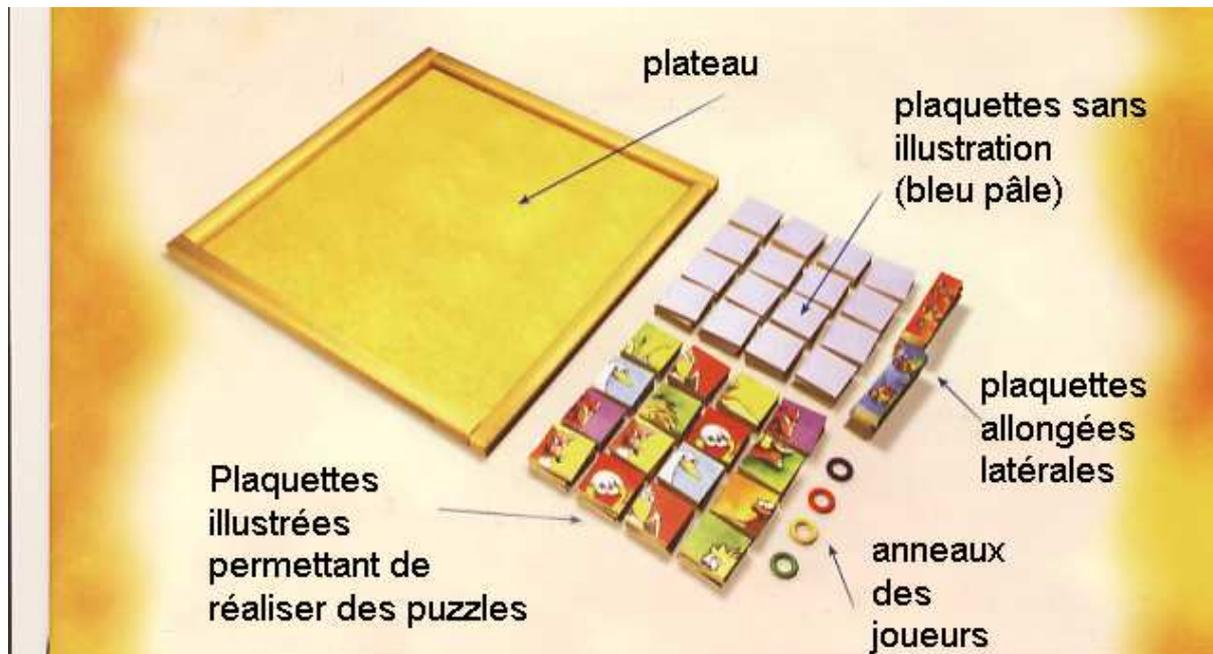


SCHNIPP KICK

Présentation du matériel



REGLE DE BASE (à partir de 4 ans)

Chaque joueur s'assoit devant un des coins du Schnipp Kick. Celui qui imite le mieux le chant du coq, joue le premier. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Objectif

Gagner le plus de puzzles complets. Chaque puzzle comporte 4 pièces et représente l'image complète d'un animal.

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et prend l'anneau correspondant. Placez les pièces colorées sur le plateau comme montré sur l'illustration en page 2 de la règle allemande. Formez une réserve avec les pièces bleu pâle



Déroulement

Le joueur dont c'est le tour dépose l'anneau de sa couleur dans le coin intérieur du plateau (illustration page 3. 3a). Du bout des doigts, il donne une chiquenaude à son anneau pour qu'il glisse sur le plateau.

Si l'anneau s'arrête sur une plaque de puzzle qui est autre que le puzzle contigu au coin de départ (ill. 3.3d), le joueur gagne cette pièce. Il l'enlève du plateau (ill.3b) et la remplace par une pièce bleu pâle (ill 3.c).

Quelle pièce prendre ?

L'intérieur de l'anneau indique la pièce à prendre. Si l'anneau s'est arrêté sur plusieurs pièces, l'image la plus présente dans le rond de l'anneau indique la pièce à prendre (ill. 3e). En cas de doute, prendre une des pièces possibles. Si l'anneau s'arrête exactement au milieu de l'intersection des 4 pièces d'un même puzzle, le joueur gagne les 4 pièces (ill. 3f).

- Si l'anneau sort de la surface de jeu, parce que le joueur l'a projeté avec trop de force, son tour de jeu finit immédiatement.
- Si l'anneau s'arrête sur une plaquette bleu pâle (sans illustration), le joueur n'a pas de chance et son tour finit.
- Un joueur ne capture jamais les pièces allongées, ni les pièces du puzzle qui est contigu à son angle de départ.

Fin de jeu

Dès qu'un joueur est parvenu à gagner un puzzle complet, il gagne la partie. On peut naturellement changer cet objectif et décider que le gagnant sera celui qui a gagné 2 puzzles ou 3 ou davantage.

VARIANTE pour enfants plus âgés

Avant la partie, les joueurs décident du nombre de puzzles complets à gagner : 2 ou 3, par exemple.

Observez que les pièces allongées qui longent les bords du plateau sont bleues ou rouges. Si l'anneau d'un joueur s'arrête sur une pièce allongée bleue (majorité de l'anneau sur cette pièce), le joueur peut voler une pièce de puzzle chez un autre joueur. Il choisit celle qu'il veut mais ne peut pas prendre une pièce appartenant à un puzzle terminé.

Si l'anneau d'un joueur s'arrête sur une pièce allongée rouge (majorité de l'anneau sur cette pièce), le joueur doit offrir une pièce de puzzle à un autre joueur (de son choix). Il choisit



Abb. 3a



Abb. 3b



Abb. 3c



Abb. 3d



Abb. 3e



Abb. 3f

celle qu'il veut mais ne peut pas prendre une pièce appartenant à un puzzle terminé. S'il n'en a pas, il n'en donne pas.

Si l'anneau s'est arrêté pour moitiés égales sur une pièce longue et sur une pièce de puzzle, le joueur doit prendre la pièce de puzzle (il ne peut choisir ni de voler ni d'offrir).

Exception

Si l'anneau s'arrête sur la pièce allongée qui se situe soit à gauche, soit à droite de l'angle de départ, il ne se passe rien et le tour du joueur finit immédiatement.

Règle d'échange

Il est possible de remplacer les règles de « vol » et de « cadeau » par une règle d'échange. Le joueur qui a lancé l'anneau sur une pièce latérale (rouge ou bleue) prend l'initiative et demande à un autre joueur s'il veut bien céder une pièce précise et laquelle il veut en échange. L'échange ne se fait que si les 2 joueurs sont d'accord. S'ils ne le sont pas, rien ne se passe.

SCHNIPP KICK à l'envers

Préparation

Préparez le plateau de la manière suivante :

- toutes les pièces latérales (bleues et rouges) sont mises en place comme normalement
- on remplit ensuite l'espace du milieu avec des pièces bleu pâle (sans illustration).

Déroulement

Les règles de jeu sont presque les mêmes.

Lorsque l'anneau s'arrête sur une pièce bleu pâle (sans illustration), elle est retirée du jeu et remplacée par une pièce avec illustration.

On veillera à reconstituer des puzzles logiques sur le plateau.

Si l'anneau s'arrête sur une pièce de puzzle, il ne se passe rien et le tour de jeu du joueur est fini.

Si le joueur termine un puzzle sur le plateau (s'il pose sa 4ème pièce), il peut immédiatement rejouer. Il reprend son anneau et le chiquenaude à nouveau à partir de son angle

Fin de partie

Le jeu est gagné par le premier joueur qui obtient 12 pièces bleu pâle (sans illustration).

SCHNABELBILLARD

Préparation

Comme dans le jeu de base

Déroulement

Celui qui joue, laisse son anneau à l'endroit où il s'arrête. Cela veut dire que les anneaux restent sur le plateau après avoir été chiquenaudés. Les anneaux peuvent se cogner les uns les autres et donc être déplacés de cette manière.

Quand un joueur joue, il commence par prendre la plaquette illustrée qui se trouve sous son anneau et la remplace par une plaquette bleu pâle (sans illustration). Il ne gagne rien si son anneau stationne sur une plaque sans illustration.

Puis le tour de jeu se déroule comme dans le jeu de base : le joueur ramène l'anneau dans son angle et l'envoie du bout des doigts dans la direction qui l'intéresse. Si son anneau atteint une plaquette avec illustration, il ne la prend pas mais attend que son tour de jeu revienne. A ce moment-là, il verra bien si son anneau stationne toujours au même endroit !

Seule exception : si l'anneau s'arrête précisément au milieu d'un puzzle complet, le joueur gagne les 4 pièces immédiatement. Celles-ci sont remplacées par 4 plaquettes sans illustration et l'anneau du joueur est reposé au milieu de ces 4 pièces.

Que se passe-t-il si l'anneau d'un autre joueur sort du plateau ?

- 1) le joueur qui a provoqué cette action, retire son anneau du plateau. C'est une pénalité puisqu'il ne gagnera aucune plaquette.
- 2) le joueur dont l'anneau a été éjecté, garde son anneau hors plateau mais pourra, au début de son prochain tour, recevoir une plaquette de puzzle qu'il choisira librement sur le plateau... mais qu'il ne peut pas prendre sous un anneau.
- 3) les anneaux « sortis » entrent à nouveau en jeu dès le tour de jeu suivant, chacun à partir de son angle.

Variante : les règles d'échange peuvent être activées, si les joueurs le souhaitent.

Fin de partie

Quand un joueur a gagné 3 puzzles complets, il gagne la partie.

MEMO GEANT

Sélectionnez 4 puzzles différents. Retournez les pièces et mélangez-les bien. Alignez les pour former un carré de 4 x 4.

Comme dans un memory, le joueur retourne une première pièce puis une seconde.

Si les 2 pièces appartiennent au même puzzle, il poursuit sa recherche et cherche une troisième. S'il réussit, il poursuit sa recherche et cherche la quatrième et dernière. S'il réussit, il reçoit le puzzle.

S'il échoue à l'une des étapes décrites précédemment, son tour s'arrête et les pièces découvertes sont à nouveau retournées.

Le joueur qui possède le plus de puzzles en fin de partie, gagne.

Il est possible de jouer avec davantage de puzzles, même si des puzzles sont semblables.

**Traduction de www.casse-noisettes.be
Chaussée d'Alsdemberg - 1060 – Bruxelles
- Tel 00 32 2 537 83 92**

Cette traduction appartient à Casse-Noisettes sa et ne peut être utilisée sans son autorisation.

