

**les jeux de Ploum**  
**boom-boom's first games**  
**Drei Plüsch-Spiele**  
**de spelletjes van beertje**  
**i giochi di ploum**



**NATHAN**

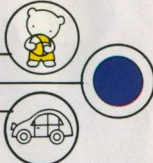
# les jeux de Ploum

Pour deux joueurs et pour jouer seul

## CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 cadre-support
- 6 cartes Ploum recto-verso
- 6 cache-Ploum en plastique

- 6 jetons "Ploum"
- 6 jetons "couleurs"
- 6 jetons "objets"



Voici trois amusants jeux de mémoire et d'observation, à difficulté progressive, destinés aux petits.

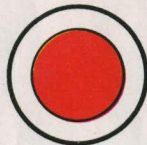
Seuls ou à deux, ils vont découvrir, en jouant, les notions de couleurs, puis de formes et, enfin, associer les deux.

## PLOUM-COULEURS

Utiliser: le cadre-support, les cartes Ploum **en short**, les cache-Ploum, les jetons "couleurs".

- Disposer, dans n'importe quel ordre, les six cartes Ploum dans le cadre-support.
- Observer attentivement l'emplacement des Ploum et la couleur de leur short.
- Placer un cache-Ploum sur chaque carte, de façon à bien en cacher l'image.
- Placer en pile les jetons "couleurs," face cachée, au milieu des joueurs.
- Chaque joueur à son tour tire un jeton et le montre à l'autre joueur.
- Il doit ensuite retrouver le Ploum dont **le short est de la couleur du jeton**. Il ôte alors un cache:
  - s'il a trouvé le Ploum correspondant, il gagne le jeton, sinon il le remet à l'envers sous la pile.

Exemple:



jeton tiré



carte Ploum à trouver

- Il replace **toujours le cache sur le Ploum qu'il a découvert**.
- Au fur et à mesure du jeu, les joueurs vont repérer les couleurs des Ploums, les mémoriser et les localiser ainsi plus facilement.
- Quand il n'y a plus de jetons à tirer, les joueurs comptent ceux qu'ils ont gagnés et celui qui en a le plus remporte la partie.
- Pour des parties plus longues, les joueurs peuvent jouer avec les jetons "couleurs" et les jetons "Ploum." Ils doivent alors repérer les

Ploums au short d'une couleur semblable à celle de l'un ou l'autre des jetons.

Exemple:



jeton tiré



ou jeton tiré



carte Ploum à trouver

- Dans l'un ou l'autre des cas, ils gagnent le jeton.

## PLOUM-FORMES

Utiliser: le cadre-support, les cartes Ploum **avec objets**, les cache-Ploum, les jetons "objets".

- La partie se déroule comme précédemment indiqué.
- Il s'agit de trouver le Ploum comportant l'objet correspondant.

Exemple:



jeton tiré



carte Ploum à trouver

- Il est possible d'utiliser également les jetons "Ploum."

Exemple:



jeton tiré



carte Ploum à trouver

## PLOUM CACHE-CACHE

Utiliser: les cache-Ploum, les jetons "Ploum" et **soit** les jetons "couleurs," **soit** les jetons "objets".

La partie se joue sans le cadre-support et de préférence sur une surface lisse.

- Disposer les cache-Ploum au milieu des joueurs.
- **Si on joue les couleurs**, cacher un jeton "couleur" sous la tête de chacun en observant bien leur position.
- **Si on joue les formes**, placer un jeton "objet" sous la tête de chacun.
- Placer les jetons "Ploum" en pile.
- Chaque joueur à son tour tire un jeton dans la pile et le montre à

l'autre joueur. Il doit trouver sous quel cache est le jeton "couleur" ou "objet" correspondant.

*Exemple :*

**Pour les couleurs**

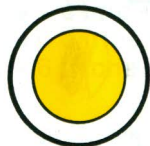


*jeton tiré*

**Pour les formes**



*jeton tiré*



*jeton "couleur"  
à trouver*



*jeton "objet"  
à trouver*

- Dans l'un ou l'autre des cas, il gagne le jeton qu'il a tiré.
- Quand un joueur découvre le bon jeton, il a le droit de mélanger les caches en les faisant glisser sur la table, **mais sans les soulever**.
- Puis c'est au joueur suivant qui tire un jeton dans la pile et joue de même.
- En fin de partie, c'est le joueur qui possède le plus de jetons qui a gagné.