

Les règles du jeu du hérisson

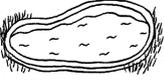


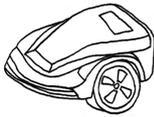
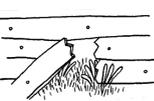
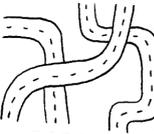
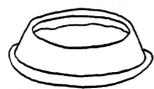
Le jeu du hérisson se joue à au moins 2 joueurs-hérissons et maximum 6. Le but du jeu est d'arriver plus vite que les autres à la cabane, case 40. A chaque tour, les joueurs-hérissons lancent un dé et avancent du nombre de cases indiqué sur le dé. Le premier joueur-hérisson qui atteint la case 40 aura gagné (le dé doit indiquer le nombre exact nécessaire pour atteindre la dernière case).

Mais attention les hérissons ! Ouvrez bien les yeux car sur certaines cases, vous devrez surmonter un obstacle, tandis que sur d'autres, de belles surprises vous permettront d'avancer plus vite. C'est parti pour l'aventure !

Vous trouverez le plateau de jeu sous la rubrique matériel.

Cases spéciales

2		Une piscine ! J'ai tellement soif que j'aimerais bien faire un petit saut dedans... j'hésite : est-ce que je serai ensuite capable d'en sortir ? Je passe mon tour pour bien examiner l'endroit.
5		J'attrape une abeille, je me régale et je peux relancer le dé.
7		Je suis sorti de mon nid pour une petite balade nocturne, mais les lumières des maisons me font peur, je recule à la case 3.
9		Au fond d'un jardin, je trouve un bon compost plein de limaces, je me régale et je peux relancer le dé.
10		Je passe par un champ traité aux pesticides, je ne trouve pas de nourriture et je retourne sur la case départ.
12		Un tas de branches et de feuilles sèches : je fais une petite sieste et hop je file en toute vitesse à la case 19.

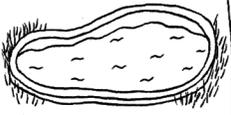
13		Oups, dans ce jardin, la tondeuse à gazon fonctionne automatiquement durant la nuit. J'ai peur et je préfère me cacher pour ne pas me blesser. Je recule de 2 cases.
15		Super, un passage pour aller me promener dans le jardin voisin, je vais directement sur la case 25.
18		J'ai bu du lait dans un bol et maintenant j'ai mal au ventre, je recule du nombre de cases indiqué par le dé.
20		Chouette, dans ce jardin il y a plein de belles fleurs sauvages qui attirent de nombreux insectes ! Je me régale et je les poursuis jusqu'à la case 28.
21		En bordure de forêt je trouve un bel abri sous les buissons pour la nuit, je peux relancer le dé.
22		Je trouve un passage à faune, il m'amène jusqu'à la case 26.
24		Des routes et des routes partout ! Faudra faire marche arrière : je recule à la case 16.
27		Il y a trop de pollution lumineuse la nuit à cet endroit, je retourne à la case 17 pour me protéger.
31		Une gamelle d'eau propre, youpi, je peux relancer le dé.
33		Oh quel bel abri, merci de me l'avoir construit ! J'y passe ma journée puis je vais directement sur la case 36.
35		Miam, des champignons, j'ai assez d'énergie pour aller me mettre à l'abri sur la case finale !
38		Un chien aboie sur mon chemin, effrayé, je me mets en boule et je passe 2 tours.

Départ



1

2



3

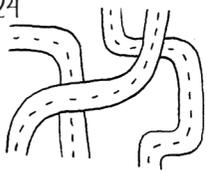
4

5



6

24



25

26

27

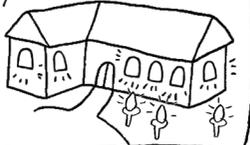


28

29

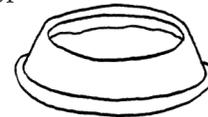
30

7



23

31



8

22



40



32

9

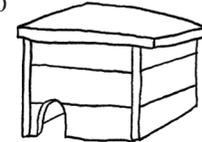


21

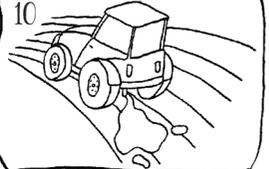


39

33



10



20



38



37

36

35



34

11

19

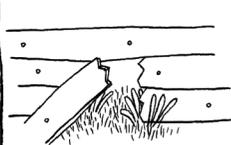
18



17

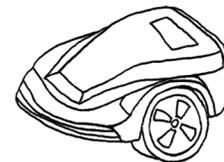
16

15



14

13



12

