

# Pique plume

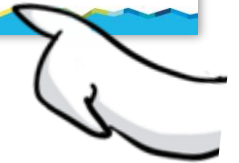


**Un jeu de mémoire déplumant et plein de surprises !**

Doublez les coqs et les poules devant vous pour leur piquer leur plume. Pour avancer, il faudra retrouver la tuile au centre du jeu comportant le même dessin que la tuile devant votre poule.

Réf. : 1227

36,90 € - 7050 points



## Les règles avec explication simplifiée en quelques points

- Disposer les œufs, en cercle, face visible, puis les hexagones, à l'intérieur de ce cercle, face cachée.
- Placer ensuite les poules à égale distance les unes des autres.
- Retourner un hexagone du milieu. Le dessin correspond à la prochaine case libre ? Je peux avancer et recommencer. Sinon, c'est au joueur suivant.
- Si on double un autre joueur, on lui pique toutes ses plumes.
- La partie est remportée lorsqu'un joueur a volé toutes les plumes des autres adversaires.

## Les avantages en lien avec la thématique

- Permet de mémoriser jusqu'à 12 dessins et leur emplacement.
- Encourage à continuer à jouer en cas de succès.
- Difficulté mémorielle modulable.

## Nos trucs et astuces

- Doser la difficulté en supprimant des dessins.
- Remplacer le "voler toutes les plumes" en "voler une plume".



Contactez votre  
Oik'Animatrice ou  
Oik'Animateur !