PICK NICK!

Un jeu piquant d'insectes à piquer le fou rire, pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans, conçu par Frank Bebenroth

« Salut Nick ! » disent en cœur Betty l'abeille, Scaby le scarabée et tous les autres insectes. « On joue à s'attraper ? De fleur en fleur jusque dans le creux de la branche, comme d'habitude ? » « Je n'y vois aucune objec tion. D'une manière ou d'une autre, je vous attrape tous » répond Nick, l'oiseau multicolore, imbu de sa personne. Et c'est parti. Mais tout n'est pas aussi simple que le croit Nick. Aujourd'hui, les petits insectes se sont habilement cachés sous des feuilles, de sorte que Nick ne sait bientôt plus qui butine tout fringant de fleur en fleur et où il en est. Quelle partie de plaisir ! Qui se fait attraper par Nick et quel insecte rampant arrive en premier au creux de la branche ?

Matériel du jeu



Quelques préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les parties latérales destinées à Nick, les marque-insectes et les feuilles-cachette des planches prédécoupées.

Assemblez les deux parties constituant Nick et insérez les parties latérales dans les coulisses prévues à cet effet. Nick est maintenant prêt !



Avant de commencer la partie, placez la planche de jeu au milieu de la table et mettez Nick à proximité.
Chaque joueur choisit alors l'insecte avec lequel il souhaite jouer, prend le marque-insecte bleu correspondant et les plaquettes feuille qui en font partie.



Les marque-insectes ne vous servent qu'à savoir qui joue avec quel insecte. Pendant le jeu, ils ne jouent aucun rôle.

Vous pouvez jouer avec deux ou trois plaquettes feuilles par joueur, suivant que vous avez envie de jouer plus ou moins longtemps. Pour les plus jeunes, qui veulent apprendre à connaître le jeu, il est préférable de commencer avec deux plaquettes par joueur.



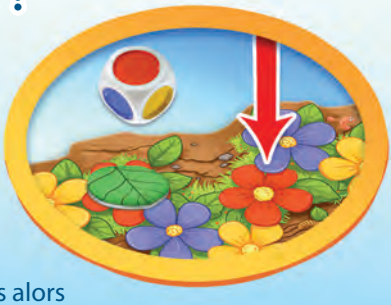


Insérez chacune des trois feuilles-cachette dans un clip en plastique et glissez ensuite les clips sur les trois endroits repérés en conséquence sur la planche de jeu.



Il ne vous reste plus qu'à prendre le dé et c'est parti !

À vos marques, prêts, partez !



Le joueur le plus jeune commence, après quoi la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est à toi, tu lances le dé. Jaune, rouge ou violet ? Glisse l'une de tes plaquettes feuille **face cachée**, c'est-à-dire avec la partie feuille dirigée vers le haut, sur la première fleur libre de la planche de jeu, en fonction de la couleur indiquée par le dé. Si tu as déjà placé toutes tes plaquettes de feuille sur la planche, fais alors avancer une plaquette – dont tu penses que c'est l'une des tiennes – sur la case libre suivante de la couleur indiquée par le dé. C'est alors au tour du joueur suivant.

En plaçant et déplaçant les plaquettes de feuille, faites attention à ce qui suit :

- Avant de pouvoir librement choisir la plaquette que l'on veut faire avancer, il faut toujours avoir préalablement mis toutes ses propres plaquettes en jeu.
- Si tu n'as plus aucune fleur de libre de la couleur indiquée par le dé entre une plaquette feuille et le but (creux de la branche), tu peux amener ta plaquette feuille directement au but.
- Qui est malin, essaie d'avancer sa plaquette feuille aussi souvent que possible sous l'une des trois feuilles-cachette, car là, le bec de Nick ne risque pas de les piquer.



Si le dé montre Nick, tu fais alors deux actions consécutives :

1. Tu déplaces tout d'abord ta plaquette, selon les règles, sur la fleur de la couleur indiquée par le dé (violet).
2. Après quoi, tu mets Nick en jeu et tu essaies d'attraper l'un des petits insectes qui rampent.



Et comment pique Nick ?

Tu mets Nick en position pour piquer une plaquette feuille (dont tu crois qu'il ne s'agit pas de la tienne). Une fois Nick en position, tu lui tire la tête aussi loin que possible en arrière, puis tu la relâches. Et vlan ! La tête de Nick revient en avant, pique, et alors …?

Si tu as bien calculé ton coup, une plaquette feuille orne le bec de Nick.



Regarde alors l'insecte qui a été attrapé. Peu importe de qui il s'agit, la plaquette feuille est placée sous la dernière place libre d'une feuille-cachette. Si toutes les feuilles-cachette sont occupées, la plaquette est alors placée, face visible, tout à fait au début de la planche de jeu. Le propriétaire de cette plaquette doit la remettre en jeu, lorsque son tour est arrivé.

Si Nick a piqué à côté de la plaquette, il ne se passe rien et c'est au tour du joueur suivant.

Encore une chose importante pour piquer des plaquettes :

D'une manière générale, vous pouvez choisir le côté de la planche de jeu à partir duquel Nick doit piquer son bec. Et si vous pensez que seules vos propres plaquettes se trouvent en jeu, vous pouvez, bien entendu, renoncer au piquage.



Faites bien attention à l'endroit où se trouvent vos plaquettes, sinon il peut vous arriver que vous vous mettiez vous-même hors jeu !

Vous pouvez convenir ensemble, avant le début de la partie, de toujours faire deux tentatives de piquage. Si des enfants jouent avec des adultes, il est possible de décider que les enfants fassent deux essais pendant que les adultes n'en font qu'un ...





Hourra ! C'est gagné !

Qui arrive en premier à mettre toutes ses plaquettes feuilles dans le creux de la branche sans se les faire piquer par Nick, remporte la partie.

PICK NICK!

Un coloratissimo gioco di becca insetti per 2 - 4 giocatori dai 5 anni, di Frank Bebenroth

"Ciao Nick!" salutano l'ape Betty, Scrab lo scarabeo e gli altri insetti. "Giochiamo a prenderci? Dai fiori fino al ramo cavo laggiù, come sempre?" "Benissimo, comunque vi pesco!" risponde tutto sicuro Nick, l'uccello colorato. E via che si parte. Anche se non è affatto facile come pensava Nick. Gli insetti oggi si sono nascosti sotto le foglie e Nick non sa più chi sta saltellando di fiore in fiore, felice come una pasqua. Che confusione! E che divertita! Chi si fa prendere da Nick e, alla fine, quale insetto riuscirà a raggiungere il ramo?

Materiale di gioco

