

Zicke & Zacke

Ran an die Federn!



ZickeZacke®

UN FACE À FACE DES PLUS MALINS
POUR 2 À 4 POULETS À PARTIR DE 5 ANS

Zicke et Zacke ne sont jamais d'accord. Lorsque MADAME décide d'aller vers la gauche, MONSIEUR préfère partir vers la droite. Et tandis que Zacke gonfle fièrement sa queue en panache, Zicke pense que son plumage est bien plus joli. Même lors du Grand Rallye du Poulailier qui a lieu aujourd'hui, tous les deux avancent dans deux directions totalement opposées. Mais comme ils courent en cercle, ils finissent toujours par se croiser, le tout dans un caquetage assourdissant. À chaque fois que l'un d'eux réussit à sauter par-dessus l'autre, il gagne le droit d'ajouter une plume à sa queue. Qui de Zicke ou de Zacke remportera ce duel... ?

CONTENU

Zicke (la poule)
Zacke (le coq)
8 plumes de 2 couleurs
2 vers
13 tuiles en forme d'œuf
constituant les cases du
parcours
13 tuiles octogonales
(à 8 côtés) constituant
la basse-cour



Illus. 1

BUT DU JEU

Zicke et Zacke font le tour de la basse-cour. Celui d'entre eux qui saute par-dessus l'autre gagne le droit d'ajouter une plume à sa queue. Le premier qui aura ainsi récupéré les 4 plumes de sa couleur gagnera... avec panache !

PRÉPARATION DU JEU

- Étalez les tuiles **octogonales** au milieu de la table, **face cachée** ; elles forment la basse-cour.
- Disposez les tuiles en **forme d'œuf** en cercle tout autour de la basse-cour, **face visible** pour constituer le parcours.
- Placez Zicke et Zacke, « **dos à dos** », sur deux cases Œuf **voisines**.
- Posez le ver rose 4 cases devant Zicke et le ver vert 4 cases devant Zacke (Illus. 2).



Illus. 2

- **À 2 joueurs**, l'un de vous joue Zicke, l'autre Plume. À plus de 2 joueurs, formez **2 équipes** ! Une des équipes joue Zicke, l'autre Zacke.
- Dans une partie **à 3 joueurs**, vous pouvez tirer à la « courte plume ». Voici le principe (comme dans la célèbre « courte paille ») : Un joueur prend 2 plumes d'une même couleur et 1 de l'autre et les tient en main en cachant les extrémités colorées. Les deux autres joueurs tirent alors chacun une plume. Le joueur qui tenait les plumes garde la troisième. Les deux joueurs qui possèdent la plume de même couleur forment une équipe.
- Choisissez qui joue Zicke et qui joue Zacke.
- Chaque équipe pose les 4 plumes de sa couleur devant lui. (Peu importe le joueur de l'équipe qui les a devant lui.)

À quoi servent les vers ?

Les vers attirent les poules. Ils marquent donc les prochaines cases sur lesquelles se déplaceront Pique et Plume.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'équipe Pique commence. **Les deux équipes jouent ensuite à tour de rôle.** Même au sein d'une même équipe, les joueurs jouent chacun leur tour. **Les joueurs d'une même équipe peuvent se concerter et se donner des conseils à tout moment.** Mais c'est toujours celui dont c'est au tour de jouer qui garde le dernier mot.

À ton tour de jeu, retourne une tuile de la basse-cour. Veille à ce que tous les joueurs voient bien l'image représentée au recto.

Regarde alors si le ver de ta couleur se trouve sur la **case correspondante du parcours avec la même image.**

Après avoir remis la tuile piochée face cachée dans la basse-cour, c'est de nouveau à toi de jouer !

Veille à ce que ta poule ne change jamais de direction ! Zicke et Zacke font sans arrêt le tour de la basse-cour en sens opposé, sans jamais se retourner !

Saut : À moi la belle plume !

À force d'avancer en sens opposé, Zicke et Zacke finissent toujours par sauter l'un par-dessus l'autre. Si ton équipe réussit un tel saut (Illus. 5), elle gagne le droit d'orne la queue de son volatile d'une superbe plume (Illus. 6). Prends une des plumes de votre réserve et plante-la dans le croupion de ta poule ! **Après un saut, le joueur a terminé son tour !**

Exemple : Tim, de l'équipe Zacke, a retourné le trèfle sur lequel se trouve leur ver.



Illus. 5

Tim avance le ver sur cette case en sautant par-dessus Zicke. En récompense, il orne Zicke d'une de ses plumes. L'équipe de Tim n'a plus que 3 plumes devant elle. Par la suite, leur ver n'avancera plus que de 3 cases.



Illus. 6

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

L'équipe qui parvient à orner sa poule de sa quatrième plume remporte la partie.

Auteur : Klaus Zoch
Illustrations : Doris Matthäus
Traduction : Eric Bouret

Art.Nr.: 60 110 5055

© 2013 Zoch GmbH
Briener Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

