

De Klaus Zoch



Un jeu déplumant
pour 2 à 4 joueurs
dès 4 ans
durée : 15 à 20 min

Pique Plume®

Rififi dans la basse-cour !

IDÉE DU JEU

Le poulailler est déchaîné ! Le maire de Coq'ville vient d'annoncer les règles d'une nouvelle discipline : le plumage. Chaque poule ou coq doit essayer de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer !!! La première poule ou le premier coq qui a réussi à plumer les autres a gagné. Gare 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 et 2 coqs;
- 4 plumes;
- 1 règle du jeu.



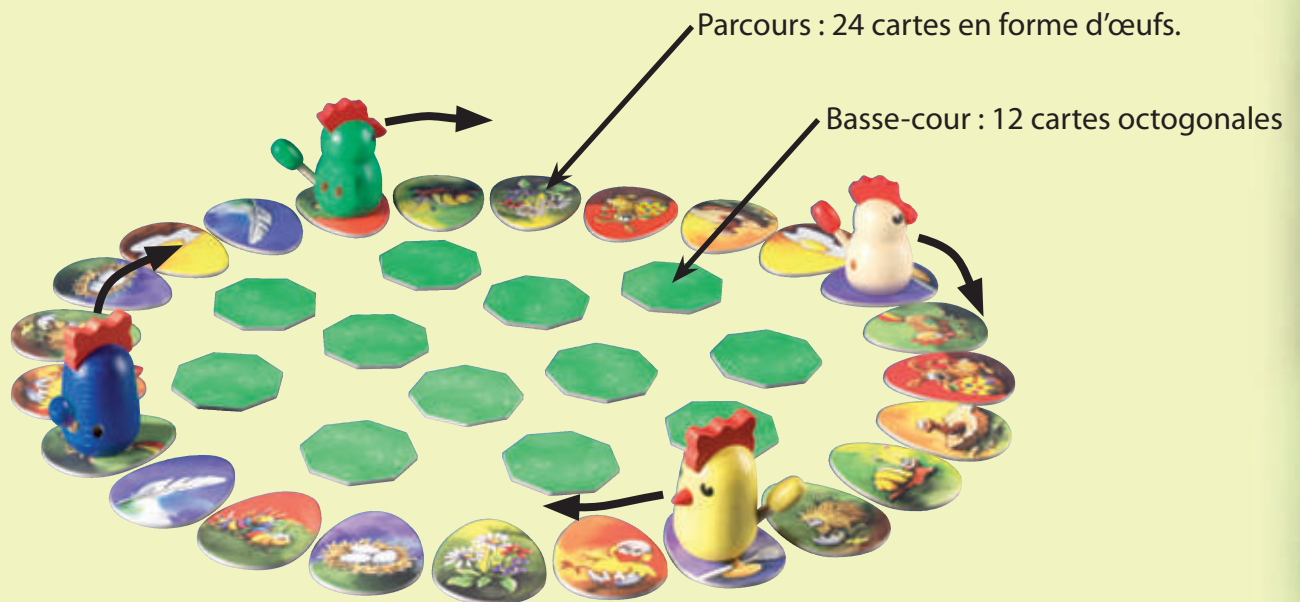
PRÉPARATION :

Bien mélanger les 12 cartes octogonales, et les disposer **faces cachées** 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. Elles représentent le parcours.

Chaque joueur reçoit une poule ou un coq, avec une plume dans le croupion, et la pose ou le pose sur un oeuf.

Au départ, les poules et les coqs doivent être disposés de telle façon que le même nombre d'oeufs les sépare. Par exemple, à 4 joueurs, il y aura 5 oeufs entre chaque poule ou coq.



DÉROULEMENT DU JEU :

Déplacement :

Poules et coqs se déplacent sur les oeufs qui représentent le PARCOURS, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. 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 qui précède sa poule ou son coq, 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 identiques aux oeufs qui le précèdent, 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 coqs avancent ainsi d'oeuf en oeuf, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.



Dépasser :

- Dès qu'un joueur arrive derrière un autre, il peut essayer de le dépasser. Il faut pour cela qu'il choisisse une carte de la basse-cour qui corresponde à l'oeuf posé devant la poule ou le coq qui le précède. Si il y parvient, il saute par dessus la poule ou le coq et, au passage, la ou le plume : il lui prend toutes les plumes de son croupion !



- Le joueur peut ensuite continuer à choisir des cartes : si elles correspondent à son parcours (dans l'exemple ici l'oeuf au plat) il peut continuer.



- Enfin, une poule ou un coq peut rattraper et dépasser d'un coup 1, 2 ou 3 poules ou coqs en même temps si ces derniers sont les uns derrière les autres, sans espace intermédiaire. Dans ce cas, elle ou il prend toutes les plumes des poules ou coqs dépassé(e)s.



Exemple : Le coq peut dépasser la poule et le coq qui se trouvent devant lui. Il faut pour cela qu'il retourne la carte avec l'escargot: il les plume et met les 3 plumes à son croupion.

FIN DE PARTIE :

La première poule ou le premier coq qui a réussi à mettre toutes les plumes en jeu sur son croupion a gagné la partie.



Auteur : Klaus Zoch
Illustrations : Doris Matthäus
© 1998 Zoch GmbH – Munich - Allemagne
Adaptation française : Gigamic
® & © 2002 Gigamic S.A.R.L



Une grande famille de jeux déplumants !



Bazar Bizarre



Il y a 5 pièces en bois : une bouteille verte, un fantôme blanc, un livre bleu, un fauteuil rouge et une souris grise. On retrouve ces objets sur chaque carte, mais objets et couleurs s'y mélangent... Dès qu'une carte est retournée, il s'agit d'être le plus rapide à choper le bon objet ! Simple ? Pas si sûr... Drôle et trépidant ? Assurément !!!

dès 6 ans - 2 à 8 joueurs - 20 à 30 min

Pickomino



Un jeu de dés à piquer des vers ! Si vous aimez les yams alors vous allez adorer Pickomino qui y ajoute convivialité et rebondissements en tou genre.

dès 8 ans - 2 à 7 joueurs - 20 à 30 min

Cache Tomato !



Il y a 7 catégories d'objets et 7 objets par catégories. Une carte Objet de chaque couleur est placée face cachée devant sa catégorie puis une carte Objet de la pioche est retournée. Le plus rapide à indiquer ce que représente la carte Objet restée face cachée gagne le point. Déduction, mémoire et célérité sont de rigueur car c'est le bazar dans la ferme !

dès 6 ans - 2 à 8 joueurs - 15 min environ

Coucou Cocotte



Les animaux de la ferme jouent à cache-cache entre la grange et les tas de fumiers dans la ferme. Soyez le plus rapide à retrouver la cachette de l'animal recherché, et ajoutez-le à votre camp. Les animaux bougent en permanence, il n'est pas si facile de s'y retrouver. Le joueur qui réunit le plus d'animaux gagne la partie. Un jeu caquetant et très amusant qui fait marcher réflexes et mémoire!

dès 4 ans - 2 à 5 joueurs - 15 à 20 min.

Petit ou Grand ?



Devinez si le prochain invité de la Fête est un animal plus petit ou plus grand que le précédent. Si la prédiction est juste, on peut s'arrêter pour remporter la carte ou, continuer pour en gagner d'autres, au risque de se tromper et de tout perdre! Un jeu de prise de risque pour les plus petits qui fait travailler mémoire et logique.

dès 6 ans - 2 à 5 joueurs - 10 min environ

Cacofolie !



La version jeu de cartes de Pique Plume... Attention aux crottes de poules !

dès 5 ans - 2 à 6 joueurs - 20 min environ



Turlututu : Chapeaux pointus !

Chaque pion coloré est caché sous un chapeau. A son tour, on lance le dé avant de soulever un chapeau pour retrouver la couleur demandée. Si c'est juste, on avance et on rejoue... Un jeu de mémoire simple et malin qui plaira à tous !

dès 4 ans - 2 à 6 joueurs - 15 à 30 min

Distribution en France et en Belgique :



© 1998 Zoch GmbH



BP 30 - F 62930
Wimereux - FRANCE

www.gigamic.com



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans, présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.

Waarschuwing ! Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.