une succession de manches composées de plusieurs phases de jeu : Jeu de la carte, révélation et phase du maître boulier.



Jeu de la carte

Le joueur qui possède la carte "Maitre boulier" devant lui joue une carte de sa main, puis place la carte « maitre boulier » à proximité de celle-ci afin de se souvenir de la couleur demandée pour cette manche.

Les autres joueurs, à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, doivent maintenant jouer une carte de leur main de leur choix.

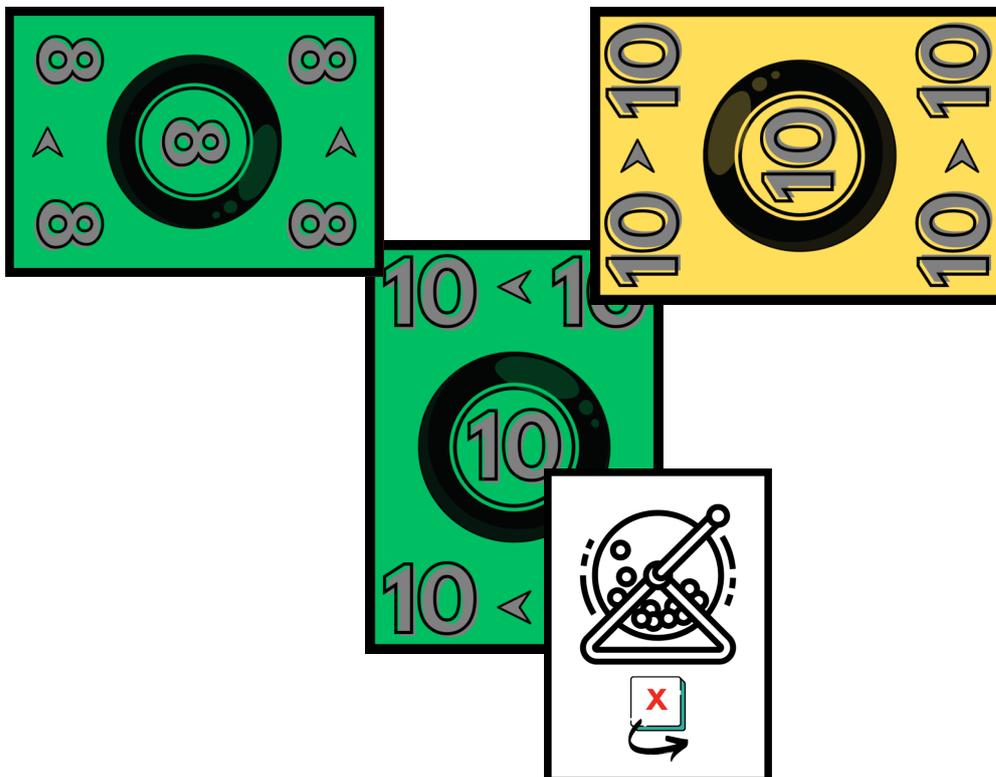
Remporter un pli

Une fois que tous les joueurs ont placé leur carte, les cartes de même valeur s'annulent et sont retirées de la manche.

Ensuite, le joueur qui a placé la carte de la plus haute valeur dans la couleur de l'atout remporte les cartes restantes, ce qui est appelé "remporter un pli".

Si il n'y a pas d'atout, c'est alors le joueur qui a joué la carte de la plus haute valeur dans la couleur demandée (ou la carte de plus haute valeur si la couleur n'est plus présente) qui remporte le pli.

Il place ces cartes face cachée en dessous de sa carte de score. Ce joueur récupère également la carte "Maitre boulier" et peut à présent commencer un nouveau tour/nouveau pli en jouant une carte de sa main.



Révélation

Cette phase est déclenchée lorsque tous les joueurs ont joué toutes les cartes de leur main. Ensuite, suivez les étapes suivantes :

- 1) Les joueurs prennent les cartes récupérées en dessous de leur carte score
- 2) Chaque joueur étale ses cartes devant lui et retire toutes les valeurs qui ne sont pas uniques (*2 cartes ou plus de même valeur ne sont pas unique*).
- 3) Chaque joueur coche sur sa carte de score les chiffres uniques récupérés. Les chiffres « 10 » sont des jokers permettant de cocher n'importe quel chiffre.

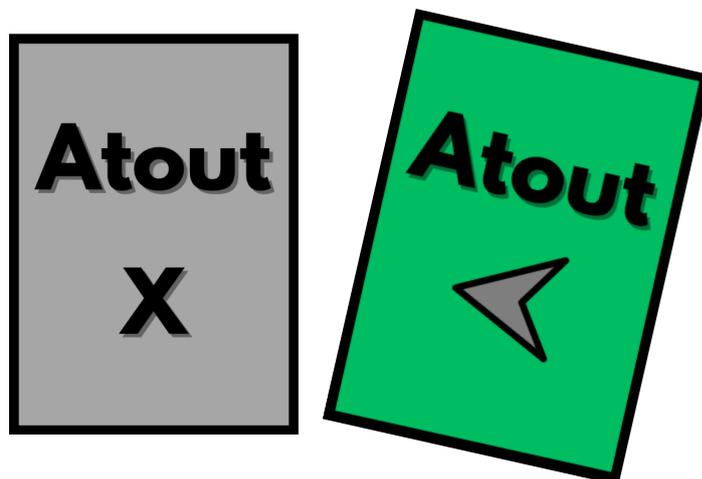
-> si le joueur qui a la carte « maitre boulier » ne coche aucun chiffre sur cette manche, il retourne la carte face verso, si elle était déjà face verso, il la retourne face recto mais avec l'écriture « dernière manche » ce qui signifie comme sont nom l'indique que ce sera la dernière manche à jouer même si il n'y a pas encore de gagnant. A la fin de cette dernière manche si aucun gagnant n'est déclaré c'est le joueur qui a le plus de case coché sur sa grille qui gagne.

Si un joueur coche la dernière case de sa grille de plingo il gagne immédiatement la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a remporté le plus de chiffre unique sur cette dernière manche qui remporte l'égalité.

Phase du maitre boulier

Le joueur ayant remporté le dernier pli possède la carte « maitre boulier » il commencera la prochaine manche. Une fois les cartes distribuées à la prochaine manche, le « maitre boulier » peut choisir un atout s'il le souhaite.

Un atout est une couleur gagnante au dessus de la couleur demandée.



Contact

Quentin Lammerant

+32495741010

qlammerant@gmail.com

Créateur de contenu = Cleonis



Possibilités de développement

- Changement du thème
- Ajout d'une phase d'enchère, jeu en équipe