PROUT

LE MONSTRE

Règle à partir de 5 ans

Règle à partir de 3 ans

La véritable histoire...

De 2 à 6 joueurs ou plus, à partir de 5 ans avec une variante pour les p'tits bouts à partir de 3 ans.

Durée d'une partie : environ 10 mn.

Contenu du jeu : 36 tuiles (4 tuiles « porte », 4 tuiles « Prout le monstre », 2 tuiles « transprouteur », 3 tuiles « mur », 2 tuiles « départ et arrivée », 21 tuiles de 3 couleurs dont 6 tuiles illustrées appelées tuiles « p'tit prout », 2 pions (1 bleu pour « Prout le monstre » et 1 rouge pour les « Anti-Prout »), 1 dé 12 faces, 1 règle de jeu et la véritable histoire de Prout le monstre .

AVANT DE COMMENCER A JOUER
Il faut coller trois pastilles de chaque couleur sur le dé, réparties au mieux.
Il reste trois faces sans pastille, c'est la couleur de « Prout le monstre » (quand le dé tombera sur cette face, ce sera à lui de jouer).

Il y a deux fois plus de pastilles au cas où vous rencontriez un souci.

Nous n'avons pas pu faire réaliser le dé directement avec les couleurs par nos fournisseurs, et comme nous ne voulions pas faire appel à des entreprises lointaines avec des gens très bien payés et peu exploités, nous avons retenu cette solution !
Merci aux petits doigts minutieux qui vont faire le travail....

Tuiles Spéciales

4 tuiles « porte » : récupérées et assemblées par les « Anti-prout » pour ouvrir la porte et mettre « Prout le monstre » dehors !.

4 tuiles « Prout le monstre» : récupérées et assemblées par « Prout le monstre » pour lui permettre de se construire .

2 tuiles « transprouteur » : véhicule qui marche au gaz naturel ! Quand on se pose sur une, on passe directement sur la seconde. N'importe quelle couleur permet de se poser dessus.

3 tuiles avec un mur de nuages gazeux ! : empêche le passage en ligne droite d'une tuile à l'autre.

5 tuiles couleur illustrées « animaux » et une tuile couleur illustrée « robot », 6 tuiles en tout, appelées tuiles « p'tit prout ». Quand on se pose sur une de ces tuiles, il faut imiter le « Prout » de l'animal ou du robot. Cette tuile peut être récupérée (ce n'est pas obligatoire) en la quittant au tour suivant. Quand on en a récupéré trois, on peut prendre une tuile « Prout le monstre » ou « Anti-prout » déjà gagnée par l'adversaire, que l'on replace dans un trou au milieu des autres tuiles. Par contre, à ce moment-là, on devra donner ses trois tuiles « p'tit prout » à l'adversaire, qui devra avant de jouer, les poser où bon lui semble.

Déroulement de la partie

Seuls les joueurs « Anti-prout » lancent le dé à tour de rôle.

Si le dé tombe sur une face noire, c'est à « Prout le monstre » de jouer. Il devra se déplacer sur n'importe quelle tuile du plateau (sauf les interdites) pour se rapprocher d'une de ses tuiles « Prout le monstre » afin de la récupérer.

Si une tuile « Prout le monstre» se trouve juste à côté, il peut se poser dessus et la récupérer à son prochain tour de jeu en la quittant. Il peut également se poser sur une tuile « p'tit prout » (si celle-ci se trouve juste à côté) et imiter le prout de l'animal ou du robot.
Pour mémoire, quelques exemples de prout :

-un prout de poisson : plout-plout-plout …
-un prout de poule, comme un cot-cot-codecc : prout-prout-proutproutttt …
-un prout de robot : heuuu, je sais prout !
-un prout de papillon : léger comme l'air …

Votre imagination devra être à la hauteur du défi !

Si le dé tombe sur une face de couleur (verte, violette ou orange), c'est à l'« Anti-prout » qui lance le dé de jouer. En fonction de la couleur indiquée sur le dé, le joueur devra se poser sur une tuile de cette couleur, en cherchant bien sûr à se rapprocher d'une des tuiles porte afin de la récupérer.

Règle à partir de 5 ans

Installation du jeu

Après avoir mélangé les 36 tuiles, il faut réaliser un carré de 6 x 6 tuiles posées au hasard sur la table, faces visibles et légèrement espacées.
Le jeu se joue de façon coopérative. Un joueur est désigné « Prout le monstre », et tous les autres joueurs sont les « Anti-prout ».Ils jouent ensemble contre « Prout le monstre ».

Les « Anti-prout » ont le pion rouge et « Prout le monstre » le pion bleu. Chaque pion est posé sur sa tuile de départ

La tuile où se trouve « Prout le monstre » pour le joueur « Prout le monstre ».

La tuile où se trouvent les animaux pour les joueurs « Anti-prout ».

Seuls les joueurs « Anti-prout » lancent le dé. Quand le dé tombe sur une face noire c'est à « Prout le monstre » de jouer. Quand le dé tombe sur une face de couleur c'est à un « Anti-prout » de jouer.

But du jeu

Pour les « Anti-Prout », il leur faut récupérer et assembler à côté du plateau les 4 tuiles « porte » (tuiles fond rouge) puis revenir sur la tuile de départ.

Pour « Prout le monstre », il lui faut récupérer et assembler à côté du plateau les 4 tuiles « Prout le monstre » (tuiles fond bleu) puis revenir sur sa tuile de départ.

Attention : pour gagner, il faut absolument revenir sur sa case de départ.

Déplacement des pions

Chaque pion se déplace d'une case dans tous les sens (angle ou côté).
Les pions ne peuvent en aucun cas se poser sur la tuile de départ adverse.
Le pion « Anti-prout » ne peut jamais se poser sur une tuile « prout ».
Le pion « Prout le monstre » ne peut jamais se poser sur une tuile « porte ».
Les 2 pions ne peuvent jamais être sur une même tuile.

La véritable histoire de Prout le monstre

Fort loin d'ici, vivait seul, dans un immense moulin à vent un affreux bonhomme. Il se prenait pour un proutocrate éclairé et s'était lui-même proutoclamé « Roi du pays de Flatulande ».
Mais tout le monde le surnommait « Prout le monstre » car bien souvent il tempêtait et tempêtait tant que personne alentour ne pouvait plus le sentir.
Autour de son moulin à vent ce n'était que désolation : plus une fleur en vue, tous les habitants avaient fui, les animaux déménagé, on n'entendait plus le doux « frout frout » du vent dans les feuillages, et même les oiseaux ne gaz..ouillaient plus.
Ceux qui avaient pu l'approcher jadis, comme la comtesse de Prout Prout Machère, racontaient que Prout le monstre avait toujours faim. Il avait beau se goinfrer, s'empiffrer, engloutir tout ce qu'il trouvait, il n'en avait jamais assez. Quand il avait terminé son casse-prout du matin, il lui fallait tout le champ de patates, et puis encore, les flageolets en boîte...
Et quand il n'y avait plus rien, qu'il avait épuisé toutes les réserves alentour, il se mettait à quatre pattes pour prouter l'herbe ! Ensuite il s'endormait pour une profonde sieste et là, dans son gros, dans son énorme ventre ça grouillait, ça gargouillait, ça glougloutait...et tout à coup dans le ciel bleu le tonnerre pétaradait terriblement...comme une fanfare de grosses caisses et ça finissait par empester à des kilomètres à la ronde !
Mais Prout le monstre n'était pas heureux. Chaque fois qu'il se réveillait... il ne se sentait pas très bien...Il se plaignait d'être toujours seul : « Je ne comprends pas. Personne ne vient me rendre visite. C'est vrai, je tempête de temps en temps, mais...proutilles, ce ne sont que proutilles. »

Alors un beau jour, après avoir rêvé que « Pégase ! » l'emportait dans les airs contre vents et marées, il se mit en quête de rencontrer les habitants de son pays. Il mit son plus beau costume qu'il orna à sa proutonnière d'une rose en plastique couleur « cacadoigt » . « Comme ça ils verront bien que je ne suis pas si terrible ! » lâcha-t-il au passage.
A l'annonce de sa visite, un vent de panique parcourut le pays.
Les habitants, affolés, criaient : « Prout le monstre arrive ! Prout le monstre est là ! » Et chacun courait en tous sens se mettre aux abris.
Une vraie pétaudière !
Cependant loin de cette agitation, Madeleine, une brave grand-mère un peu dure d'oreille continuait sa promenade cheminant de ci de là. Le hasard fit qu'elle tomba nez à nez avec Prout le monstre qui fut soulagé de trouver enfin quelqu'un à qui parler.
Comme ça n'avait pas trop l'air de gazer, la grand-mère qui voyait bien qu'il n'était pas un si mauvais bougre, finit par lui révéler pourquoi personne ne recherchait sa compagnie. Elle lui parla des odeurs pestilentielles qui émanaient de son moulin à vent, et sagement lui conseilla d'aller voir Nicolas son ami le jardinier.
Bien qu'affligé par ce qu'il venait d'entendre, (il n'aurait jamais imaginé que tout le monde le trouvait à ce point répugnant), Prout le monstre se rendit au jardin. Il trouva le bonhomme occupé à tailler ses rosiers et fut presque enivré par le parfum délicat des boutons éclatants.Très étonné de découvrir cette odeur magique, il écouta Nicolas lui révéler comment cultiver et aimer ces fleurs plus féériques les unes que les autres.
Prout qui commençait à se dire qu'il serait temps de découvrir la délicatesse, (et prouta pas après tout ?) voulut en savoir plus et c'est tout naturellement qu'il accepta de passer trois jours et trois nuits chez Nicolas et sa femme, Marie-Lucie. Celle-ci était un fin cordon bleu et elle

Si une tuile « porte » se trouve juste à côté, il peut se poser dessus et elle pourra être récupérée en la quittant au prochain tour de jeu d'un joueur « Anti- prout ».

S'il y a une tuile « p'tit prout » de la couleur du dé, juste à côté, il peut se poser dessus et imiter le prout de l'animal ou du robot.
S'il n'y a pas de tuile de la couleur du dé juste à côté et aucune possibilité de se déplacer, il passe son tour et le dé est relancé par le joueur suivant.
A chaque fois qu'une tuile est enlevée, il faut la contourner car on ne peut pas passer sur les trous. Cela vaut pour « Prout le monstre » également.
Attention : pour des raisons tactiques, vous n'êtes pas obligés de prendre immédiatement la tuile que vous quittez.

Fin de la partie

Soit les « Anti-prout » ont récupéré leurs 4 tuiles « porte » et sont revenus sur leur tuile de départ (n'importe quelle couleur le permet), la porte est donc ouverte, ils ont mis « Prout le monstre » dehors et ils ont gagné. Soit « Prout le monstre » a récupéré ses 4 tuiles « Prout le monstre » et il est revenu sur sa tuile de départ, il a fini de se construire et là c'est l'horreur; tous les joueurs crient « Prout le monstre péteur a p… » !!! Tout le monde quitte la table en courant !!!
Ne cherchez pas, je n'écrirai pas ce mot afin de ne pas heurter la sensibilité de tous ceux qui, pour des raisons différentes ont un jour été obligés de se retenir longtemps, trop longtemps….avant de pouvoir laisser s'échapper ce vent mutin ! Ce vent, suivant le cas, peut être antisocial, provocateur ou souffle d'aspiration d'en rire…mais toujours signe de bonne santé. Si c'est pas de la proutlosophie ça ?

Règle à partir de 3 ans

Installation du jeu

Les joueurs n'utilisent que 25 tuiles, en mettant de côté 2 tuiles de chaque couleur (2 vertes, 2 violettes, 2 orange), les 2 tuiles « transprouteur », et les 3 tuiles avec un mur. Il faut garder les 6 tuiles « p'tit prout ». Après avoir mélangé les tuiles, ils forment sur la table un carré de 5 x 5 tuiles posées au hasard faces visibles et légèrement espacées.

Le but du jeu et le déplacement des pions sont identiques à la règle précédente.
« Prout le monstre » a toujours le pion bleu et les « Anti-prout » le pion rouge et ce sont toujours eux qui lancent le dé.

Il n'y a qu'au niveau des 6 tuiles « p'tit prout » que la règle est simplifiée. Quand un pion tombe sur une de ces tuiles, il suffit simplement d'imiter le prout de l'animal ou du robot. Facile !!!

Merci aux testeurs divers avec un sourire pour Zoé, Lilou et Lauranne, un clin d'œil à Céline et Benjamin, un merci aux enfants du Centre de Loisirs de Janailhac. Un grand merci pour le coup de main à Jean-Louis, le pédopsychiatre discret, qui m'a accompagné dans cette idée grave de chez grave ! Et bien sûr, encore une fois, (comme d'habitude !), un grand merci aux supers ludothécaires de la Cité des Jeux.

lui enseigna comment préparer les mets les plus raffinés avec les légumes du potager et les fruits du verger.
A la fin, ébloui, Prout remercia ses hôtes pour ces moments partagés de vie toute simple, et il reprit sa route en leur promettant de les inviter chez lui pour un prochain repas.
Sur le chemin du retour, il croisa un jeune étranger qui jouait de la flûte. L'étranger avait eu vent de la terrible réputation de Prout mais il ne reconnut pas le monstre décrit par les habitants. Il avait une flûte magique qui jouait à la note prés les airs qu'on a dans la tête quand le cœur est joyeux ou triste. Heureux d'avoir rencontré un nouvel ami, il donna sa flûte à Prout qui le remercia vivement.
Avec son instrument en bois de tilleul, Prout se mit à jouer des airs gais tout au long du chemin, attirant tous les oiseaux au passage. Arrivé chez lui, il prit une décision importante :
« dorénavant, c'en est assez de flatuler, je vais, par ma flûte aller ».
A partir de ce jour, il ne gaspilla plus son énergie par monts et par vaux mais se mit à l'utiliser dans son moulin à vent pour les autres.
Alors, fini le tonnerre, plus personne au pays ne sentit les odeurs de Prout en provenance du moulin à vent. Certaines mauvaises langues disent qu'il les fit disparaître…dans un « prout'souris ».
Prout le monstre eut à nouveau des amis, (d'ailleurs plus personne ne l'appela ainsi) et chacun pu enfin vivre…en pet !!

(désolé, je n'ai pas pu m'em.pet.cher de finir en … « paix de nez » !)

Jean-Louis Roubira