

POUSS' TA POULE!

RÈGLES DU JEU

Matériel

Face avant



- 1 boîte de jeu Poulailler
(avec sa structure bleue)



- 4 figurines Poule

- 1 plateau Promenade
(en 3 parties)

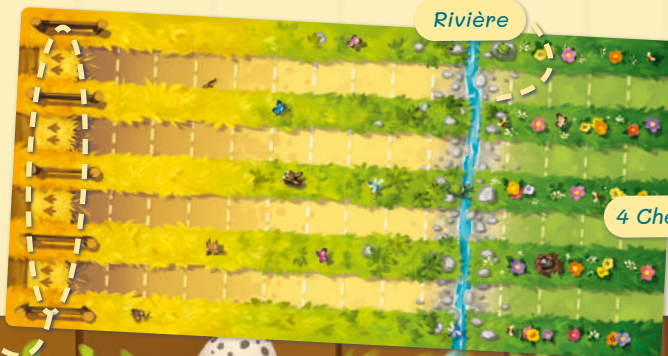
Cases Départ



- 60 jetons Cœuf
(recto Cœuf / verso Poussin)



- 1 plateau Basse-Cour
séparé en 3 cases



Rivière

4 Chemins

L'histoire

Quelle effervescence ! Les Cœufs dégringolent du poulailler... et c'est l'éclosion ! Des poussins en pagaille qui ont très envie d'aller se promener. Le souci, c'est que Maman Poule n'est pas très motivée pour aller jusqu'à la rivière. Alors il va falloir s'y mettre à plusieurs pour l'encourager !



Principe du jeu

Faites éclore des œufs dans ce poulailler magique et utilisez vos Poussins pour pousser votre Poule jusqu'à la Rivière. La poule qui avance le plus loin sur le chemin remporte la partie !



Mise en place

- 1 Sortez tout le matériel, puis glissez la structure bleue dans la boîte Poulailier, en faisant correspondre les flèches situées en dessous.



NOTE

Attention, vous devez retourner la structure bleue dans la boîte. Le Coq doit être sur le devant !

- 2 Emboîtez le plateau Basse-Cour sous la boîte Poulailier, tel qu'indiqué ci-dessous.



- 3 Assemblez les 3 parties du plateau Promenade et placez-le sur la table, devant le Poulailier.



- 4 Choisissez chacun une Poule et placez-la sur une case Départ.

- 5 Placez tous les jetons Œufs sur leur face Œuf, à portée de main de tous, puis mélangez-les.



- 6 La dernière personne ayant vu un poussin commence la partie.

LES ŒUFS & POUSSINS

Ces coquins de Poussins ne se cachent pas toujours dans un œuf de leur couleur ! Un Œuf ne donne donc pas toujours un Poussin de même couleur.

Vous ne devez **jamais** regarder le verso Poussin des jetons !

Tour de jeu

À votre tour, choisissez un jeton Œuf sans le retourner et faites-le éclore.
Pour cela, posez-le, face Œuf visible, sur le dessus du Poulailler.
Puis, poussez-le doucement du doigt pour le faire tomber dans le Poulailler.



LE POULAILLER !

Les jetons Œuf dévalent le Poulailler et atterrissent dans la Basse-Cour, face Poussin visible !

Lorsque vous posez un Œuf sur le Poulailler, vous pouvez le mettre où vous voulez.

Mais attention, vous ne saurez jamais vraiment où atterrira le Poussin !



À L'ATERRISSAGE DE VOTRE POUSSIN :

► S'il n'y a pas 2 Poussins de même couleur dans sa case, **tout va bien !**

Vous avez alors le choix :

A. DE CONTINUER !

Prenez un nouveau jeton Œuf dans la réserve et faites-le éclore dans le Poulailler.

S'il n'y a toujours **pas 2 Poussins de même couleur** dans une case, vous pouvez à nouveau choisir de **continuer A** ou de vous **arrêter B**.

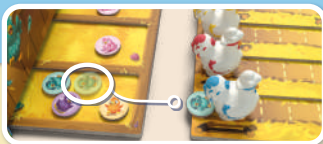
B. DE VOUS ARRÊTER !

Prenez **tous les Poussins** de cette dernière case d'arrivée, placez-les un à un au début du plateau Promenade et poussez votre Poule avec ! Chaque Poussin doit être entièrement dans le chemin.



► S'il y a 2 **Poussins de même couleur** au même endroit... **C'est la prise de bec !**

Prenez **uniquement le dernier Poussin** éclos et posez-le au début du plateau Chemin, puis poussez votre Poule jusqu'à ce qu'il soit entièrement dans le Chemin.



Votre tour est terminé !

Fin de tour

Après avoir avancé votre Poule avec vos jetons Poussins, **votre tour est terminé**.
Les autres jetons Poussin restent dans la Basse-Cour.
C'est au tour de votre voisin ou voisine de gauche.

Fin de partie

La première Poule qui dépasse la rivière déclenche la fin de partie. Les autres joueurs et joueuses peuvent jouer un dernier tour pour essayer de dépasser la Poule déjà arrivée !

La Poule la plus avancée sur le plateau Promenade gagne la partie !

En cas d'égalité, c'est la **Poule ayant passé la rivière** en premier qui gagne la partie !

Remerciements des auteurs

Un immense merci à mon ami Denis Lavenant pour son aide inestimable dans la concrétisation de ce projet. Sa compétence et sa réactivité ont été un atout majeur, notamment pour l'élaboration des fichiers 3D et la production rapide et efficace des prototypes en impression 3D - Yanniss

Un très grand merci à Yannis de m'avoir invité dans cette belle aventure qui m'a permis au passage de retravailler avec des personnes formidables comme Camille, David, Delphine et Allison - Benoît

Crédits

Auteurs : Yannis Lidy & Benoît Turpin

Illustratrice : Camille Chaussy

Édition : The Flying Games & Delphine Brennan

Graphismes : Allison Machepy

Avertissement : ce jeu est prévu pour être utilisé uniquement avec les jetons Œufs fournis.