

Eclate-Ballons !

Une course de hérissons épineuse pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée :	Miriam Koser
Illustration:	Gabriela Silveira
Durée de la partie :	de 10 à 15 minutes

Idée

Boum ! Le signal de départ de la course aux ballons annuelle des hérissons a été donné. Les piquants animaux doivent transporter le plus vite possible leurs ballons sains et saufs jusqu'à l'arrivée. Mais comment faire ? Avec du doigté jusqu'au bout des épines et une ou deux ruses par-ci, par-là ! Car pour arriver à ses fins dans cette course, tous les coups sont permis : les surnois hérissons crèvent les ballons des autres et se cachent pour en gonfler d'autres en cachette. Pour espérer gagner, il faut utiliser les mêmes tactiques que ces affreux petits garnements !

Préparez vos ballons et en avant ! Si vous tirez la bonne carte au bon moment, vous avancerez très vite et vous pourrez vous débarrasser de vos concurrents. Le but du jeu est d'amener son ballon sain et sauf le premier à l'arrivée en faisant preuve d'habileté et de chance.

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 4 hérissons de 4 couleurs, 4 ballons, 40 cartes (24 cartes « Course », 8 cartes « Boum ! », 8 cartes « Gonfleur » avec pour chacune une illustration d'exemple), 1 règle du jeu



Préparatifs

Assemblez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur choisit un hérisson, lui donne un ballon (voir illustration) et le place sur la ligne de départ. Vous n'avez pas besoin des hérissons et des ballons en trop. Mélangez les cartes sans les regarder, distribuez-en trois à chaque joueur et tenez-les dans vos mains sans les montrer. Les cartes restantes constituent la pioche et sont placées à côté du plateau de jeu, face cachée.



FRANÇAIS



Déroulement de la partie

Vous jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur aux cheveux les plus ébouriffés commence. Pose une de tes cartes face visible à côté de la pioche (= défausse).

Quelle carte as-tu posée ?



• **une carte « Course »** – Avance ton hérisson du nombre de cases correspondant (ou fais-le reculer, voir la carte « Boum ! »). Lorsque tu arrives à l'intersection, tu peux choisir le chemin que tu veux.



• **une carte « Boum ! »** – Crie « Boum ! » très fort et crève le ballon de l'un des autres joueurs. Prends le ballon de son hérisson et mets-le dans la réserve près du plateau de jeu.

Attention : Quand c'est au tour du joueur que tu as choisi, il doit d'abord retourner **en arrière** jusqu'à la dernière station de gonflage pour recevoir un nouveau ballon (de la réserve) de la part de l'écureuil. Sauf s'il a une carte « Gonfleur »,...



• **une carte « Gonfleur »** – Si l'un de tes concurrents a crevé ton ballon, un complice lapin t'aidera et te donnera secrètement un nouveau ballon de la réserve. Gonfle-le rapidement derrière un buisson. Tu n'as plus besoin de courir en arrière jusqu'à en arrière la dernière station de gonflage mais tu devras passer ton tour avant de continuer ton chemin en direction de la ligne d'arrivée.

Tu peux également utiliser ta carte « Gonfleur » comme carte course.

Prends ensuite une nouvelle carte de la pioche, pour avoir toujours trois cartes dans les mains. Lorsque la pioche est vide, mélange et utilise les cartes de la pile de défausse comme nouvelle pioche. C'est au tour du deuxième joueur.



Règles importantes chez les hérissons :

- Pour aller vers la ligne d'arrivée, il faut toujours courir avec un seul ballon.
- La station de gonflage est un endroit sûr : si un hérisson se trouve dans cette zone, son ballon ne peut pas être crevé par un autre joueur !
- Si tu dois reculer pour atteindre la station de gonflage et qu'ensuite, il te reste des points, tu peux tout de suite les utiliser pour avancer directement.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs franchit ou dépasse la ligne d'arrivée avec son ballon. Il remporte la course.

FRANÇAIS

