

Le hérisson qui ROULE À PIC!

LA COURSE DE GALIPETTES !

4-9
ans

1
/ 4

20
min

CONTENU

1 boule
Hérisson



1 tête de
Hérisson



Accroche-moi
à la boule
Hérisson !

1 pion Renard



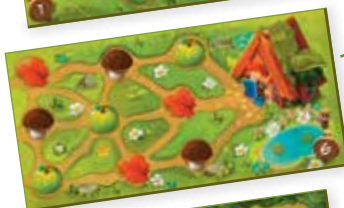
4 pions Hérissons
(en 4 couleurs différentes)



7 plateaux double face



1 plateau de
départ avec le
Hérisson

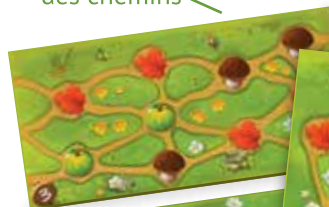


1 plateau
avec la
Maison



1 plateau avec
le Renard
pour le mode
coopératif

4 plateaux avec
des chemins



18 jetons Forêt avec du velcro

6 champignons 6 pommes 6 feuilles



BUT DU JEU

Choisissez judicieusement le meilleur chemin, faites preuve de dextérité et d'un peu de chance pour aider votre hérisson à rentrer chez lui au plus vite. Faites-le rouler et tentez de récupérer des friandises dans la forêt telles que des champignons, des feuilles et des pommes.

MODE COMPÉTITIF

Dans le mode compétitif, les hérissons font la course ; le but du jeu est d'être le premier à ramener son Hérisson chez lui. Quel Hérisson sera le plus rapide de la forêt ?

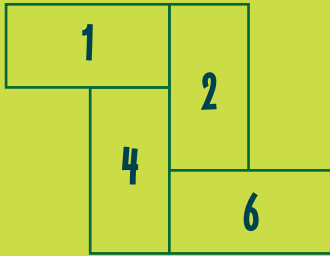
MODE COOPÉRATIF

Dans le mode coopératif, tous les joueurs aident le même Hérisson. Le but est de ramener le Hérisson chez lui avant que le Renard qui le suit ne le rattrape.

MISE EN PLACE

MODE COMPÉTITIF

Pour une première partie, nous vous conseillons de préparer la piste du Hérisson de la manière suivante (utiliser les plateaux 1, 2, 4 et 6 et les placer comme indiqué ci-dessous) :



Par la suite vous pourrez agencer la piste librement, en commençant toujours avec le plateau Hérisson et en finissant avec le plateau Maison. Vous pouvez placer entre les deux autant de plateaux que vous le souhaitez tant que les chemins se connectent.




N'utilisez jamais le plateau Renard dans ce mode de jeu.

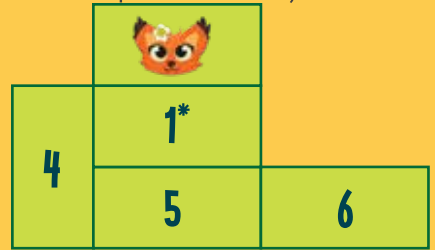
Chaque joueur choisit un pion Hérisson et le place sur le dessin du hérisson sur le plateau de départ (plateau Hérisson).



Note :
Tous les chemins des plateaux doivent toujours se connecter.

MODE COOPÉRATIF

Pour une première partie, nous vous conseillons de préparer la piste du Hérisson de la manière suivante (utiliser le plateau avec le symbole  et les plateaux 1*, 4, 5, 6, et les placer comme indiqué ci-dessous) :



Par la suite vous pourrez agencer la piste à votre convenance, en commençant toujours avec le plateau Renard au-dessus du plateau Hérisson et en finissant avec le plateau Maison. Vous pouvez placer entre les deux autant de plateaux que vous le souhaitez tant que les chemins se connectent.



Placez le pion Renard sur le dessin de Renard du plateau Renard.

Choisissez un pion Hérisson et placez-le sur le dessin du Hérisson sur le plateau de départ (plateau Hérisson).



Prenez les 18 jetons Forêt et placez-les au milieu de la table, face avec le dessin caché.
Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le plus jeune qui prend la boule Hérisson.



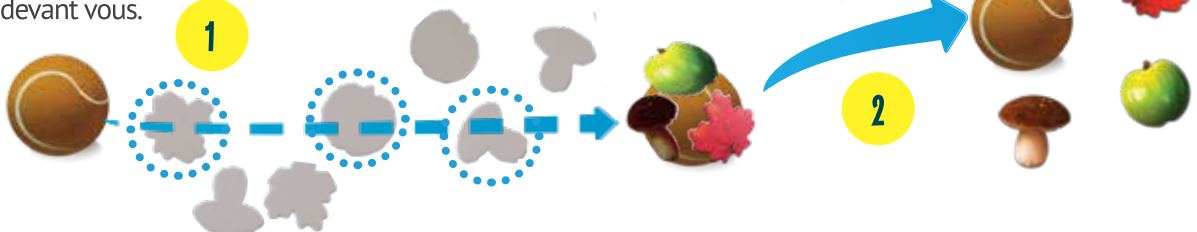
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1 Lancer la boule Hérisson !

Faites rouler la boule Hérisson en essayant de passer sur des friandises pour les récolter.

2 Récolter les friandises

Récupérez toutes les friandises qui se sont accrochées à la boule Hérisson ou qui se sont retournées (dessin visible) et placez-les devant vous.



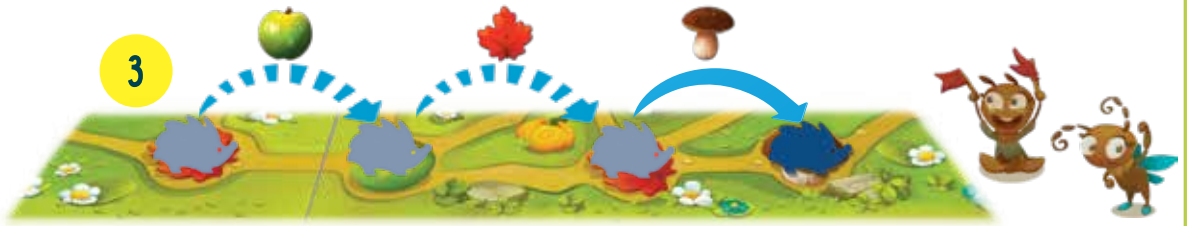
Note : Une fois le jeu bien maîtrisé, vous pouvez essayer d'autres manières de lancer la boule Hérisson (voir dernière page).

N'enlevez pas la tête du Hérisson quand vous récoltez les friandises.





3 Déplacer son Hérisson



Pour chaque pomme / feuille / champignon collecté, vous pouvez déplacer votre Hérisson dans une clairière adjacente sur laquelle cette friandise est représentée.




Attention :

-  Il faut toujours suivre le chemin ; il n'est pas possible de passer une clairière sans avoir une friandise correspondante.
-  Il est possible d'utiliser tout ou partie des friandises récoltées, mais elles ne peuvent être utilisées qu'une fois chacune et ne peuvent être conservées pour le tour suivant.

Vous ne pouvez pas bouger si :

-  vous avez ramassé 5 friandises ou plus ;
-  vous n'avez récolté aucune friandise ou aucune qui vous permette de vous déplacer dans une clairière adjacente.



 *Le joueur ne peut pas bouger s'il a seulement ramassé un champignon: il n'y a pas de clairière adjacente avec un champignon, et on ne peut pas passer à travers une clairière sans avoir la bonne friandise. Il faudra attendre le prochain tour !*

Déplacer le Renard (mode coopératif uniquement)

Après avoir déplacé le Hérisson, déplacez le Renard de deux étapes (le Renard suit toujours le Hérisson en choisissant le chemin le plus court).

4 feuilles ! Retournez tous les jetons Forêt de la pile et mélangez-les !

4 Faire une pile avec les friandises

Toutes les friandises récoltées sont placées en pile face avec le dessin visible.



5 Vérifier la pile

Si au moins 4 friandises identiques apparaissent dans la pile, remplacez toute la pile au centre de la table, face dessin cachée, et mélangez-les. Sinon, conservez la pile jusqu'au tour suivant.



FIN DE LA PARTIE

MODE COMPÉTITIF

Dès que le Hérisson d'un joueur entre dans la Maison, les joueurs qui n'ont pas lancé la boule au cours de ce tour le font une dernière fois (pour que tout le monde ait eu le même nombre de lancers durant la partie). Tous les joueurs qui ont atteint la Maison gagnent la partie.

MODE COOPÉRATIF

Si le Hérisson atteint la Maison avant d'être rattrapé par le Renard, les joueurs gagnent. Si le Renard attrape le Hérisson (s'arrête au même endroit que lui) avant que celui-ci ne soit rentré dans sa maison, c'est le Renard qui gagne et les joueurs ont tous perdu.

Note: Le Hérisson atteint la Maison avec n'importe quelle friandise.



ENCORE PLUS DE FUN

Vous avez déjà joué plusieurs fois et vous voulez pimenter la partie ? Tout d'abord, choisissez si vous êtes un pro ou une star. Désormais, avant chaque lancer, vérifiez sur quelle friandise votre Hérisson se trouve sur le plateau et lancez la boule Hérisson conformément au tableau ci-dessous.

PRO



CHANGER DE MAIN

Lancer la boule avec sa main non dominante.



COUDE SUR LA TABLE

Lancer la boule avec le coude sur la table.



PAS DE POUCE

Lancer la boule sans la toucher avec les pouces.

STAR



PICHENETTE

Placer la boule sur la table et la lancer avec une pichenette.



YEUX FERMÉS

Préparer la boule dans sa main puis la lancer les yeux fermés.



LANCER HAUT

Lancer la boule depuis une hauteur d'au moins 10 cm de la table.

Note : Le premier lancer doit être fait avec sa main non dominante.



Speedy Renard (mode coopératif uniquement)

Placez le Renard sur n'importe quelle clairière avec des empreintes de pattes du plateau Renard: plus il est proche de l'image du Hérisson sur le plateau de départ, plus le jeu sera difficile !

Encore plus difficile, faites avancer le Renard de 3 étapes au lieu de 2 à chaque tour.

Utilisez tout ou partie de ces variantes et créez de nouveaux chemins en assemblant les plateaux différemment.

Variante solo

Il est tout à fait possible de jouer en solo en utilisant les règles du mode de jeu coopératif.

Plus le Renard est en avance et rapide...



plus belle sera la victoire !

Auteur : Urtis Šulinskas **Illustrations** : Irina Pechenkina



Publié par Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2018 All rights reserved. 7-6 2nd Filyovskaya street,
1st floor, office III, room 6A, Moscow 121096, Russia.
Tel.: +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru.
WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.COM



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 12-2020



Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Gârennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com