

ZickeZacke®



ZickeZacke Igelkacke

de Klaus Zoch

Un jeu de mémoire turbulent pour 2 à 4 jeunes
hérissons 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 connaître dans le jardin pour avancer. Car un hérisson sans piquants pointus et ni mémoire risque fort de passer à côté de la couronne de lauriers...

CONTENU :

- 24 feuilles dentées pour former un chemin
- 12 tuiles de jardin octogonales
- 4 hérissons
- 4 fruits (framboise, myrtille, groseille à maquereau, mirabelle)



PRÉPARATIFS :

Mélangez les 12 tuiles de jardin octogonales, face cachée, et disposez-les au centre de la table. Ensuite, placez les feuilles dentées, face visible, dans n'importe quel ordre et en cercle autour des tuiles de jardin.

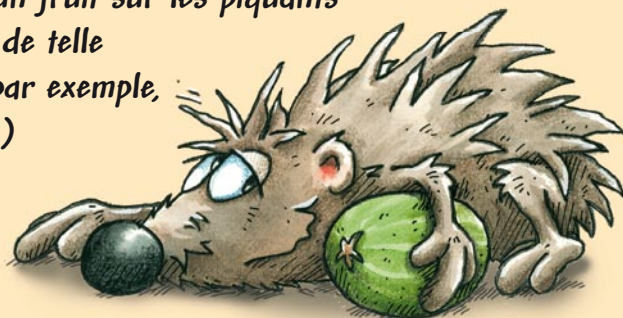


Chaque joueur reçoit un hérisson. Au début, chacun embroche un fruit sur les piquants de son hérisson. On place les hérissons sur les feuilles dentées de telle sorte qu'un nombre égal de feuilles les sépare. (Si vous jouez, par exemple, avec quatre hérissons, il y aura cinq feuilles entre chacun d'eux.)

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Déplacement :

Les hérissons se déplacent sur les feuilles dentées 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 de jardin avec la feuille qui se trouve directement devant ses pattes. Si les deux motifs sont identiques, il peut avancer sur cette feuille. Maintenant, il peut retourner une nouvelle tuile de jardin. 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 jusqu'à ce qu'il retourne une tuile inadéquate. C'est ainsi que les hérissons avancent de feuille en feuille.

EXEMPLE :



Dépasser :

Dès qu'un hérisson en rejoint un autre, il peut essayer de le dépasser. Si un hérisson se trouve exactement derrière un autre, il peut le sauter. Pour cela, il faut qu'il retourne la tuile de jardin dont le motif est identique à celui de la feuille qui se trouve juste devant le hérisson qui le précède. Ensuite, il peut chiper tous ses fruits au hérisson qu'il a dépassé et les embrocher sur ses propres piquants.

EXEMPLE :



Si le hérisson trouve, après le dépassement, le motif de la feuille suivante dans le jardin, il peut immédiatement continuer à avancer.

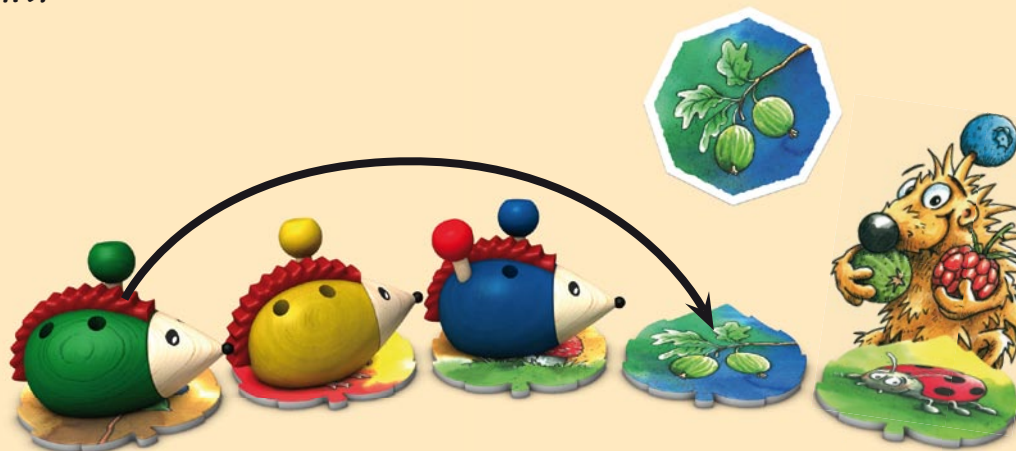
EXEMPLE :



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 à maquereau, le hérisson vert recevra trois fruits et gagnera la partie.



FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR :

Le premier hérisson qui a réussi à fixer tous les fruits en jeu sur ses piquants a gagné la partie.

© 2009 Zoch GmbH
Auteur : Klaus Zoch
Illustrations : Doris Matthäus
Mise en page :
Oliver Richtberg · Zoch GmbH
Traduction : Birgit Irgang

Service de pièces de réchanges
et de règles du jeu :
Zoch GmbH
Brienner Straße 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com

Distributeur en Suisse :
Carletto AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

