Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

jeuxsoc.fr

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

http://jeuxsoc.fr/contact.php

Merci François Haffner

Les Hérissons pressés

Un jeu de Doris et Frank — 2 à 6 joueurs — 20 à 50 minutes, selon le nombre — Traduction par Bruno Faidutti

Règles du jeu « de base »

Matériel

- un plateau de jeu réversible
- 24 pions hérissons, de six couleurs différentes
- Un dé
- Les règles et le livret de variantes

Principe et but du jeu

Chaque joueur prend 4 pions d'une couleur.
Le vainqueur est le premier à les faire parvenir sur la ligne d'arrivée du plateau de jeu à 6 colonnes.

Mise en place

Chaque joueur à son tour place l'un de ses pions sur l'une des six cases de la ligne de départ.
Les piles de pions ainsi formées doivent être aussi plates que possibles. Cela signifie que les six premiers pions doivent être placés sur les cases libres, les six suivants sur les pions seuls, les six suivants éventuellement sur les piles de deux pions, et ainsi de suite (voir schéma dans la règle allemande).
Exception : un joueur qui devrait obligatoirement, du fait de cette règle, recouvrir un de ses propres pions, a la possibilité de jouer où il le souhaite.

Déroulement général du jeu

Le jeu commence dès que tous les pions sont placés.
Chaque joueur joue à tour de rôle, le tour d'un joueur se composant de trois étapes :

1. Lancer de dé
2. Mouvement de côté
3. Mouvement vers l'avant.

Les trois étapes doivent impérativement être effectuées dans ce sens.

Pions bloqués : seuls les pions libres, c'est à dire ceux qui sont seuls ou sur le dessus d'une pile, peuvent être déplacés. Tous les pions recouverts par un ou plusieurs autres pions sont bloqués.

1. **Lancer de dé :** Le joueur lance le dé. Le résultat ne sera utilisé qu'à l'étape 3, mais il devra en tenir compte lors de l'étape 2.
2. **Mouvement de côté :** Le joueur peut, s'il le souhaite, déplacer l'un de ses pions libres latéralement d'une case.
3. **Mouvement vers l'avant :** Le joueur doit, s'il le peut, avancer d'une case un pion libre (l'un de siens ou un pion d'un autre joueur) se trouvant sur la colonne indiquée par le dé.
   - S'il n'y a pas de pions dans cette colonne, il n'en déplace aucun.
   - S'il y en a plusieurs, il choisit celui qu'il déplace.

Cases noires

Un pion se trouvant sur une case noire est bloqué. Il ne peut pas être déplacé tant que tous les autres pions ne se trouvent pas devant lui ou à sa hauteur. Les cases noires en arrière desquelles ne se trouve plus aucun pion sont donc considérées comme des cases normales.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur a amené trois de ses quatre pions sur la ligne d'arrivée, il a gagné, et le jeu s'arrête aussitôt. Le rang des autres joueurs peut éventuellement être indiqué par le nombre de pions que chacun d'entre eux a amené sur la ligne d'arrivée.

Variantes

D'abord, pour être complet :

0. Le jeu de base (2) 3 4 5 (6)

Les chiffres placés après le titre de la variante indiquent le nombre conseillé de joueurs.
Les chiffres entre parenthèses signifient que le jeu peut être joué avec ce nombre de joueurs, mais que cela n'est pas conseillé. Ainsi, le jeu de base nous semble plus intéressant à 3, 4 ou 5 joueurs, mais peut aussi être pratiqué à 2 ou 6 joueurs.
Lorsque du matériel supplémentaire est exigé (essentiellement des dés), cela est indiqué au début du texte de la variante.
A la fin de ces règles, l'ensemble des variantes sont classées dans un tableau.

1. 5 colonnes à la une (2) 3 4 5 (6)

Au dos du plateau de jeu se trouve un autre plateau, avec seulement cinq colonnes. Lorsqu'un joueur obtient un 6 au dé, il peut déplacer vers l'avant n'importe quel hérisson, excepté celui qui vient d'être déplacé latéralement. Cette variante peut être combinée avec la numéro 9 (le tube).

2. Espions hérissons (3) 4 5 6

Cette variante introduit dans le jeu d'intéressantes possibilités de bluff. Elle est particulièrement intéressante si plusieurs parties consécutives sont jouées, en additionnant les points.
Les quatre hérissons de chaque couleur ont des dessins différents (dormeur, peureux, rase les murs et prêt à bondir).
Au début du jeu, chaque joueur note secrètement sur une feuille l'un des quatre dessins. À la fin du jeu, chacun marque des points non seulement pour les hérissons de sa couleur sur la ligne d'arrivée, mais également pour tous ceux qui portent le dessin qu'il avait choisi. Par conséquent, le hérisson de sa propre couleur et avec son dessin vaut deux points. Le joueur ayant le plus de points est le vainqueur.

3. Contrôle anti-dopage (2) 3 4 5 6

Curieux, drôle et intéressant.
Le premier hérisson arrivé est disqualifié pour dopage et retiré du jeu. Son propriétaire continue donc à jouer avec trois hérissons.

4. Hérisson grimpeur 2 3 4 5 6

Si, à son tour de jeu, un joueur ne peut déplacer latéralement aucun de ses hérissons (s'ils sont tous recouverts par d'autres), il peut prendre dans une pile le plus bas de ses hérissons et le mettre sur le dessus de la pile.

5. Turbo hérisson (2 3) 4 5 6

A 5 ou 6 joueurs, cette variante rend le jeu beaucoup plus fluide.
Matériel : un dé en plus
À son tour de jeu, chaque joueur lance deux dés. Il effectue ensuite quatre déplacements : latéral, vers l'avant, latéral, vers l'avant. Il doit utiliser les deux dés pour ses deux mouvements vers l'avant, mais peut les utiliser dans l'ordre qu'il souhaite.

6. Dé restant 2 3 4 5 6

Une idée simple, que l'on peut sans doute adapter à bien des jeux de stratégie.
Matériel : un dé par joueur, plus un dé
Au début du jeu, avant le placement initial des pions, chaque joueur lance un dé et le garde devant lui. À son tour de jeu, un joueur reçoit le dé supplémentaire et le lance. Il peut ensuite utiliser le résultat de l'un des deux dés, l'autre restant visible devant lui pour son tour suivant. Il passe ensuite au joueur suivant le dé qu'il a utilisé.

7. Cartes 2 3 4 5 6

Plus de tactique, et un zeste de mémoire, pour amateurs.
Matériel : 13 cartes, deux de chaque valeur de 1 à 6, plus un joker.
Les cartes sont mélangées et placées à côté du plateau de jeu. À son tour de jeu, un joueur annonce s'il va utiliser la première ou la seconde carte pour son déplacement vers l'avant. On retourne alors le nombre de cartes indiqué (1 ou 2), qui sont ensuite replacées sous la pile de manière que l'ordre des cartes reste le même. Un joker permet soit de jouer sur n'importe quelle colonne, soit de rejouer.

8. Sandwich au hérisson (3) 4 5 6

Si un joueur a deux hérissons dans une pile, dont celui du dessus, il peut déplacer ensemble les deux hérissons et tous ceux qui se trouvent en sandwich entre les deux. Cela vaut tant pour le déplacement latéral que pour le déplacement vers l'avant.

9. Le tube 2 3 4 5 6

Imaginez que le plateau de jeu soit enroulé en tube.
Un tel plateau de jeu serait fort peu pratique, mais on peut jouer comme si les colonnes 6 et 1 étaient adjacentes, permettant un déplacement latéral de l'une vers l'autre.

10. Hérisson à l'ancienne (2 3 4 5 6)

C'était la toute première version du jeu.
Les cases noires sont traitées comme des cases ordinaires, et les hérissons qui s'y trouvent ne sont pas bloqués.

11. Chaos 2 3 4 5 6

Cette variante rend le jeu particulièrement méchant et chaotique.
La restriction qui oblige à déplacer latéralement l'un de ses propres hérissons est levée. Un joueur peut donc déplacer latéralement un pion de n'importe quel joueur.

12. Réserves (2) 3 4 5 6

Au début du jeu, on fait un tour de placement des hérissons, chacun posant, comme dans le jeu normal, un de ses hérissons sur la ligne de départ, en laissant celle-ci la plus « plate » possible. Le joueur qui a placé sa pièce en dernier commence ensuite à jouer.
A son tour de jeu, un joueur lance normalement le dé et peut effectuer un mouvement latéral. Il peut ensuite soit avancer un hérisson, soit en faire entrer un nouveau sur la ligne de départ, dans la colonne indiquée par le dé. Un hérisson se trouvant sur une case noire doit seulement attendre que les autres hérissons se trouvant sur le plateau de jeu l'aient rejoint, il n'a pas à attendre ceux qui ne sont pas encore entrés en jeu.

13. Bousculade (2) 3 4

(Klaus Bubert)

Un hérisson qui avance sur une case occupée ne se place au dessus de celui qui est devant lui, mais le pousse d'une case vers l'avant, et ainsi de suite. Un hérisson ne peut cependant pas être poussé en dehors d'une case noire, et sur les cases noires c'est donc la règle classique de l'empilement qui prévaut.
Si l'on joue avec la variante n°9 (Le Tube), on peut également autoriser la bousculade lors des déplacements latéraux. Dans ce cas, on ne peut effectuer de déplacement latéral sur une ligne dont les six cases sont occupées, afin d'éviter un mouvement sans fin.

14. Le porteur de pomme 2 3 4 (5)

(Uwe L. Heilmann)

Au début de la partie, chaque joueur désigne l'un de ses hérissons qui sera le « porteur de pomme ». Lors du placement initial, les porteurs de pommes sont posés en dernier. Les porteurs de pomme peuvent monter normalement sur les autres hérissons, mais aucun autre hérisson ne peut leur monter dessus. Le vainqueur est le premier joueur à avoir mené trois hérissons, dont le porteur de pomme, sur la ligne d'arrivée.
Si cette variante est combinée avec le Dopage (variante n°3), le porteur de pomme ne peut pas être dopé, il est seulement très rapide du fait de son régime alimentaire frugal et équilibré. C'est donc le premier hérisson non porteur de pomme qui est éliminé.

15. Paresseux (2) 3 4 5 6

(Felicitas et Benjamin Novotny)

Le vainqueur est le premier joueur à avoir un de ses hérissons sur la ligne d'arrivée et les trois autres sur des cases noires.
Une variante plus dure encore: le vainqueur est le dernier joueur à avoir deux hérissons sur la piste, chacun des autres joueurs en ayant mené trois à la ligne d'arrivée.

16. Choix de dés 2 3 4 5 6

Matériel : un dé par joueur.
Le premier joueur lance tous les dés et en choisit un pour son déplacement. Le joueur suivant choisit parmi les dés restants, et ainsi de suite. Le dernier joueur, qui n'a pas le choix du dé qu'il utilise, rejoue immédiatement en lançant tous les dés, et ainsi de suite.

17. Nouvelles cases noires 2 3 4 5 6

Découpez les six cases noires et les six cases jaunes de la fiche cartonnée se trouvant dans la boite. Elles peuvent être utilisées pour modifier le plateau de jeu. On peut également imaginer des variantes dans lesquelles certaines cases changent en cours de jeu...

Décompte des points

Les hérissons pressés peut être joué en plusieurs manches, en additionnant les points d'une partie sur l'autre. La variante n°2 (Les espions) a déjà son propre système de décompte des points.
Voici quelques autres possibilités :

18. Marque n°1 : douce 2 3 4 5 6

Le vainqueur marque 1 point. Les joueurs ayant moins de deux hérissons sur la ligne d'arrivée perdent 1 point. Les autres - ceux qui ont deux hérissons sur la ligne d'arrivée - ne marquent rien. Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne un score défini à l'avance (par exemple 2 points).

19. Marque n°2 : dure 2 3 4 (5 6)

Le vainqueur marque 1 point. Tous les autres joueurs perdent la différence entre le nombre de hérissons que le vainqueur a sur la ligne d'arrivée et le nombre qu'ils en ont (par exemple, si un joueur a deux hérissons sur la ligne d'arrivée alors que le vainqueur en a trois, il perd 1 point). Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des joueurs ait -5 points.

20. Marque de tournoi 3 4 5 (6)

En tournoi, lorsque chacun joue dans plusieurs rondes, ce mode de calcul est le plus efficace. Chacun marque un point pour chacun de ses hérissons sur la ligne d'arrivée à la fin de la partie.

Pour des joueurs peu nombreux

21. La grande famille 2 (3)

Chaque joueur reçoit deux lots de hérissons (de deux différentes couleurs). Le vainqueur est le premier à avoir trois hérissons de même couleur sur la ligne d'arrivée.

22. Videau à deux joueurs 2

Matériel : un dé videau de backgammon.
Le jeu se joue avec le décompte des points selon la « méthode dure » (no19).
Au début du jeu, le videau est placé à côté du plateau de jeu. Dès qu'il n'y a plus de hérissons sur les deux premières lignes (celle de départ et la suivante), un joueur peut proposer à son adversaire de doubler les points de cette partie. L'adversaire a deux possibilités :

- **Il refuse**. Dans ce cas, celui qui a fait la proposition gagne la partie et marque immédiatement la valeur actuelle du jeu, son adversaire recevant des pénalités correspondant à la situation actuelle.
- **Il accepte**. Dans ce cas, le jeu continue et le dé est placé avec la face « 2 » visible pour indiquer que le score sera doublé. Le jeu peut de nouveau être doublé par la suite, mais pas par le joueur qui l'avait proposé la fois précédente.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un score déterminé à l'avance soit atteint.

23. Départ aléatoire 2 3 (4 5 6)
(Ulrike Gohlke et Jens Lange)

Les colonnes de départ des hérissons sont déterminées par un lancer de dé pour chaque hérisson. La situation de départ n'a plus alors à être nécessairement « plate ».

24. Le hérisson blanc 2
(Ulrike Gohlke et Jens Lange)

Les règles suivantes sont tirées du Tennis (où les joueurs sont généralement habillés en blanc).
Chaque partie devient un jeu (6 jeux dans un set).
Le vainqueur l'emporte avec la règle des deux sets gagnants, ou plus dur, en trois sets (Tournoi du Grand Chelem).

25. Videau pour + de 2 joueurs 3 (4)

Matériel : un dé videau de backgammon.
Le jeu se joue comme la variante 22. Lorsqu'un doublement est proposé, tous les joueurs peuvent l'accepter ou le refuser. Si un joueur le refuse, il quitte la partie en cours mais ses hérissons restent en place et peuvent être déplacés normalement.
Le doublement des points n'est cependant effectif que si tous les joueurs l'acceptent. Si un joueur renonce, la valeur du jeu ne peut plus être augmentée. Un même joueur ne peut pas proposer plusieurs doublements consécutifs.

Pour des joueurs nombreux

Les variantes 2, 4, 5 et 12 sont également recommandées pour des joueurs nombreux.

26. Plus vite (2 3 4) 5 6

Le vainqueur est le premier joueur qui a amené deux de ses hérissons sur la ligne d'arrivée.

27. Les manifestants (2) 3 4 5 6
(Uwe L. Heilmann)

Si un joueur ne peut pas effectuer de mouvement vers l'avant, un grand mouvement de protestation se produit, et tous les hérissons qui ne sont pas sur la dernière ligne avant l'arrivée avancent d'une case.

28. Encore plus vite (2 3 4) 5 6

Chaque joueur joue avec trois hérissons. Le vainqueur est le premier qui a amené deux de ses hérissons sur la ligne d'arrivée.

29. Méga hérissons 7 8 9

Pour jouer à plus de six joueurs, il suffit d'avoir des pions supplémentaires, de couleurs différentes, qui peuvent provenir d'un jeu de dames ou de Carrom. Les règles n'ont pas nécessairement à être changées, mais on peut accélérer le jeu avec les variantes 10, 28, 35, 37.

D'autres idées

30. Turbo hérissons n°2 (2 3) 4 5 6

Ceci est une modification de la variante n°5. Outre l'utilisation de deux dés, l'ordre des mouvements peut être changé en latéral, latéral, en avant, en avant, ou bien, si l'on veut un jeu plus restrictif, latéral, en avant, en avant.

31. Dé, en avant, latéral (2 3 4 5 6)

Beaucoup de joueurs semblent apprécier cette variante, qui enlève cependant beaucoup de l'aspect tactique du jeu.
La séquence habituelle de jeu (lancer de dé, mouvement latéral, mouvement vers l'avant) devient lancer de dé, mouvement vers l'avant, mouvement latéral.
On peut aussi, ce qui simplifie le jeu, effectuer les deux mouvements dans l'ordre voulu par le joueur. Cette variante se combien bien avec la numéro 11 (Chaos).

32. En arrière 2 3 4 5 6

La course se fait depuis la ligne d'arrivée jusqu'à celle de départ.

33. Marathon 2 3 4 5 6

La fable du lièvre et de la tortue devient en Allemagne le lièvre et le hérisson.
Les hérissons doivent effectuer un aller retour, allant jusqu' à la ligne d'arrivée avant de repartir vers la ligne de départ. Un hérisson qui termine l'aller est retourné pour indiquer qu'il est sur le chemin du retour et court désormais en sens inverse. Cette variante est particulièrement amusante lorsque se forment des piles de hérissons allant dans des directions différentes. Bien entendu, un hérisson ne peut pas être déplacé en sens inverse du parcours qu'il est en train d'effectuer.

34. Hérissons chinois 2 4 6

La moitié des joueurs jouent dans un sens, l'autre moitié en sens inverse.

35. Super turbo hérissons 2 3 4 5 6

Les cases noires sont des trampolines. Un hérisson qui arrive sur une case noire est immédiatement déplacé d'une case vers l'avant, dans la même colonne.

36. Trappes 2 3 4 5 6

Dans cette variante, les cases noires sont des trappes dont la profondeur équivaut à la hauteur d'un hérisson. Seule le premier hérisson à pénétrer sur la case est immobilisé, ceux qui sont au dessus peuvent se déplacer librement. Une fois que tous les hérissons ont atteint la rangée où il se trouve, le hérisson tombé dans la trappe peut en sortir.

37. Blocs de béton 2 3 4 5 6

Les cases noires deviennent des blocs de béton, obstacles infranchissables. Les hérissons ne peuvent entrer sur ces cases, qui restent cependant une gêne.

38. Dérapage 2 3 4 5 6
(Ulrike Gohlke et Jens Lange)

Un hérisson qui arrive sur une case noire dérape et se retrouve sur la ligne de départ, dans la même colonne. Autre possibilité, la colonne dans laquelle repart le hérisson peut être déterminé par un lancer de dé.

39. Trou noir 2 3 (4 5 6)
(Ulrike Gohlke et Jens Lange)

Les cases noires deviennent des trous noirs, et tout hérisson qui y pénètre est retiré du jeu. Le vainqueur est alors le premier à faire parvenir un de ses hérissons sur la ligne d'arrivée, ou le propriétaire du dernier hérisson survivant.

40. Carrom des hérissons 2 3 4 5 6
(Michaela Bauer et Christof Tisch

Ce jeu n'a plus rien à voir avec l'original. Chacun à son tour place un de ses hérissons au bord du plateau de jeu et le pousse d'une pichenette, comme au Carrom, en tentant de sortir les hérissons adverses du plateau de jeu. Tous les hérissons qui quittent le plateau de jeu sont éliminés. Un hérisson qui est à cheval au bord du plateau mais ne touche pas la table reste en jeu. Le vainqueur est le propriétaire du dernier hérisson en jeu.

Combinaisons

Comme il a été signalé ici ou là, certaines de ces variantes peuvent être combinées. Nous aimons, par exemple, jouer à la fois les règles n°2 (espions) et n°3 (Dopage). En fait, plus de 100 combinaisons sont possibles, mais certaines combinaisons sont impossibles.
Pour vous aider à faire votre choix, nous avons construit cette table des variantes, classées selon l'élément du jeu qu'elles modifient.

- La colonne durée indique si le jeu est plus long (+) ou plus court (-).
- La colonne tactique indique si le jeu est plus (+) ou moins (-) tactique que l'original.
- Les parenthèses signifient que le changement est infime.

VARIANTE	*N°*	*Joueurs*	*Durée*	*Tactique*	*Remarques*
Décompte des points					
Espions	2	3 **4 5 6**	=	+	Bluff
Marque n°1 : méthode douce	18	**2 3 4 5 6**	+ +	+	
Marque n°2 : méthode dure	19	**2 3 4** 5 6	+ +	+	Pour toute une soirée
Marque de tournoi	20	**4 5** 6	+ +	+	
Videau pour deux joueurs	22	**2**	+	+ +	Variante préférée de Frank
Videau pour plus de deux joueurs	25	**3** 4	+	+	
Le hérisson blanc	24	**2**	+	+	
Utilisation des dés					
Dé restant	6	**2 3 4 5 6**	-	+	A tester
Cartes	7	**2 3 4 5 6**	-	+	Jeu de mémoire
Choix de dés	16	**2 3 4 5 6**	=	+	
Autres déplacements					
Hérisson grimpeur	4	**2 3 4 5 6**	=	+	Recommandé
Turbo hérissons	5	2 3 **4 5 6**	-	+	Recommandé
Sandwich au hérisson	8	3 **4 5 6**	(-)	(+)	
Chaos	11	**2 3 4 5 6**	+	=	Pour se faire des ennemis
Bousculade	12	2 **3 4**	-	+	
Réserves	13	2 **3 4 5 6**	-	+	
Turbo hérissons n°2	30	2 3 **4 5 6**	-	+	
Dé, en avant, latéral	31	2 3 4 5 6	+	- -	
Les manifestants	**27**	2 **3 4 5 6**	-	-	
Départ aléatoire	23	**2 3** 4 5 6	=	=	
Autre fonction des cases noires					
Hérisson à l'ancienne	10	2 3 4 5 6	-	-	
Super turbo hérisson	35	**2 3 4 5 6**	-	-	
Trappes	36	**2 3 4 5 6**	-	=	
Blocs de béton	37	**2 3 4 5 6**	-	-	
dérapage	38	**2 3 4 5 6**	+	-	
Trou noir	39	**2 3** 4 5 6	+	-	
Autre type de course ou de piste					
5 colonnes à la une	1	2 **3 4 5** 6	-	=	
Le Tube	9	**2 3 4 5 6**	=	(+)	
Nouvelles cases noires	17	**2 3 4 5 6**	(+)	=	
En arrière	32	**2 3 4 5 6**	=	=	
Marathon	33	**2 3 4 5 6**	+ +	=	
Hérissons chinois	34	**2 4 6**	=	=	
Autre nombre ou types de pions					
La Grande famille	21	**2**	+	+	Très bien à deux joueurs
Plus vite	26	2 3 4 **5 6**	-	-	
Encore plus vite	28	2 3 4 **5 6**	-	-	
Changement fondamentaux					
Contrôle anti-dopage	3	2 **3 4 5 6**			Très amusant
Le porteur de pomme	14	**2 3 4** 5			
Paresseux	15	2 **3 4 5** 6			
Méga hérissons	29	***7 8 9***			Chaotique
Carrom des hérissons	40	**2 3 4 5 6**			Très amusant