

Pique et Plume

Le duel

collection
Pique & Plume®

Un jeu de
Klaus Zoch

Course déplumante au poulailler

Un face à face caquetant pour 2 à 4 poulets, à partir de 5 ans.
Durée : 15 à 20 min.

Le Grand Rallye de Coq'ville a lieu aujourd'hui ! Pique, représentant l'équipe des coqs et Plume, représentant celle des poules, vont s'affronter dans cette course caquetante où il faut être le premier à récupérer les quatre plumes à sa couleur. Les deux coureurs tournent autour de la basse-cour, chacun dans un sens opposé...mais quand Pique et Plume finissent par se croiser, il faut que l'un saute par-dessus l'autre. Celui qui y parvient gagne le droit d'ajouter une plume à son croupion. Qui de Pique ou de Plume remportera ce duel et affichera le plus beau plumage ?

Contenu

- 1 poule (Plume) rose en bois
- 1 coq (Pique) vert en bois
- 8 plumes en bois (roses et vertes)
- 2 pions Ver de terre (rose et vert)
- 13 tuiles en forme d'œuf constituant le parcours
- 13 tuiles octogonales constituant la basse-cour



Fig. 1

But du jeu

Pique et Plume s'affrontent : le premier qui récupère les quatre plumes de sa couleur gagne la partie.

Mise en place (voir fig.1)

- Mélangez puis étalez les **tuiles octogonales** au milieu de la table, **faces cachées**. Ces dernières forment la basse-cour.
- Disposez les **tuiles en forme d'œuf** en cercle tout autour de la basse-cour, **faces visibles**, pour former le parcours.
- Placez Pique et Plume sur le parcours « **dos à dos** », sur deux tuiles voisines.
- Posez le ver rose à 4 cases devant Plume et le ver vert à 4 cases devant Pique (voir fig.2).



Fig. 2

- À 2 joueurs, un joueur joue Pique, il prend alors le coq vert, et l'autre joueur Plume, symbolisée par la poule rose. À plus de 2 joueurs, formez deux équipes qui représenteront Pique pour l'une et Plume pour l'autre.
Note : dans une partie à 3 joueurs, vous pouvez tirer à la « courte plume » pour savoir qui tiendra avec qui. Un joueur prend deux plumes d'une même couleur et une de l'autre. Il les place alors dans sa main en prenant soin de bien cacher les extrémités colorées (seul la tige en bois doit dépasser). Les deux autres joueurs tirent chacun une plume. Les deux joueurs possédant les deux plumes de même couleur font équipe contre le troisième joueur.
- Chaque joueur ou équipe pose les 4 plumes de sa couleur devant lui/elle.

À quoi servent les vers ?

Les vers attirent poules et coqs, c'est bien connu ! Ils vont donc servir à marquer les prochaines cases sur lesquelles doivent se déplacer Pique et Plume.

Déroulement de la partie

Le joueur ou l'équipe avec Pique commence, puis Pique et Plume sont joués chacun leur tour. Au sein d'une même équipe, les joueurs agissent à tour de rôle : **ils peuvent se concerter et se donner des conseils à tout moment**, mais c'est toujours celui dont c'est le tour qui a le dernier mot.

Pour avancer sur le parcours, il faut retrouver, parmi les tuiles faces cachées de la basse-cour, la tuile correspondant à l'image représentée sous le ver de sa couleur.

À son tour de jeu, le joueur retourne une tuile de la basse-cour, en veillant à ce que tous les joueurs voient bien l'image représentée. Le joueur regarde alors si **l'image sous son ver correspond à la tuile retournée**.

L'image ne correspond pas.

• Si l'image ne correspond pas, le tour du joueur est terminé. La tuile est remise face cachée dans la basse-cour, sans être déplacée. C'est au tour du joueur suivant.

Exemple : Axel, de l'équipe de Pique, a retourné l'Épouvantail. Dommage ! Le ver vert ne se trouve pas sur l'Épouvantail mais sur le Bousier ! Axel n'avance pas son coq et c'est au tour de l'équipe suivante.



Fig. 3

L'image correspond.

• Si l'image correspond, le joueur peut avancer son coq ou sa poule directement sur la tuile où se trouve son ver (voir fig. 4), et ...

• ... **le ver s'enfuit** aussitôt ! Le joueur compte le nombre de plumes encore posées devant lui ou son équipe. Puis il avance son ver exactement du même nombre de tuiles. Si la tuile d'arrivée est déjà occupée (par l'autre ver ou la poule adverse), le joueur avance son ver jusqu'à la tuile libre suivante.

Exemple : Maélys, de l'équipe de Plume, a retourné la Citrouille. Bien joué, car son ver se trouve sur la tuile correspondante du parcours. Maélys y déplace sa poule Plume (A). Puis elle doit avancer son ver : comme elle a encore ses 4 plumes posées devant elle, elle l'avance de 4 tuiles, sur la tuile Tournesol (B). Mais comme cette tuile est déjà occupée par le ver de Pique, elle pose son ver sur la prochaine tuile libre (C), c'est-à-dire la Taupe.

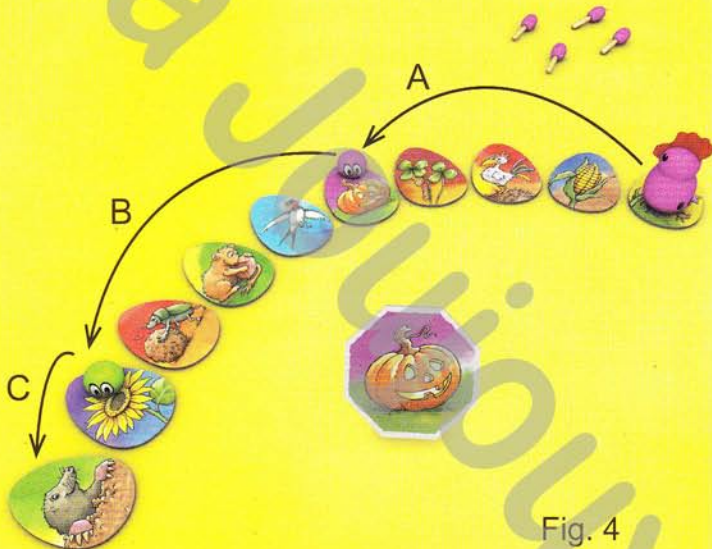


Fig. 4

Une fois que le joueur a avancé son coq ou sa poule, il remet la tuile de la basse-cour face cachée, sans la déplacer, et il continue à jouer.

Note : en déplaçant votre poule ou votre coq, veillez à ne jamais changer de direction ! Pique et Plume tournent toujours autour de la basse-cour en sens opposé, sans jamais se retourner.

Saut : à moi la belle plume !

À force d'avancer en sens opposé, Pique et Plume finissent par se croiser et doivent sauter l'un au-dessus de l'autre pour continuer la course. Le joueur qui réussit ce saut (voir fig. 5) gagne le droit d'ajouter au croupion de son coq ou de sa poule une de ses plumes, prise dans sa réserve (voir fig. 6).

Quand un joueur a récupéré une plume, son tour est terminé et c'est le tour du joueur suivant.

Exemple : Tom, de l'équipe de Pique, a retourné le Trèfle : l'image correspond à la tuile sur laquelle se trouve leur ver.



Fig. 5

Tom avance le ver sur cette tuile en sautant par-dessus Plume. En récompense, il place une de ses plumes sur son coq Pique. L'équipe de Tom n'a plus que 3 plumes devant elle. Par la suite, leur ver n'avancera donc plus que de 3 cases.



Fig. 6

Fin de la partie et vainqueur

Le joueur ou l'équipe qui parvient en premier à récupérer sa quatrième plume remporte la partie.

Auteur : Klaus Zoch - Illustrations : Doris Matthäus
Édité par Zoch Verlag – Munich - Allemagne



© 2013 Zoch GmbH
www.zoch-verlag.com



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Informations à conserver. 05 - 2014

Adaptation et distribution pour
la France et la Belgique :



BP 30 - F 62930
Wimereux - France
www.gigamic.com