

Pique Plume

Extension

Extension
déchaînée
du jeu Pique Plume
(Rififi dans la basse-cour!)

Ce jeu ne peut être utilisé qu'en combinaison avec le jeu de base PIQUE PLUME / ZICKE ZACKE.

Maintenant, vous allez pouvoir vous confronter jusqu'à 5 ou 6 joueurs, dès 4 ans.

Une nouvelle discipline dans les fameux jeux olympiques des poules! Le comité olympique, sous l'égide du grand juge David Dindon, vient de décider que les canards pourront désormais, eux aussi, se parer avec les plumes des poules.

Cette nouvelle a tellement effrayé les pauvres poules qu'elles se sont mises à faire caca partout. Tentez votre chance et gardez les yeux grands ouverts pour ne pas vous retrouver dans ces crottes de poule! Qui va remporter la victoire sur les autres volatiles?



Le matériel

2 canards, 2 plumes, 6 crottes de poule de 6 couleurs différentes, une règle du jeu.

Principe du jeu

Tous ceux qui connaissent le jeu PIQUE PLUME / ZICKE ZACKE comprendront facilement l'idée de cette extension:

Les canards et les poules essaient de se doubler mutuellement et, en récompense, de chiper les plumes situées sur la queue des oiseaux doublés.

Les nouveautés de cette extension du jeu sont les deux canards et les six crottes de poule, de six couleurs différentes, qu'il faut éviter pour ne pas perdre ses plumes. Mais parfois, ceux qui sont doublés placent leurs crottes sur le chemin ...

Préparatifs

- Les joueurs posent les cartes en forme d'œuf sur la table - comme dans la règle de base du jeu PIQUE PLUME / ZICKE ZACKE .

- Chaque joueur choisit ensuite une poule ou un canard avec une plume piquée dans son croupion. Puis chacun pose son oiseau sur les œufs, de façon à ce qu'un même nombre d'œufs les séparent.

(Une exception à cinq joueurs: le plus jeune place son oiseau sur un œuf qui est séparé de son prédécesseur par un œuf de moins que les autres.)

- Chaque joueur place ensuite sa crotte sur l'œuf qui se trouve derrière son oiseau.

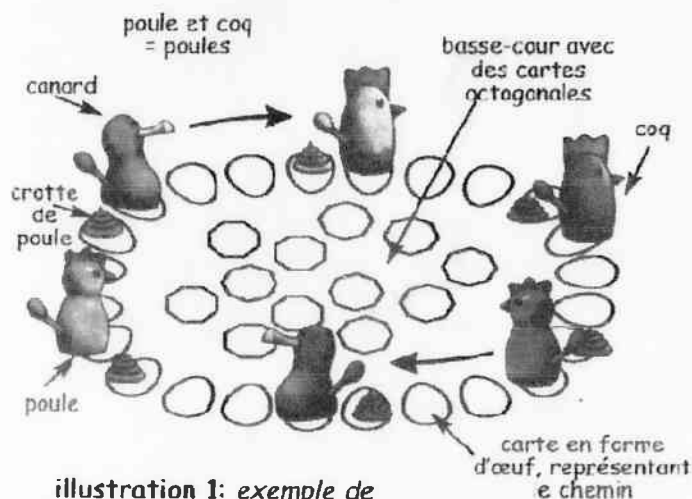


illustration 1: exemple de situation de départ à 6 joueurs

Déroulement de la partie

Toutes les règles de base de déplacements et de dépassements du jeu initial PIQUE PLUME / ZICKE ZACKE restent valables.

Ainsi, pour qu'un joueur puisse déplacer son oiseau sur les œufs successifs présents sur son chemin, il lui faut retourner parmi les 12 cartes octogonales de la basse-cour celle correspondant au dessin du premier œuf libre devant son oiseau.

La grande nouveauté de cette extension, ce sont les crottes!

1. Sauter une crotte ou... marcher dedans

- Quand une ou des crottes se trouvent sur la ou les cases juste devant celle de son oiseau, le joueur doit «doubler» cette ou ces crottes (tout comme il lui faut doubler les poules ou canards adverses). Pour cela il lui faut choisir une carte de la basse-cour correspondant au premier œuf libre situé après celui ou ceux occupé(s) par les crottes ou les oiseaux adverses placé(s) devant lui.

- Si le joueur n'arrive pas à sauter une crotte, il marche dedans: il doit alors poser son oiseau sur l'œuf où se trouve la crotte, et donner au propriétaire de la crotte une de ses plumes - s'il en a déjà.

Ensuite, le propriétaire de la crotte en question l'écarte (voir ci-après partie 2).

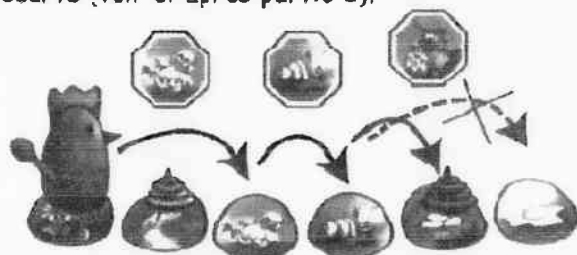


illustration 2: La poule bleue a réussi à sauter la crotte jaune, puis la case suivante, mais pas la crotte verte. Elle marche donc dedans, se pose sur la case et doit donner une de ses plumes au joueur «vert».

2. Ecarter, déplacer ou placer une crotte

- Quand un oiseau marche dans une crotte (même s'il s'agit de sa propre crotte), le propriétaire de la crotte doit écarter celle-ci du jeu et la placer devant lui hors du jeu.
- Quand un joueur double un oiseau adverse dont le propriétaire a sa crotte hors du jeu, ce dernier a le droit de replacer aussitôt sa crotte sur un œuf libre de son choix.
- Quand la crotte du joueur dont l'oiseau est doublé se trouve déjà sur le jeu, elle reste en place, et le joueur qui a doublé poursuit sa route.



illustration 3: Le canard rouge double la poule bleue et reçoit toutes les plumes de sa queue. La poule bleue se déchaîne, et replace sa crotte (qui était hors du jeu) sur un œuf libre de son choix. Puis Rouge poursuit sa route.

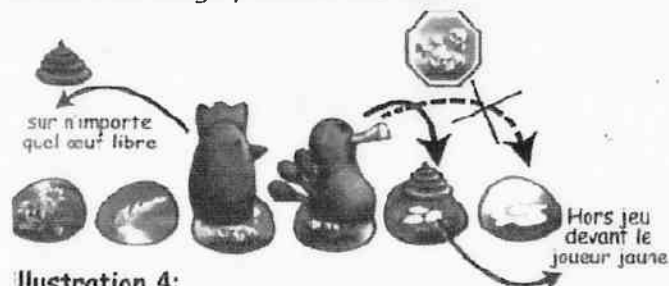


Illustration 4:

Le canard rouge poursuit sa route et marche dans la crotte jaune: il doit donner une de ses plumes à la poule jaune. Le propriétaire de la crotte jaune doit alors écarter sa crotte et la poser devant lui hors du jeu.

3. Sauter plusieurs oiseaux ou crottes

- Il arrive qu'un joueur puisse sauter plusieurs oiseaux ou crottes, ou même une combinaison d'oiseaux et de crottes, pour pouvoir placer son oiseau sur l'œuf libre suivant (illustration 5 ou 6). Dans ce cas, tous les joueurs doublés ayant leurs crottes hors du jeu au moment de ce coup replacent immédiatement leurs crottes sur une carte d'œuf libre. Les joueurs font cela à tour de rôle en commençant par l'oiseau qui a été doublé le premier. Ensuite, une fois que les oiseaux doublés ont replacé leurs crottes sur les cartes, le joueur qui a doublé peut continuer: il choisit une nouvelle carte de la basse-cour etc...
- Si le joueur n'arrive pas à sauter la suite de plusieurs oiseaux et/ou crottes, il a deux possibilités:

Possibilité 1:

Le joueur a une crotte devant son oiseau.

illustration 5.

Le joueur canard rouge doit sauter tous les œufs occupés pour atteindre l'œuf libre suivant (flèche A). S'il ne tire pas la bonne carte octogonale, il ne peut pas sauter tous les œufs occupés, et doit «marcher» dans la crotte jaune, se poser sur cette case, et donner une de ses plumes à la poule jaune. (Le joueur jaune doit alors écarter sa crotte et la poser devant lui hors du jeu).



Possibilité 2:

Le joueur a un oiseau
devant le sien.



illustration 6.

Le canard rouge arrive à sauter tous les œufs occupés en tirant la carte octogonale il peut se placer sur l'œuf libre suivant (flèche A).

S'il ne tire pas la bonne carte octogonale, il ne peut sauter tous les œufs occupés, et reste sur son œuf (position B), car il a un oiseau devant lui qu'il n'a pas le droit de doubler (règle de base).

Fin de la partie

à quatre joueurs ou moins:

la partie prend fin au moment où une poule ou un canard met toutes les plumes en jeu dans son croupion.

à cinq ou six joueurs:

la partie prend fin au moment où une poule ou un canard gagne la cinquième plume de sa queue.

© 2000 ZOCH Verlags GmbH.

Zoch
zum
Spielen

Auteur: Klaus Zoch

Illustrations: Doris Matthäus

Pique Plume
Extension

Distribution française :

Gigamic
B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Présence de petits éléments susceptibles d'être avalés.
Conserver cette information pour référence ultérieure.
Fabriqué en Allemagne.