

# Pique Plume

## Riffifi dans la basse-cour

De Klaus Zoch  
Un jeu dépliant pour 2 à 4 joueurs, dès 4 ans.

### IDÉE DU JEU

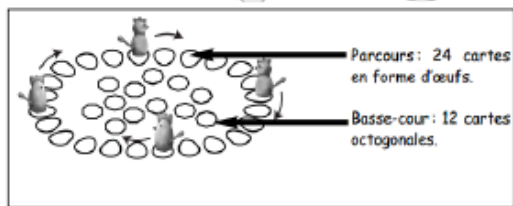
Le poulailler est déchaîné, le maire de Coqville vient d'annoncer les règles d'une nouvelle discipline: le plumage. Chaque poule ou coq doit essayer de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer !!! La première poule ou le premier coq qui a réussi à plumer les autres a gagné. Gare à vos croupions et que le meilleur gagne...

### Contenu:

24 cartes en forme d'œuf, 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.

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



### DÉROULEMENT DU JEU

#### DÉPLACEMENT

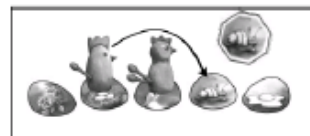
Poules et coqs se déplacent sur les œufs qui représentent le PARCOURS, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il choisit une carte de la basse-cour, la regarde et la montre à tous les joueurs. Si la carte correspond au dessin de l'œuf qui précède sa poule ou son coq, il peut avancer d'un œuf. Ensuite la carte est reposée, au même endroit dans la basse-cour. Aussi longtemps que le joueur retourne des cartes identiques aux œufs 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'œuf en œuf, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### DÉPASSER:

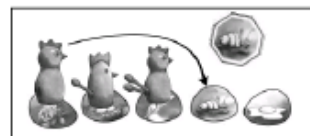
- Dès qu'un joueur arrive derrière un autre, il peut essayer de le dépasser. Il faut pour cela qu'il choisisse une carte de la basse-cour qui corresponde à l'œuf posé devant la poule ou le coq qui le précède. Si il y parvient, il saute par-dessus la poule ou le coq et, au passage, la ou le plume: il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



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.

# Le jeu du pique plume avec une classe de **Moyenne Section**

Période : Fin d'année scolaire

Découvrir le jeu de façon libre. Le jeu est posé sur une table un matin, les enfants découvrent les cartes de 2 formes différentes. Celles en forme d'œufs sont en double....On décrit ce que l'on voit sur les cartes...

Emettre des hypothèses sur les règles de jeu

Description du jeu (des poules, des coqs, des plumes, la bassecour, le chemin des poules et des coqs...)

Etape 1 : J'apprends à avancer seul(e) ma poule ou mon coq.

Etape 2: J'apprends à préparer le jeu.

Les cartes bassecour au centre, les cartes « chemin » en forme d'œufs autour puis placer les poules et les coqs sur le plateau.

Etape 3: J'apprends à jouer en attendant mon tour avec un adulte.

Etape 4 : Je sais jouer à pique plume en autonomie, avec mes camarades en respectant la règle du jeu.



**VOICI LES VAINQUEURS !**



Ils ont « piqué » toutes les  
PLUMES de leurs  
camarades !



