

Pique Prune®

Un jeu de Klaus Zoch

**Un jeu de mémoire turbulent pour
2 à 4 joueurs à partir de 4 ans**

C'est la bousculade dans le verger ! Au programme des Jeux Olympiques des hérissons, nous avons aujourd'hui la discipline « vol de fruits ». Chaque hérisson doit chiper en passant les fruits que ses amis ont embrochés sur leurs piquants. Le premier à soulager tous ses concurrents de leurs fruits gagne la partie.

Mais il faut s'y retrouver dans le dédale du jardin pour avancer. Car un hérisson sans mémoire risque fort de passer à côté de la couronne de lauriers...

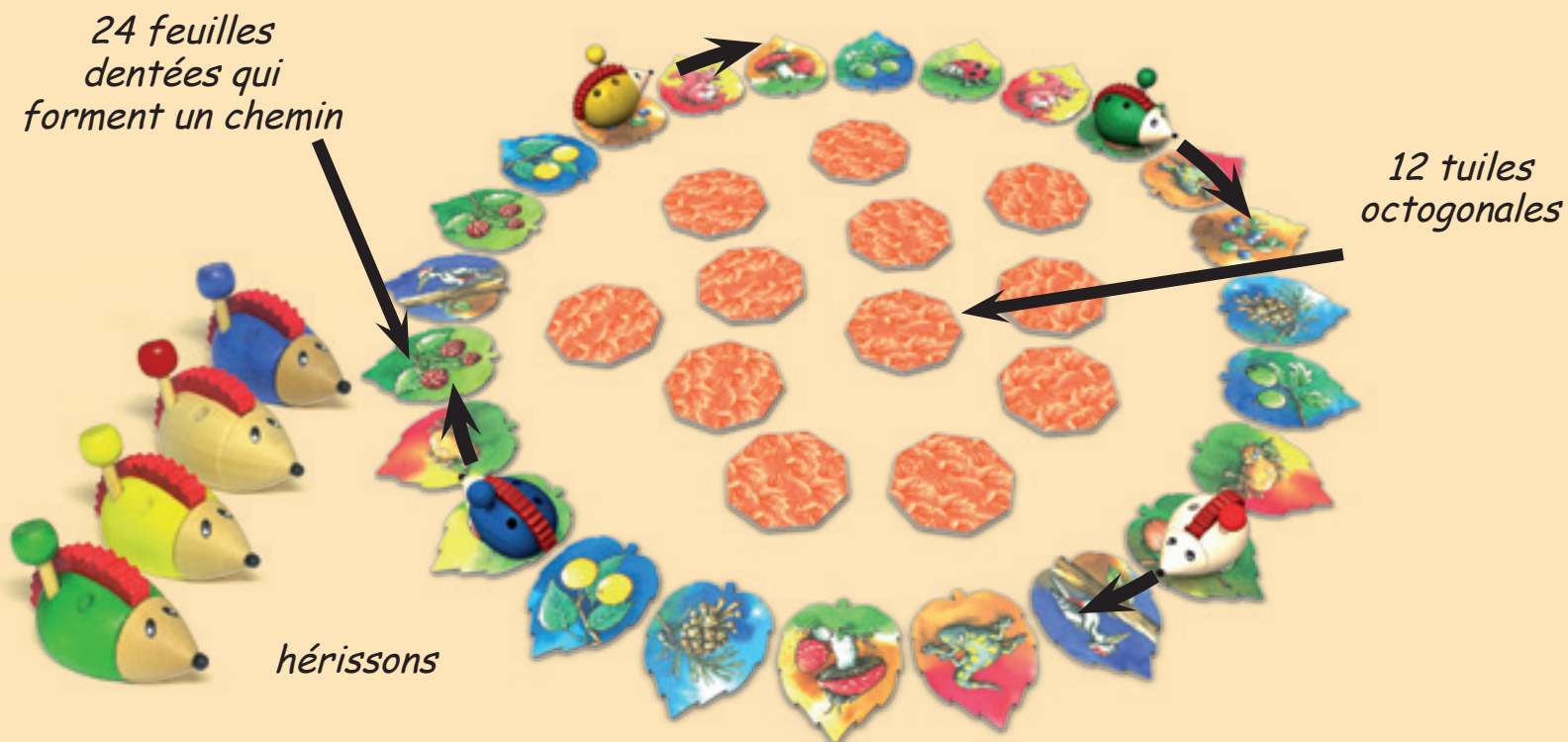
CONTENU

- 24 feuilles dentées pour former un chemin
- 12 tuiles octogonales
- 4 hérissons en bois
- 4 fruits (framboise, myrtille, groseille, mirabelle) en bois



PRÉPARATIFS

Mélangez les 12 tuiles, faces cachées, et disposez-les au centre de la table. Ensuite, placez les feuilles dentées, faces visibles, dans n'importe quel ordre et en cercle autour des tuiles.



Chaque joueur reçoit un hérisson. Au début, chacun embroche un fruit sur le dos de son hérisson. On place les hérissons sur les feuilles dentées de telle sorte qu'un nombre égal de feuilles les sépare. (Si vous jouez, par exemple, avec quatre hérissons, il y aura cinq feuilles entre chacun d'eux.)



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Déplacement :

Les hérissons se déplacent sur les feuilles en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le hérisson le plus jeune commence : il pioche dans le jardin en retournant l'une des tuiles qui s'y trouvent. Tous les hérissons regardent l'image. Ensuite, il repose la tuile au même endroit dans le jardin, face cachée.

Avant cela, le hérisson qui était en train de jouer a naturellement comparé le motif de la tuile retournée avec la feuille qui se trouve directement devant lui. Si les deux motifs sont identiques, il peut avancer sur cette feuille. Maintenant, il peut retourner une nouvelle tuile. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il retourne une tuile qui ne convient pas. Si le motif ne correspond pas à la feuille qui se trouve devant lui, le hérisson doit rester sur place et son tour est fini. Ensuite, c'est au tour de son voisin de gauche, etc ... C'est ainsi que les hérissons avancent de feuille en feuille.



Dépasser :

Dès qu'un hérisson en rattrape un autre, il peut essayer de le dépasser. Dès qu'il se trouve exactement derrière lui, il peut le sauter. Pour cela, il faut qu'il retourne la tuile dont le motif est identique à celui de la feuille qui se trouve devant le hérisson qui le précède. Ensuite, il peut lui chiper tous ses fruits et les embrocher sur son dos !



Après son dépassement, si le hérisson trouve le motif de la feuille suivante, il peut immédiatement continuer à avancer.



Un hérisson peut aussi dépasser d'un seul coup deux ou trois hérissons, si ceux-ci se trouvent directement l'un derrière l'autre.

EXEMPLE

S'il trouve la groseille, le hérisson vert recevra trois fruits et gagnera la partie.



FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

Le premier hérisson qui réunit sur son dos tous les fruits en jeu gagne la partie.

© 2009 Zoch GmbH

Auteur : Klaus Zoch

Illustrations : Doris Matthäus

Mise en page :

Oliver Richtberg · Zoch GmbH

Traduction : Birgit Irgang
et Gigamic.



Distribution France

Gigamic

BP 30

F 62930 Wimereux

www.gigamic.com

Ne convient pas à un
enfant de moins de 3
ans, présence de petits
éléments susceptibles
d'être ingérés.

