



# Pique-nique



2 à 4 joueurs

10 min

Coopératif

XXe siècle

France

*Chic ! Chic ! Un pique-nique avec les copains... Pourvu que tout se passe bien.  
Ce jeu est l'adaptation des « 4 chemins » de Lucette Champdavoine.*

## Matériel

1 plateau, 24 marqueurs « temps », 4 pions de couleurs différentes, 1 dé de couleurs

## But du jeu

Les amis doivent pique-niquer et rentrer chez eux avant la tombée de la nuit.

## Déroulement

- **Préparation**

Les pions sont dans leurs maisons respectives.

Aucun marqueur « Temps » n'est posé sur le plateau de jeu : ils restent à côté.

- **Déplacements**

Les pions suivent le chemin de couleurs partant depuis leur maison, et se rendent au centre du jeu, pour pique-niquer.

A son tour, chaque joueur lance le dé et avance son pion sur la première case de la même couleur se trouvant sur son chemin. Si aucune case ne correspond à la couleur du dé, le pion du joueur arrive soit au pique-nique (à l'aller), soit dans sa maison (au retour).

Lorsqu'un joueur est arrivé plus tôt que les autres, il continue à jouer pour aider ses amis à le rejoindre (aller) ou à rentrer chez eux (retour).

- **Le temps**

Si un joueur fait la couleur du temps, il pose un marqueur « Temps » sur une case de la ligne du temps.

Si toutes les cases du temps sont remplies, la nuit est tombée : tous les enfants perdent la partie.

Maison des Jeux de Strasbourg 38, route de Schirmeck 67200 Strasbourg

03 88 36 22 95 – [contact@maisondesjeux.fr](mailto:contact@maisondesjeux.fr) – [www.maisondesjeux.fr](http://www.maisondesjeux.fr) – et sur Facebook...

- **Le pique-nique**

Lorsque tous les amis sont réunis au centre du jeu, ils déjeunent. Chacun lance le dé et annonce ce qu'il mange de la couleur du dé. Par exemple, je mange des épinards, des haricots et une pomme (tout est vert, bien sûr !). Pendant le pique-nique, le temps est suspendu : aucun marqueur temps n'est posé et il faut relancer le dé.

Une fois le repas terminé, les enfants rentrent chez eux, en suivant le chemin en sens inverse. Le temps est reparti. Vite ! Il faut se dépêcher de rentrer avant que la nuit ne tombe ! Si un enfant arrive chez lui avant les autres, il continue à jouer pour aider ses camarades à rentrer chez eux.

- **Fin de la partie**

Si toutes les cases « Temps » sont remplies, la nuit est tombée : tout le monde perd la partie.

Si tous les joueurs sont dans leurs maisons avant la tombée de la nuit, le pique-nique s'est bien déroulé : tout le monde a gagné !