

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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.



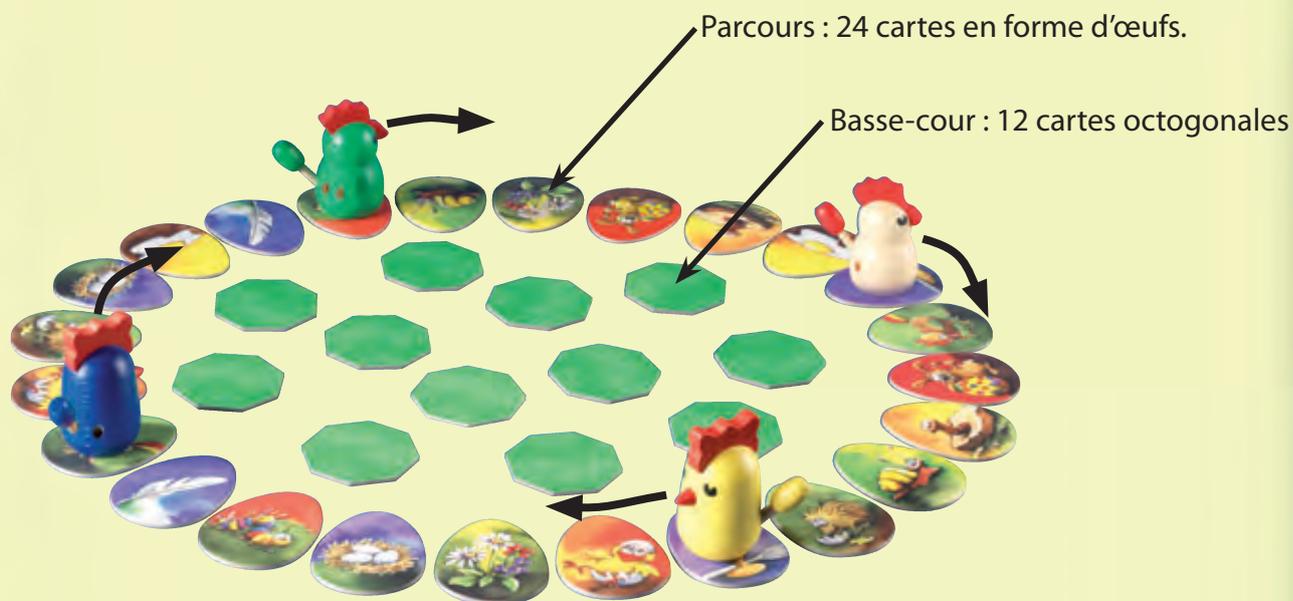
PRÉPARATION :

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 le 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 tomate !



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.

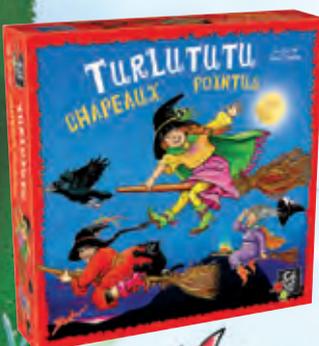
dès 6 ans - 2 à 5 joueurs - 10 min environ

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.

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.

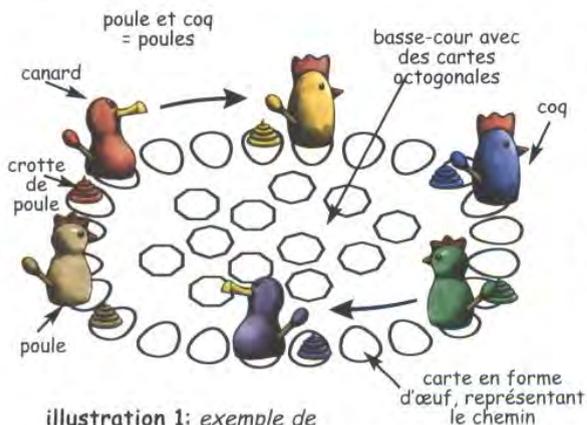


illustration 1: exemple de situation de départ à 6 joueurs

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 à 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 remplacé 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.

Pique Prune®

Un jeu de Klaus Zoch

**Un jeu de mémoire turbulent pour
2 à 4 joueurs 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 retrouver dans le dédale du jardin pour avancer. Car un hérisson sans mémoire risque fort de passer à côté de la couronne de lauriers...

CONTENU

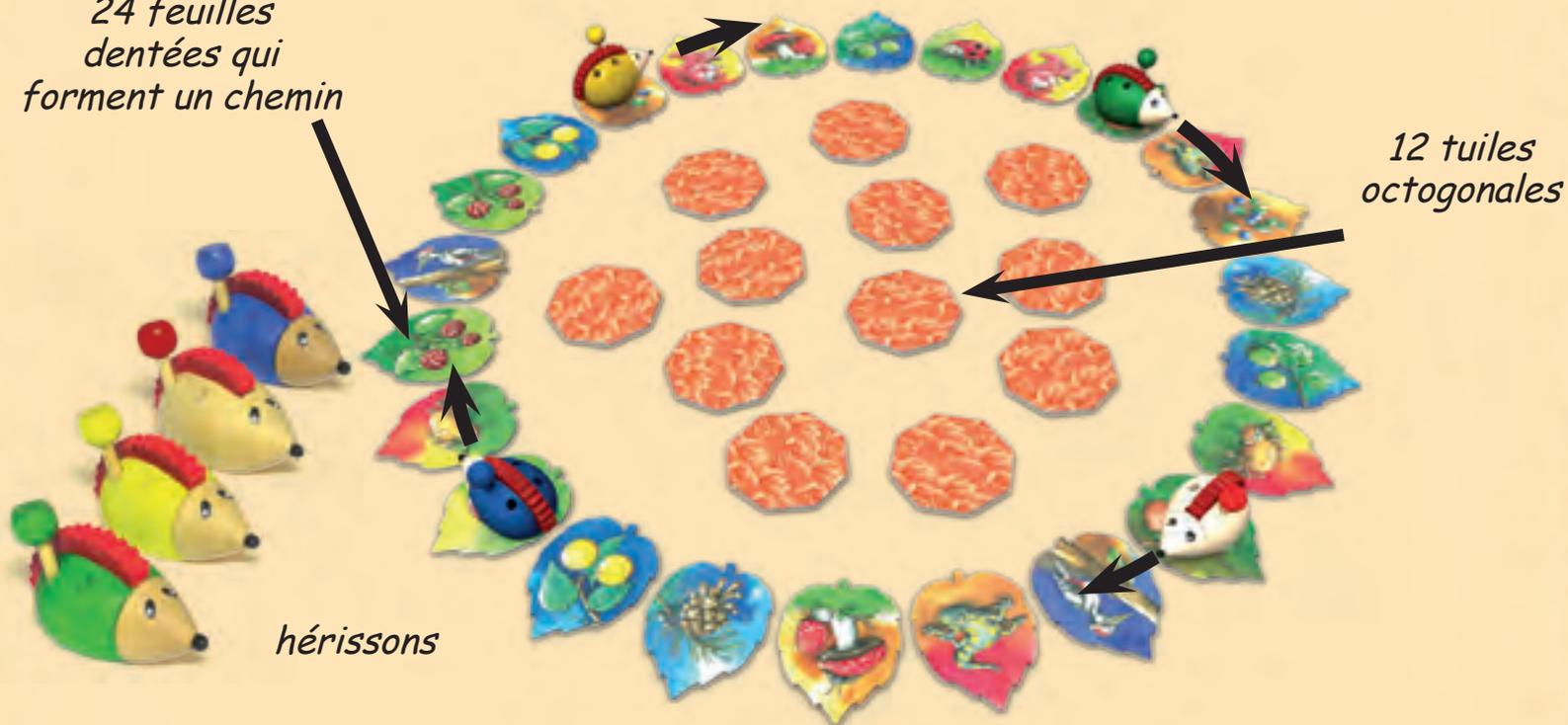
- 24 feuilles dentées pour former un chemin
- 12 tuiles octogonales
- 4 hérissons en bois
- 4 fruits (framboise, myrtille, groseille, mirabelle) en bois



PRÉPARATIFS

Mélangez les 12 tuiles, faces cachées, et disposez-les au centre de la table. Ensuite, placez les feuilles dentées, faces visibles, dans n'importe quel ordre et en cercle autour des tuiles.

*24 feuilles
dentées qui
forment un chemin*



*12 tuiles
octogonales*

hérissons

Chaque joueur reçoit un hérisson. Au début, chacun embroche un fruit sur le dos 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 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 retournée avec la feuille qui se trouve directement devant lui. Si les deux motifs sont identiques, il peut avancer sur cette feuille. Maintenant, il peut retourner une nouvelle tuile. 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, etc ... C'est ainsi que les hérissons avancent de feuille en feuille.



Dépasser :

Dès qu'un hérisson en rattrape un autre, il peut essayer de le dépasser. Dès qu'il se trouve exactement derrière lui, il peut le sauter. Pour cela, il faut qu'il retourne la tuile dont le motif est identique à celui de la feuille qui se trouve devant le hérisson qui le précède. Ensuite, il peut lui chiper tous ses fruits et les embrocher sur son dos !



Après son dépassement, si le hérisson trouve le motif de la feuille suivante, il peut immédiatement continuer à avancer.



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



FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

Le premier hérisson qui réunit sur son dos tous les fruits en jeu gagne la partie.

© 2009 Zoch GmbH

Auteur : Klaus Zoch

Illustrations : Doris Matthäus

Mise en page :

Oliver Richtberg · Zoch GmbH

Traduction : Birgit Irgang
et Gigamic.



Distribution France

Gigamic

BP 30

F 62930 Wimereux

www.gigamic.com

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans, présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

