

Un jeu de Klaus Zoch



Un jeu déplumant
pour 2 à 4 joueurs
dès 4 ans
durée : 15 à 20 min

Pique Plume®

Rififi dans la basse-cour !

IDÉE DU JEU

Le poulailler est déchaîné ! Le maire de Coq'ville vient d'annoncer les règles d'une nouvelle discipline : le plumage. Chaque poule ou coq doit essayer de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer !!! La première poule ou le premier coq qui a réussi à plumer les autres a gagné. Gare à vos croupions et que le meilleur gagne...



Contenu :

- 24 cartes en forme d'oeuf, représentant le chemin autour de la basse-cour;
- 12 cartes de forme octogonale (8 côtés), représentant la basse-cour;
- 2 poules et 2 coqs;
- 4 plumes;
- 1 règle du jeu.



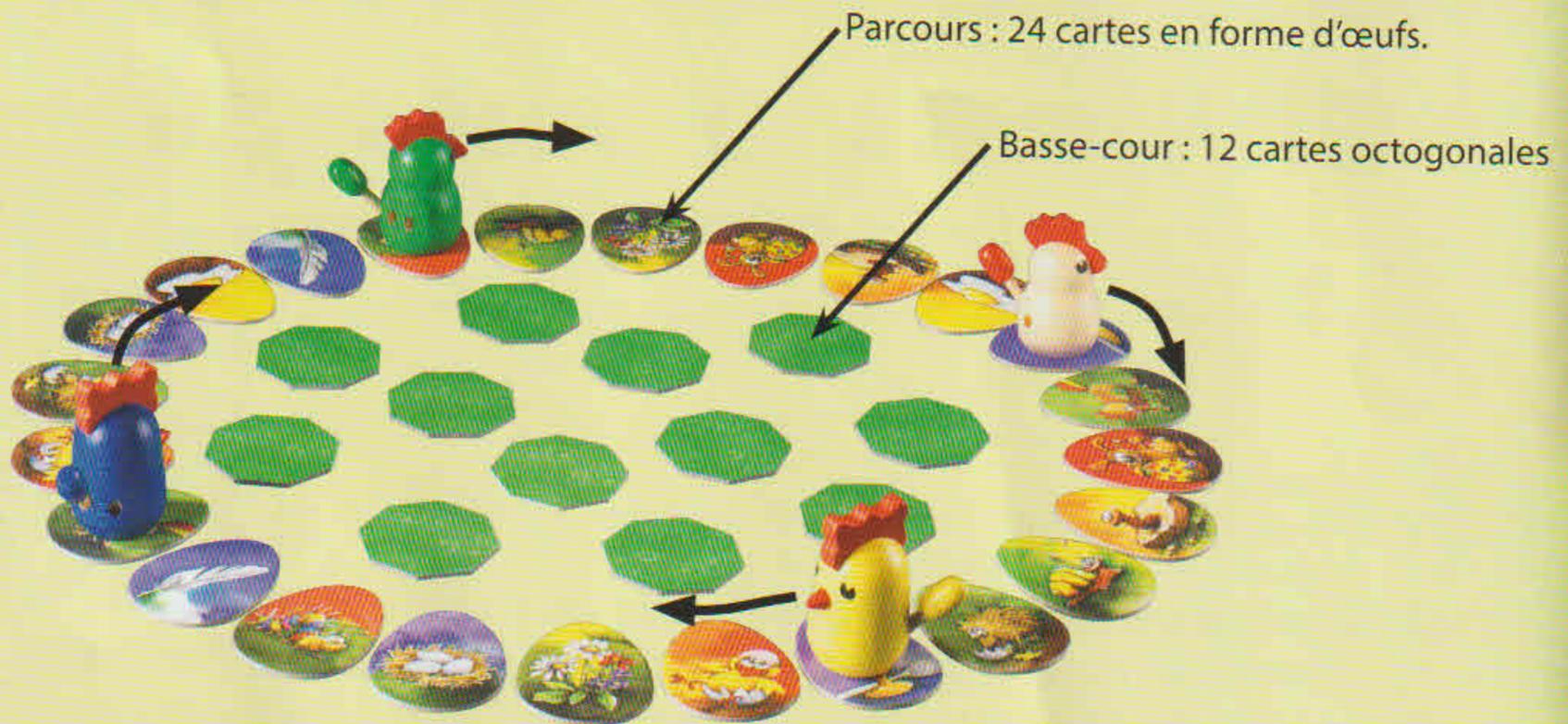
PRÉPARATION :

Bien mélanger les 12 cartes octogonales, et les disposer **faces cachées** au centre de la table. Elles représentent la basse-cour.

Poser les cartes en forme d'oeuf, **faces visibles**, en cercle autour de la basse-cour. Elles représentent le parcours.

Chaque joueur reçoit une poule ou un coq, avec une plume dans le croupion, et la pose ou le pose sur un oeuf.

Au départ, les poules et les coqs doivent être disposés de telle façon que le même nombre d'oeufs les sépare. Par exemple, à 4 joueurs, il y aura 5 oeufs entre chaque poule ou coq.

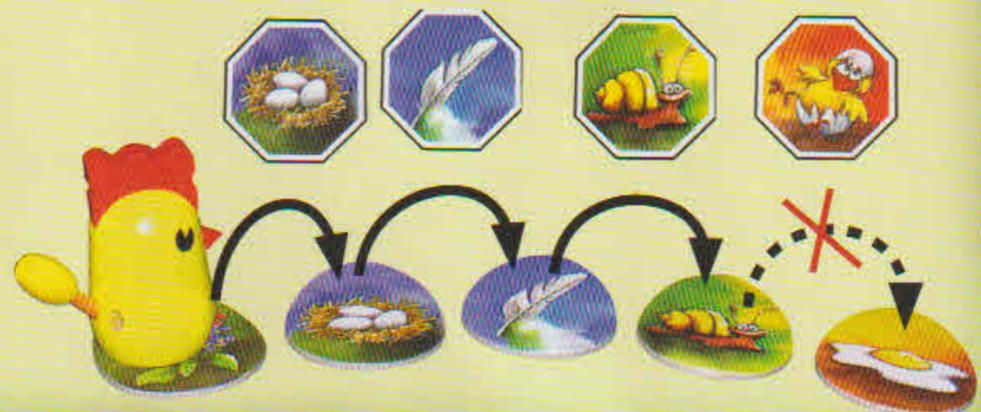


DÉROULEMENT DU JEU :

Déplacement :

Poules et coqs se déplacent sur les oeufs qui représentent le PARCOURS, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il choisit une carte de la basse-cour, la regarde et la montre à tous les joueurs. Si la carte correspond au dessin de l'oeuf qui précède sa poule ou son coq, il peut avancer d'un oeuf. Ensuite la carte est reposée, au même endroit dans la basse-cour. Aussi longtemps que le joueur retourne des cartes identiques aux oeufs qui le précèdent, il peut continuer.

Si ce n'est pas le cas, c'est au tour du joueur placé à sa gauche de jouer. Les poules et les coqs avancent ainsi d'oeuf en oeuf, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.



Dépasser :

• Dès qu'un joueur arrive derrière un autre, il peut essayer de le dépasser. Il faut pour cela qu'il choisisse une carte de la basse-cour qui corresponde à l'oeuf posé devant la poule ou le coq qui le précède. Si il y parvient, il saute par dessus la poule ou le coq et, au passage, la ou le plume : il lui prend toutes les plumes de son croupion !



• Le joueur peut ensuite continuer à choisir des cartes : si elles correspondent à son parcours (dans l'exemple ici l'oeuf au plat) il peut continuer.



• Enfin, une poule ou un coq peut rattraper et dépasser d'un coup 1, 2 ou 3 poules ou coqs en même temps si ces derniers sont les uns derrière les autres, sans espace intermédiaire. Dans ce cas, elle ou il prend toutes les plumes des poules ou coqs dépassé(e) s.



Exemple : Le coq peut dépasser la poule et le coq qui se trouvent devant lui. Il faut pour cela qu'il retourne la carte avec l'escargot: il les plume et met les 3 plumes à son croupion.

FIN DE PARTIE :

La première poule ou le premier coq qui a réussi à mettre toutes les plumes en jeu sur son croupion a gagné la partie.



Auteur : Klaus Zoch
Illustrations : Doris Matthäus
© 1998 Zoch GmbH – Munich - Allemagne
Adaptation française : Gigamic
® & © 2002 Gigamic S.A.R.L



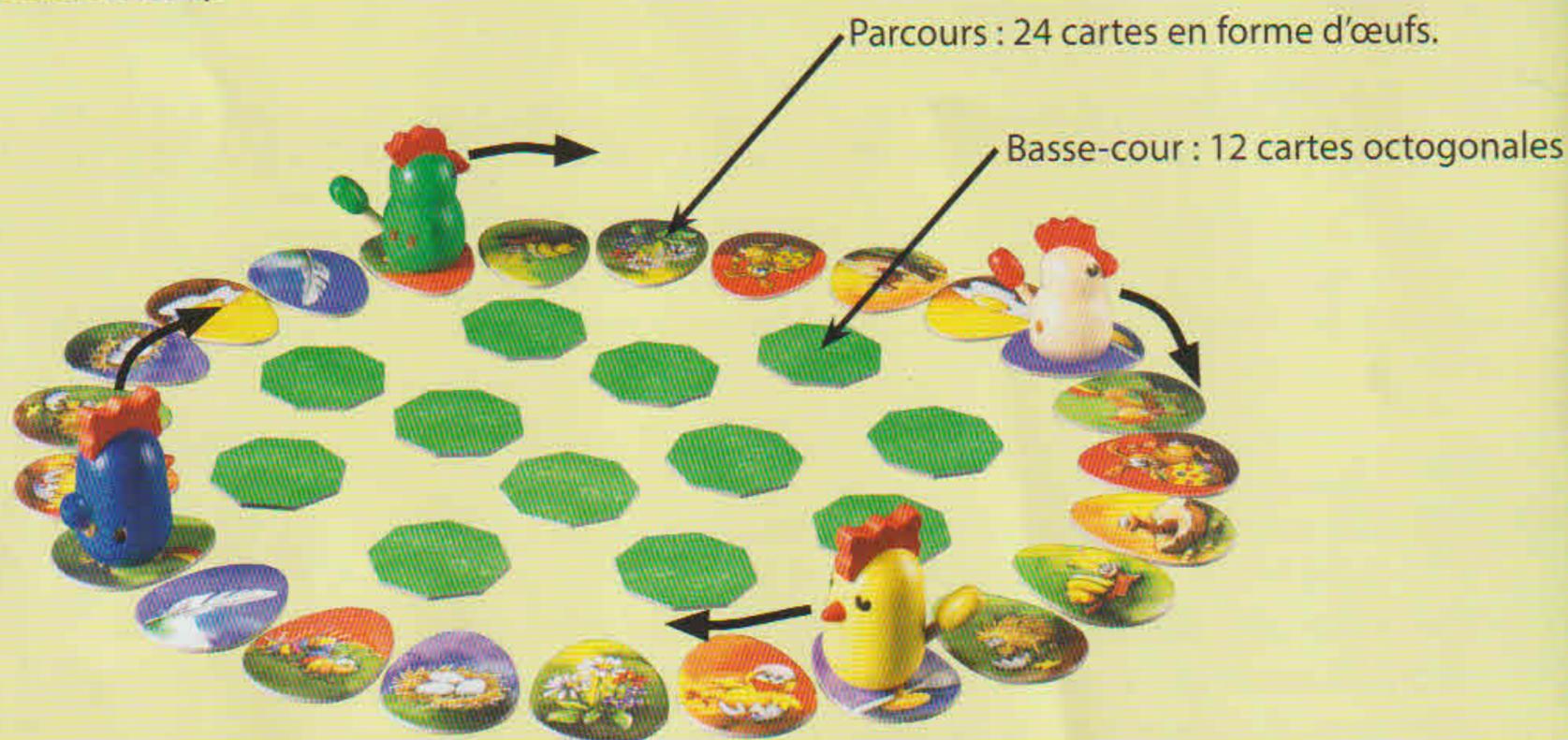
PRÉPARATION :

Bien mélanger les 12 cartes octogonales, et les disposer **faces cachées** au centre de la table. Elles représentent la basse-cour.

Poser les cartes en forme d'oeuf, **faces visibles**, en cercle autour de la basse-cour. Elles représentent le parcours.

Chaque joueur reçoit une poule ou un coq, avec une plume dans le croupion, et la pose ou le pose sur un oeuf.

Au départ, les poules et les coqs doivent être disposés de telle façon que le même nombre d'oeufs les sépare. Par exemple, à 4 joueurs, il y aura 5 oeufs entre chaque poule ou coq.



DÉROULEMENT DU JEU :

Déplacement :

Poules et coqs se déplacent sur les oeufs qui représentent le PARCOURS, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il choisit une carte de la basse-cour, la regarde et la montre à tous les joueurs. Si la carte correspond au dessin de l'oeuf qui précède sa poule ou son coq, il peut avancer d'un oeuf. Ensuite la carte est reposée, au même endroit dans la basse-cour. Aussi longtemps que le joueur retourne des cartes identiques aux oeufs qui le précèdent, il peut continuer.

Si ce n'est pas le cas, c'est au tour du joueur placé à sa gauche de jouer. Les poules et les coqs avancent ainsi d'oeuf en oeuf, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

