

Zicke Zicke

de Klaus Zoch

RIFIFI DANS LA BASSE-COUR! DE KLAUS ZOCH
UN JEU DE MÉMOIRE POUR 2 À 4 JOUEURS DÈS 4 ANS.

IDÉE DU JEU:

LE POULAILLER EST DÉCHAÎNÉ CAR LE MAIRE DE COQ'VILLE VIENT D'ANNONCER QUE LE COMITÉ OLYMPIQUE A ACCEPTÉ UNE NOUVELLE DISCIPLINE: LE PLUMAGE!
CHAQUE POULE OU COQ DOIT ESSAYER DE RATTRAPPER UNE AUTRE POULE OU COQ ET AU PASSAGE LA OU LE PLUMER!
LA PREMIÈRE POULE OU LE PREMIER COQ QUI A RÉUSSI À PLUMER LES AUTRES SERA SACRÉ CHAMPIONNE OU CHAMPION OLYMPIQUE. ALORS ATTENTION À VOS CROUPIONS ET QUE LE MEILLEUR GAGNE!

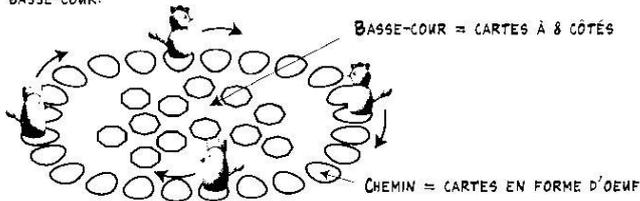
CONTENU:

- 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
- 2 COQS
- 4 PLUMES
- 1 RÉGLE DU JEU



PRÉPARATION DU JEU:

BIEN MÉLANGER LES 12 CARTES À 8 CÔTÉS, FACES CACHÉES ET LES DISPOSER 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.

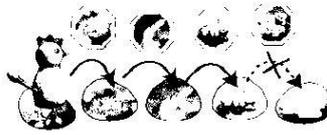


CHAQUE JOUEUR REÇOIT UNE POULE OU UN COQ, AVEC UNE PLUME DANS LE CROUPION, ET LA POSE OU LE POSE SUR UN OEUF DE SON CHOIX.
ATTENTION: LES POULES ET LES COQS DOIVENT ÊTRE DISPOSÉS DE TELLE FAÇON QUE LE MÊME NOMBRE D'OEUF LES SÉPARENT.
PAR EXEMPLE À 4 JOUEURS IL Y AURA 5 OEUF ENTRE CHAQUE POULE OU COQ.

DÉROULEMENT DU JEU: DÉPLACEMENT:

LES POULES ET LES CORs SE DÉPLACENT SUR LES OEUFS QUI REPRÉSENTENT LE CHEMIN, DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE. LA PLUS JEUNE POULE OU LE PLUS JEUNE COR, COMMENCE. ELLE OU 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 DIRECTEMENT DEVANT SA POULE OU SON COR, ELLE OU 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 CORRESPONDANT AUX OEUFS DEVANT SA POULE OU SON COR EST PLACÉ, 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 CORs AVANCENT, AINSI, D'OEUF EN OEUF, TOUJOURS DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

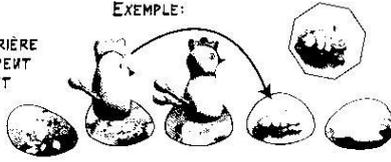
EXEMPLE:



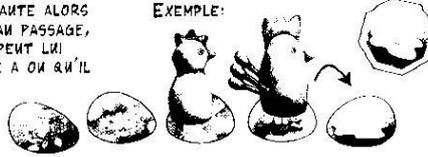
DÉPASSER:

DÈS QU'UNE POULE OU UN COR ARRIVE DERRIÈRE UNE AUTRE POULE OU UN COR ELLE OU IL PEUT ESSAYER DE LA OU LE DÉPASSER. IL FAUT ALORS QUE LE JOUEUR QUI A SA POULE OU SON COR PLACÉ JUSTE DERRIÈRE UNE AUTRE POULE OU UN AUTRE COR, CHOISISSE UNE CARTE DE LA BASSE-COUR QUI CORRESPONDE À L'OEUF POSÉ DEVANT LA POULE OU LE COR QU'IL VEUT DÉPASSER. IL SAUTE ALORS PAR-DESSUS LA POULE OU LE COR ET AU PASSAGE, LA OU LE PLUME! C'EST À DIRE QU'IL PEUT LUI PRENDRE TOUTES LES PLUMES QU'ELLE A OU QU'IL A SUR SON CROUPION!

EXEMPLE:



EXEMPLE:

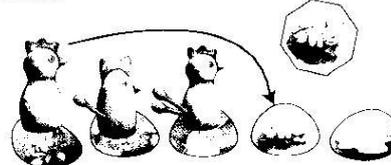


LE JOUEUR PEUT CONTINUER DE CHOISIR DES CARTES SI ELLES CORRESPONDENT À SON OEUF (DANS L'EXEMPLE L'OEUF AU PLAT) IL PEUT CONTINUER.

UNE POULE OU UN COR PEUT RATTRAPPER 1, 2 OU 3 POULES OU CORs EN MÊME TEMPS SI ILS SONT LES UNS DERRIÈRE LES AUTRES, SANS ESPACE.

EXEMPLE:

LE COR PEUT DÉPASSER LA POULE ET LE COR QUI SE TROUVENT DEVANT LUI. SI EN PLUS IL RETOURNE LA CARTE AVEC L'ESCARGOT: IL LES PLUME ET MET LES 3 PLUMES À SON CROUPION.



FIN DU JEU ET VAINQUEUR:

LA PREMIÈRE POULE OU LE PREMIER COR QUI A RÉUSSI À METTRE TOUTES LES PLUMES EN JEU SUR SON CROUPION, A GAGNÉ: IL EST SACRÉ CHAMPIONNE OU CHAMPION OLYMPIQUE.

COPYRIGHT: 1998 ZOCH VERLAGS GMBH, D-80333 MÜNCHEN.
AUTEUR: KLAUS ZOCH, ILLUSTRATION: DORIS MATTHÄUS