

LE JEU DES HERISSONS

2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans. Durée : environ 20 minutes

L'histoire :

Un hérisson sans picot, est-ce un vrai hérisson ? Peut-il encore se mettre en boule et se défendre de ceux qui le menacent ? Les hérissons aiment tellement leurs picots qu'ils jouent parfois à ce jeu étrange : certains jours de l'été, quand tout leur semble calme, que buses et chats sauvages sont loin, ils déposent leurs piquets au milieu de la prairie. Le soleil brille et, entre les herbes fraîches, ils organisent une course ... Qui, en courant, sera le premier habillé ?

Matériel de jeu :

1 plan de jeu
4 hérissons
4 x 10 picots
2 dés spéciaux (points de 1 à 3, faces couleurs et face hérisson)
1 règle de jeu

But du jeu :

pour les 5 ans : gagne le premier qui a habillé son hérisson de 10 picots de n'importe quelle couleur.
pour les 7 ans : gagne le premier qui a habillé son hérisson de 10 picots de sa couleur.

Préparation du jeu :

Les picots sont triés et placés par couleur au centre du jeu.
Chaque joueur se choisit une couleur et place son hérisson sur l'une des 2 cases de la couleur de celui-ci.
Le plus jeune commence, on tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu pour les 5 ans :

Si on joue à 2 ou 3 joueurs, les hérissons en trop sont remis dans la boîte mais leurs picots restent au centre du plan de jeu.

Chacun joue en employant les 2 dés.

Signification du dé :

1, 2 ou 3 : le hérisson du joueur **avance de 1, 2 ou 3** cases dans le sens des flèches. Les cases occupées par les autres hérissons sont sautées et ne comptent pas. Deux hérissons ne peuvent pas se trouver sur la même case. Si des points sont obtenus sur les 2 dés, ceux-ci sont additionnés et le hérisson avance de la somme totale.

Si le hérisson arrive sur une case de couleur (sauf bleu), il reçoit un picot de cette couleur. S'il n'y en a plus, il peut prendre un picot d'une autre couleur.

Face couleur : le hérisson **reçoit un picot** de la couleur désignée par le dé. S'il n'y en a plus, il reçoit un picot d'une autre couleur au choix.

Face hérisson : Le joueur peut prendre, par face hérisson, **2 picots** au choix.

Fin du jeu :

Dès qu'un hérisson est habillé de 10 picots, il cherche à rejoindre une des 2 cases de sa couleur. Pour ce faire, il peut immédiatement lancer les dés, jusqu'à 3 fois de suite, car il lui faut un nombre exact pour arriver. Si, en 3 lancers, il n'y arrive pas, il reste sur place et attend, pour recommencer un nouveau triple essai que ce soit à nouveau à son tour de jouer. Le premier hérisson à avoir rejoint une case de sa couleur tout en étant habillé de 10 picots gagne la partie.

Déroulement du jeu pour les 7 ans :

S'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, les hérissons en trop sont placés à côté de jeu sans toutefois y prendre une part active. Ils vont recevoir les picots de leur couleur dans 2 situations : le dé annonce cette couleur

un hérisson en jeu s'arrête sur cette couleur.

Chaque joueur lance à son tour les 2 dés.

Signification du dé :

Points :

Le hérisson avance d'autant de cases que de points obtenus.

S'il arrive sur une **case couleur** (sauf bleu), il reçoit un picot de cette couleur. S'il s'agit de la couleur d'un hérisson hors jeu, c'est ce dernier qui reçoit le picot. S'il n'y a plus de picot de cette couleur, il ne peut pas en prendre un autre.

Si le hérisson arrive sur une **case occupée** par un autre hérisson, ils se tiennent tous les 2 sur cette case et ils peuvent échanger un picot.

Si un joueur obtient des **points sur les 2 dés**, il joue chaque nombre séparément et peut jouer à chaque fois des différents avantages (case couleur : obtention d'un picot, échange)

Face couleur :

Le hérisson reçoit un picot de couleur correspondante à chaque face couleur obtenue s'il en reste encore.

Face hérisson :

Le joueur peut échanger un picot avec un autre joueur de son choix.

Attention !

Quand un joueur obtient une face couleur ou hérisson et une face points, le dé avec la face couleur ou hérisson est jouée en premier lieu, le hérisson avance ensuite du nombre de points obtenus.

Echange des picots

Pour rappel, il y a 2 moments qui permettent l'échange des picots :

- quand on arrive et s'arrête sur une case occupée par un autre hérisson
- quand on obtient la face hérisson sur un dé

Autres règles :

Un hérisson ne peut pas échanger les picots de sa propre couleur qu'il possède déjà.

Un hérisson ne peut pas échanger avec un hérisson, des picots qui appartiennent à un troisième hérisson. On peut décider de ne pas respecter cette règle et le jeu sera un peu plus difficile.

Fin du jeu :

Comme dans le jeu pour les 5 ans mais le hérisson doit être habillé de 10 picots de sa couleur.