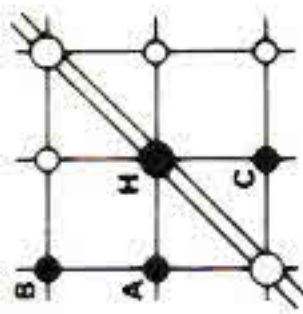


more chances to capture Hotzenplotz and leads them to cooperate more in planning their strategy.

2. A strategic game results from the following rules:

- Hotzenplotz takes players captive not only when he lands on their position or jumps over them, but also when he lands on a position directly next to a player, who, however, is not guarded by another player.
- A player is *guarded* by another player, when the two occupy neighbouring positions.

Example for a) and b):

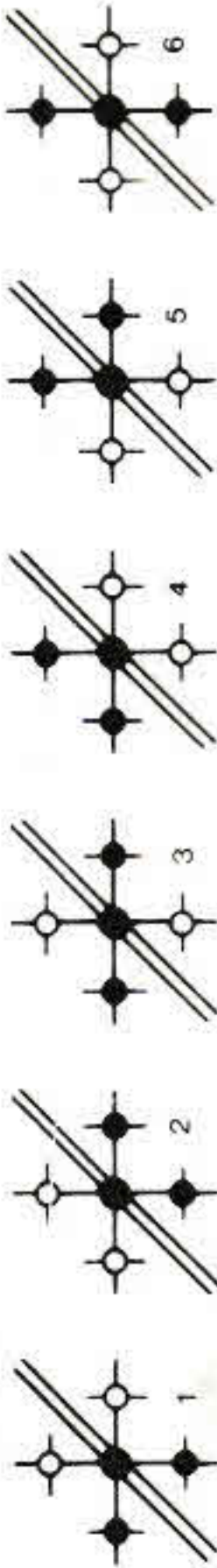


Hotzenplotz (H) takes C captive, but he cannot capture A because A is guarded by B.

c) *Blockade*

Three players can set up a blockade, when one of the players takes a position directly in front of Hotzenplotz, while being guarded by the other two players.

Examples:



The result is that Hotzenplotz is blocked and remains on the position directly before the player who is in his path until the blockade is broken. The advantage for the players is that they can capture Hotzenplotz more easily. They run a risk, however, because by the next move when the players have to change their positions, they may not always throw the right numbers to capture Hotzenplotz and then one of them may, during this move, lose his guard and fall captive to Hotzenplotz.

## Le brigand Briquambroque

Un jeu communautaire pour 4 joueurs, à partir de 5 ans

Dehors dans la forêt profonde où personne ne veut habiter, se terre dans une tanière le brigand Briquambroque. Même quand il dort, son sabre et ses 7 couteaux sont pendus à son ceinturon. C'est ainsi qu'il se sent fort.

La grand-mère de Gaspard a fait de la pâtisserie, et la bonne odeur des gâteaux lui chatouille les narines. Sans bruit il s'introduit furtivement dans la maison de grand-mère et hop! il a déjà happé un gâteau, qui disparaît dans son sac. Content de lui, il saute par-dessus la haie et rentre dans sa tanière. Mais grand-mère l'a reconnu à son chapeau à grand rebord, et elle se met à sa poursuite. Gaspard, P'tit Pierre et le brigadier Ratapoil lui viennent en aide.

## But du jeu

Les 4 poursuivants font la chasse au brigand. Ils doivent bien se coordonner pour l'attraper. Une fois pris, ils l'enferment dans le post à incendie, lui prennent couteau et gâteau volé. Mais s'ils ne font pas attention, ils se feront duper par Briquambroque, qui les ligottera.

Plusieurs fois Briquambroque parvient à s'enfuir pour voler d'autres gâteaux à grand-mère. Alors la poursuite recommence.

## Matériel de jeu

- plan du jeu
- personnages représentant les poursuivants: la grand-mère de Gaspard: jaune; Gaspard: rouge; P'tit Pierre: bleu; Le brigadier Ratapoil: vert
- personnage représentant Briquambroque: violet
- gâteaux orange/couteaux
- dés spéciaux: jaune, rouge, bleu et vert, correspondant à la couleur des poursuivants, avec sur leurs faces: des points, un chapeau et le signe \*

Cela signifie:

• points pour les poursuivants

• chapeau pour le brigand

\* ne pas bouger, règles spéciales à voir plus loin, «autres possibilités de jouer».

## Règles du jeu

### 1. Préparation:

- Chaque joueur choisit un personnage et le met selon sa couleur dans la maison adéquate. Il prend le dé de la même couleur.
- Le personnage violet, le brigand est devant sa tanière, qui est son point de départ.
- Les 7 gâteaux/couteaux sont empilés et mis de côté.

### 2. Comment se déplacent les personnages?

- Tous les joueurs jettent ensemble leur dé. Puis on avance en 2 étapes:
  - 1<sup>ère</sup> étape: on compte le nombre de chapeaux sur les dés. Le brigand avance d'autant de cases, qu'il y a de chapeaux sur les dés. Il doit toujours rester sur le même chemin et continuer dans la direction donnée.
  - 2<sup>ème</sup> étape: chaque joueur fait avancer son personnage selon le nombre de points, qu'il a sur son dé. Si la face du dé, montre le chapeau ou \*, le personnage reste sur place jusqu'au tour suivant.
- A chaque tour, les joueurs peuvent avancer quand bon leur semble. Pourtant il faut que
  - les personnages ne quittent pas leur chemin (case claire)
  - ils peuvent changer leur direction, à droite, à gauche et en arrière. Si la face du dé montre [chapeau] ou [\*] on peut par exemple retourner à son point de départ.
  - on peut «doubler» un personnage, mais un seul peut être sur une même case.

Il est recommandé de se mettre d'accord, pour développer une tactique commune pour savoir dans quel ordre jouer et comment jouer.

**Remarque:**

- Même s'il n'y a pas 4 joueurs, les 4 personnages doivent jouer. Cela signifie qu'1 ou 2 joueurs doivent jouer avec 2 figures.
- Le brigand avance avec l'aide de tous les joueurs (*personne* ne peut donc avoir seul la figure du brigand).

**3. Le brigand Briquambroque:**

- Si le brigand réussit à parvenir dans la maison de grand-mère, à voler un gâteau, il retournera alors dans sa tanière pour l'y cacher. On prend alors un gâteau du tas et on le met dans sa caverne. Personne ne peut plus alors reprendre le gâteau et le brigand peut repartir à la chasse.
- Pour faire prisonnier le brigand, il faut que 2 poursuivants arrivent exactement sur la même case que le brigand, quand viendra son tour. C'est la seule fois où il est permis d'être à 2 sur une seule case.

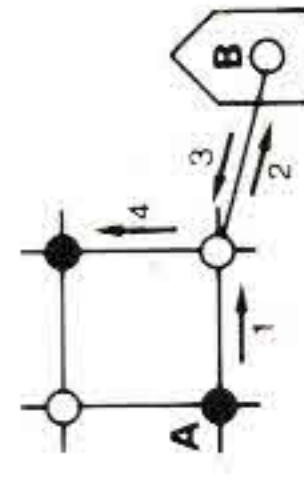
**Conséquence:**

- Si le brigand est fait prisonnier sur le chemin menant à grand-mère, alors il doit donner un de ses couteaux à la police, c'est à dire que l'on prend 1 couteau du tas et le dépose au commissariat de police, où il sera bien gardé.
- Si le gâteau à la main, Briquambroque est surpris après avoir fait sa «visite» chez grand-mère sur la route du retour, il doit rendre le gâteau, alors on prend 1 gâteau du tas et le met dans les bras de grand-mère, d'où plus personne ne pourra le reprendre.
- Briquambroque est mis en prison, dans le poste à incendie. Mais dès le prochain tour il pourra déjà se libérer en jetant les dés et reprendre le chemin menant chez grand-mère.
- Les 2 poursuivants, qui ont fait prisonnier Briquambroque, continuent leur chemin, de la case où ils ont pris le brigand.
- Briquambroque peut faire aussi des prisonniers: si le brigand tombe sur la même case ou si il «double» un poursuivant.

**Conséquence:**

- Le personnage «prisonnier» doit retourner dans sa maison où il y est ligotté, c'est à dire qu'il ne peut plus jouer, jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne pour le délivrer, alors le tour suivant il pourra rejouer.

**Exemple:**



B est ligotté. A peut avancer de 4 cases, il libère B. B peut alors jouer au prochain tour.

- Si Briquambroque arrive dans la maison de grand-mère, alors que celle-ci s'y trouve encore, elle tombe dans les «pommes», c'est à dire qu'elle ne peut plus jouer, jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne la délivrer.

**Fin du jeu**

Les joueurs ont gagné, s'ils ont réussi à prendre au brigand plus de gâteaux et de couteaux qu lui-même n'a pu en cacher dans sa tanière. On compte les gâteaux, qui se trouvent dans les bras de grand-mère et les couteaux dans le commissariat, on compare ce chiffre avec le nombre de gâteaux se trouvant dans la tanière. Le jeu est perdu, si le brigand a volé plus de gâteaux à grand-mère et a pu les apporter dans sa caverne.

**Autres possibilités de jouer**

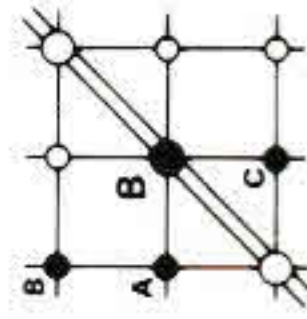
**1. Simplification pour débutants:**

La face du dé avec \* rapporte 1 point pour les poursuivants. Cependant ce point n'est valable que pour un autre joueur et non pour celui qui a jeté le dé. Ce joueur peut aussi ignorer ce signe \*.  
En simplifiant de la sorte, les poursuivants auront plus facile à attraper le brigand.

**2. Jeu de stratégie pour les «doués»:**

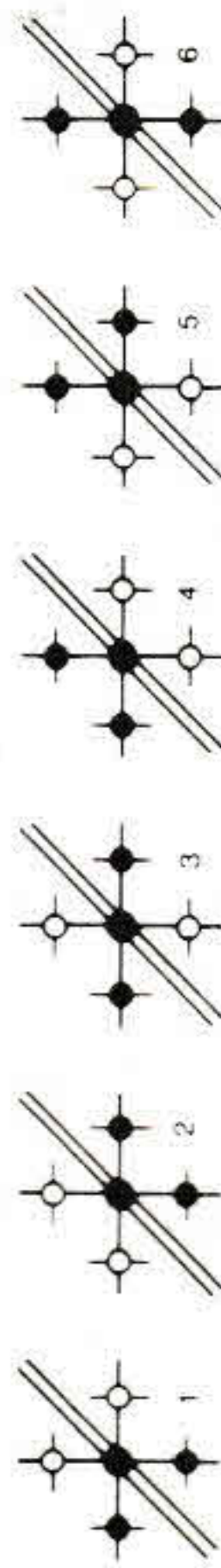
- a) Briquambroque fait prisonnier non seulement les personnages, se trouvant sur son chemin, mais ceux aussi qui sont dans une case voisine.
- b) Pourtant Briquambroque ne peut faire prisonnier, que ses poursuivants, qui ne sont pas eux-mêmes protégés par leur «collègue». Un personnage est *protégé*, si dans une case voisine (horizontale, verticale mais pas en diagonale) se trouve un autre joueur.

**Exemple pour a) et b):**



Briquambroque (B) fait prisonnier C (voisin direct). A ne peut être pris, puisqu'il est protégé par D.

- c) **Blocade:** Si 3 poursuivants collaborent bien, ils peuvent bloquer le brigand. Pour ce faire, il faut 1 personnage directement sur son chemin et les 2 autres dans les cases voisines à sa droite et à sa gauche:



Devant une telle blocade, Briquambroque ne peut faire prisonnier le personnage se trouvant sur son chemin. Il ne peut non plus continuer son chemin et doit attendre, que la blocade soit levée.

(Il se trouve naturellement dans un grand danger: celui de se faire prendre. Mais c'est aussi un grand risque pour les autres joueurs, car à chaque jet de dé, ils doivent se déplacer et essayer de refaire une blocade, ce qui ne leur réussit pas toujours. Il se peut alors, qu'un personnage perde sa protection et va être fait prisonnier par le brigand Briquambroque.)