



Hérissés Olym-Pik!

Frank NESTEL

University Games Corporation (2005)

Pour 2 à 6 joueurs - A partir de 8 ans - Durée: 30' - 45'



But du jeu

Etre le premier joueur à faire franchir la ligne d'arrivée à trois de ses quatre hérissons.

Mise en place

L'un après l'autre, chaque joueur place un hérisson sur l'une des six cases de la ligne de départ. Quand il n'y a plus de place, on empile les hérissons. Les piles doivent être aussi basses que possible en évitant d'empiler deux hérissons de même couleur.

Le joueur qui obtient le plus grand score au dé débute la partie.

Déroulement de la partie

Chaque tour comporte trois étapes :

① Lancer le dé

Le résultat indique la rangée dans laquelle un hérisson devra se déplacer en étape 3.

② Déplacer latéralement l'un de ses propres hérissons

Le joueur peut, déplacer d'une case vers le haut ou vers le bas l'un de ses propres hérissons, à condition que ce dernier ne soit pas recouvert par un autre. S'il est dans un trou, il faut vérifier s'il respecte la règle pour en sortir.

③ Déplacer n'importe quel hérisson vers la ligne d'arrivée

Le joueur doit faire avancer d'une case un hérisson de la rangée désignée par le dé (étape 1). Le hérisson choisit ne doit pas être recouvert. S'il est dans un trou, il faut vérifier s'il respecte la règle pour en sortir.



Tomber dans un piège, un trou

Si un hérisson tombe dans un piège, il y reste jusqu'à ce que tous les hérissons placés derrière lui soient arrivés à sa hauteur. Dans ce cas, il peut reprendre la course.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur parvient à faire franchir la ligne d'arrivée à son 3ème hérisson. Le classement se fait en fonction du nombre d'hérissons ayant déjà franchis la ligne d'arrivée.



Variantes

■ Dopage

Le premier hérisson à franchir la ligne d'arrivée est disqualifié pour dopage et le pion est retiré du jeu. Il ne compte pas pour la victoire.

■ La petite bête qui monte

Le joueur dont tous les hérissons sont recouverts peut prendre l'un de ses hérissons, celui qui se trouve tout en bas d'une pile et le placer tout en haut de cette pile.



■ **Jeu sans frontière**

On peut désormais passer de la ligne 1 à la ligne 6 et vice-versa.

■ **Chaos!**

Permet de déplacer latéralement ses propres hérissons mais également ceux de ses adversaires.