

# SCHNIPP KICK



2-4 joueurs dès 4 ans 30'

Jeu d'action truculent où chacun collectionne les fruits de sa pêche « à la chiquenaude ».

**Le but du jeu** est de collecter le plus d'images entièrement reconstituées en « Chiquenaudent » habilement.

Les joueurs peuvent « chiquenauder » leur anneau de bois vers les images, à partir de leur coin du cadre.



Lorsque celui-ci atterrit sur une image, le joueur peut en prendre possession en la remplaçant par une plaquette vide bleue.



Il est interdit, au début du jeu, de viser l'animal le plus proche de soi.



Si l'anneau s'arrête à l'intersection de plusieurs images, le joueur peut prendre les 4 plaques si l'anneau est bien centré. Sinon, il peut en prendre 1 ou 2 selon son emplacement.

Si l'anneau sort du plan de jeu tu ne gagne rien et ton tour est terminer, de même si ton anneau atterri sur une plaque neutre pas de chance!



La partie se termine lorsqu'un joueur a réussi à reconstituer un animal.

## Variante pour joueurs avertis

**Attention aux bordures du plateau.** Si l'anneau s'arrête sur une plaquette en bordure, il doit soit rendre une partie d'animal (plaques rouges) soit en prendre une (plaquette bleue) !

En début de partie l'on décide du nombre de carré d'animaux à compléter (2 ou 3) !



Ton anneau s'arrête sur une plaquette bleue: tu prends une image chez l'un des autres joueurs. Tu ne peux cependant pas prendre de plaquette sur un carré déjà terminé.

Ton anneau s'arrête sur une plaquette rouge: tu donnes une de tes images à un autre joueur de ton choix.

Ton anneau s'arrête entre deux plaquettes: tu effectues les deux actions !

Ton anneau s'arrête sur image et plaquette: tu prends l'image et tu effectues l'action demandée par la plaquette (donner ou prendre).

Exception: ton anneau s'arrête sur l'une des deux plaquettes à gauche ou à droite de ton point de départ il ne sa passe rien, ton tour est terminé.



## Variante 1 : Schnipp Kick à l'envers



Tu viens de terminer une partie! Recommence mais à l'envers.

Ton anneau s'arrête sur une image : ton tour est terminé.

Ton anneau s'arrête sur une plaque neutre: Prends-la et remplace par une image que tu puises dans ta réserve ou chez un autre joueur. Condition l'image doit correspondre afin de reconstituer les carrés. Si pendant ton tour tu complète un carré tu peux rejouer.

Le premier joueur qui récupère 12 plaques neutres gagne la partie.

Complète le cadre et voila le jeu est à nouveau prêt pour une nouvelle partie.

## Variante 2: Schnipp Kick Billard



L'un après l'autre dans le sens des aiguille d'une montre vous chiquenaudez votre anneau sur le plan de jeu.

A ton tour tu récupère l'image qui se trouve sous ton anneau. S'il y a un autre anneau tu le soulève, tu places une plaque neutre et tu remets l'anneau qui s'y trouvait et seulement alors tu chiquenaude ton anneau depuis ton coin sur le plateau. Ton tour est terminé.

Les mêmes règles que celles de base sont appliquées pour cette variante où que ton anneau s'arrête.

Si les anneaux sortent du plan de jeu :

Ton anneau est éliminé pour ce tour et tu ne récupère aucune image, le joueur dont l'anneau a été catapulté peut à son tour choisir n'importe quelle image sur le plan de jeu et repartir depuis son coin.

