

Hérissés Olym-Pik!

Un jeu de plateau prévu pour 2 à 6 joueurs
de 8 à 99 ans



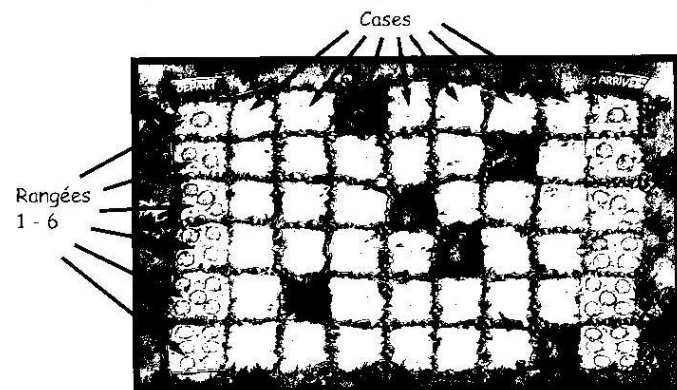
CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 24 pions de 6 couleurs différentes :
les hérissons
- 1 dé
- Règle du jeu (assortie de 4 variantes supplémentaires)



BUT DU JEU

Le vainqueur sera le joueur qui aura réussi en premier à faire traverser le plateau à trois de ses quatre hérissons.

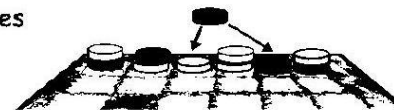


PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une couleur et prend ses quatre hérissons. Le jeu se déroule sur six rangées numérotées de 1 à 6 (voir illustration). Les joueurs placent à tour de rôle un hérisson sur les cases de la ligne de départ, numérotées de 1 à 6. Les piles ainsi formées doivent être aussi basses que possibles.

Des piles aussi basses que possible :

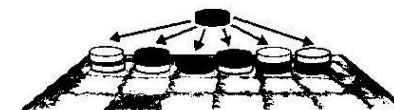
Il faut commencer par utiliser les cases vides de la ligne de départ, puis celles qui ont le moins de pions, de façon à former des piles de hauteur à peu près identique.



Le noir a le choix entre deux cases.

Exception :

Si une case est déjà occupée par une pile plus basse de ta couleur, tu peux placer le pion suivant sur n'importe quelle pile.



Le noir peut se placer sur n'importe quelle case de la ligne de départ.

DÉROULEMENT DU JEU



Le jeu commence dès que tous les hérissons se trouvent sur la ligne de départ. Le joueur qui commence est tiré au sort : c'est celui qui obtient le plus de points au lancer de dé qui donne le coup d'envoi. Pour chaque joueur, chaque tour comporte trois étapes :

Étape 1 : lancer de dé

Étape 2 : le joueur déplace latéralement l'un de ses propres hérissons (mouvement de côté)

Étape 3 : le joueur déplace un hérisson quelconque en le faisant avancer d'une case en direction de l'Arrivée.

Au bout de ces 3 étapes, la main passe au joueur suivant (voir explication suivante). Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Hérissons bloqués :

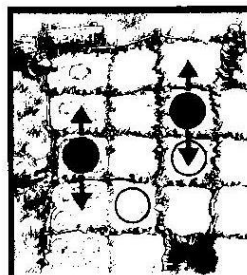
Il est possible, pendant la partie, de créer des piles sur n'importe quelle case du jeu en plaçant un hérisson sur celui qui occupe déjà la case ou en l'ajoutant à une pile existante. Seul le hérisson supérieur peut être déplacé : tous ceux qui se trouvent en dessous restent bloqués jusqu'à ce que le hérisson supérieur se déplace.

Étape 1 : lancer de dé

Attention : Le nombre obtenu au lancer de dé indique la rangée sur laquelle tu peux agir en étape 3.

Étape 2 : le hérisson se déplace latéralement d'une case

Après avoir lancé le dé, le joueur peut déplacer (ce n'est pas obligatoire !) un de ses propres hérissons, de la rangée de son choix, d'une case vers le côté. A condition, bien sûr, que le pion ne soit pas recouvert.



Étape 2 : le pion se déplace d'une case vers le côté.

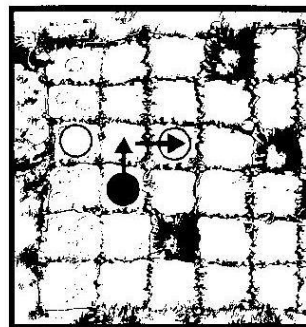
Étape 3 : le hérisson se déplace d'une case vers l'avant

Dernière étape, le joueur doit déplacer un hérisson d'une case vers l'avant : il s'agit obligatoirement d'un hérisson **non recouvert** et dans la rangée indiquée par le dé.

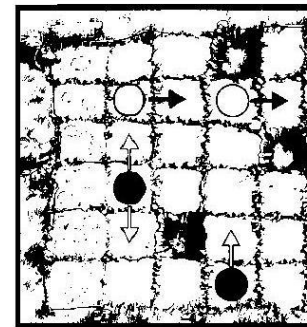
Il est interdit de changer le pion de rangée.

Le joueur doit faire avancer, d'une case, un hérisson de sa couleur ou appartenant à un autre joueur.

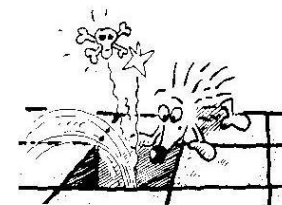
S'il n'y a pas de pions dans la rangée en question, l'étape 3 reste sans effet.



Le joueur noir obtient un 3. Il commence par déplacer latéralement son hérisson de la rangée 4 à la rangée 3. Il avance ensuite d'une case sur la rangée 3. Il atterrit sur le hérisson gris qu'il bloque.



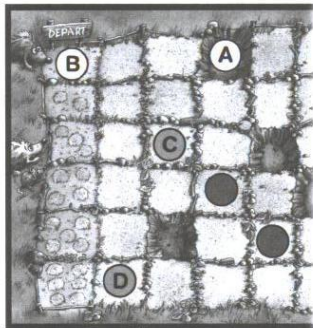
Le joueur noir obtient un 2. Impossible de placer l'un de ses hérissons sur la rangée 2. Il peut tout de même déplacer latéralement l'un de ses hérissons ou renoncer au déplacement. De toute façon, il devra ensuite faire avancer le hérisson gris ou blanc.



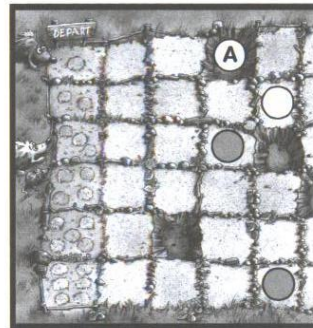
LES PIÈGES

Chaque rangée comporte un piège. Les hérissons qui tombent dans le piège sont obligés d'y rester jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de hérissons derrière eux. Exemple : un joueur dont le hérisson sera tombé dans le piège de la rangée 1 est obligé d'attendre qu'il n'y ait plus le moindre hérisson sur la case de départ et sur les deux cases suivantes de toutes les rangées. Ce n'est qu'après qu'il pourra recommencer à déplacer le hérisson piégé.

Remarque : plus le piège est proche de la ligne d'arrivée, plus il est dangereux. Étant donné que les autres joueurs ont le droit de déplacer tes hérissons - si le lancer de dé le leur permet -, il est dangereux de placer tes hérissons juste devant un piège. Dès que tous les hérissons se trouvent à la même hauteur, ou dès qu'ils ont dépassé les pièges, les pièges redeviennent des cases ordinaires.

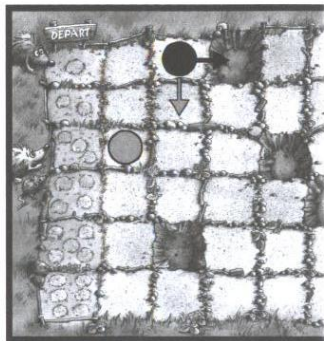


A est tombé dans le piège : impossible de déplacer ce pion jusqu'à ce que les hérissons de B, C et D se trouvent au moins à la même hauteur que A.

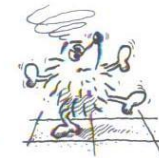


Puisque toutes les cases qui se trouvent derrière lui sont vides, A peut de nouveau se déplacer.

Le hérisson noir se trouve seul sur la rangée 1. Si le joueur gris jette 1, il peut pousser le hérisson noir dans le piège. Si le hérisson noir avait eu la main plus tôt, il aurait sûrement déplacé ce pion latéralement pour le placer dans la case 2 et quitter ainsi la rangée 1, empêchant ainsi le joueur gris de le pousser dans le piège.



6



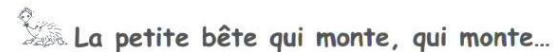
LE VAINQUEUR

Le gagnant sera le joueur dont trois hérissons atteindront en premier la ligne d'arrivée - quelle que soit la rangée sur laquelle ils se trouvent. La partie est maintenant terminée. Le classement des autres joueurs sera fonction du nombre de hérissons ayant franchi la ligne d'arrivée au moment où le jeu s'arrête.



Variante Dopage

Le premier hérisson à franchir la ligne d'arrivée est disqualifié pour dopage. Le pion est retiré du jeu et ne compte pas pour le score. Son infortuné propriétaire continue à jouer avec trois pions seulement.



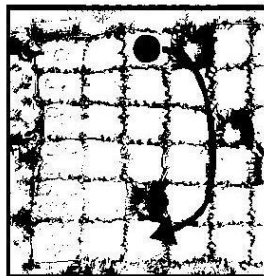
Lorsque tous les pions d'un joueur sont bloqués, il ne peut, en principe, pas effectuer de déplacement latéral. Cette variante du jeu lui permet - mais uniquement dans ce cas de figure - de prendre le pion inférieur d'une pile où se trouve un hérisson de sa couleur et de le poser tout en haut de la pile.



7

Jeu sans frontières

Il faut relier les rangées 6 et 1 en imaginant que les bords droit et gauche du plateau de jeu sont reliés l'un à l'autre. Désormais, il est donc possible de faire des déplacements latéraux vers la droite ou vers la gauche à partir de la rangée 6 - donc de passer vers la rangée 5 ou la rangée 1. De même, il est maintenant possible de passer de la rangée 1 à la rangée 2 ou à la rangée 6.



Chaos !

Une variante qui brille par sa méchanceté ! Des blocages à tire-larigot : c'est carrément la bousculade au portillon ! Pour que cette variante soit amusante, il faut être beau joueur et bon perdant ! Cette variante te permet de déplacer latéralement les hérissons qui t'appartiennent - et ceux des autres joueurs, autrement dit n'importe quel hérisson ! Pour éviter les pièges et passer entre les gouttes, c'est plutôt coton !

Ne vous mettez pas en boule
comme les hérissons et...
amusez-vous bien !



©2005 University Games Corporation. Hérisss'Olym-Pik ! est une marque déposée par University Games Corporation et utilisée sous licence concédée par Frank Nestel & Doris Matthaus. Jeu inventé par Frank Nestel, conception créée par Doris Matthaus. Tous droits réservés.

University Games Europe B.V. - Australielaan 52 - NL-6199 AA Maastricht-Airport (Pays-Bas) - E-mail : info@ug.nl www.universitygames.net

Gardez notre adresse afin de pouvoir nous contacter.