



2-4



15 min

RÈGLES DU JEU

QUI RÉCUPÉRERA LE PLUS DE GRAINS ?

Retrouve la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou YouTube



6+



1 plateau de jeu



1 pion fermière en bois



3 poules en bois



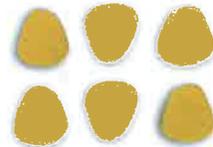
48 tuiles Action



12 tuiles Pari



20 petits maïs en bois



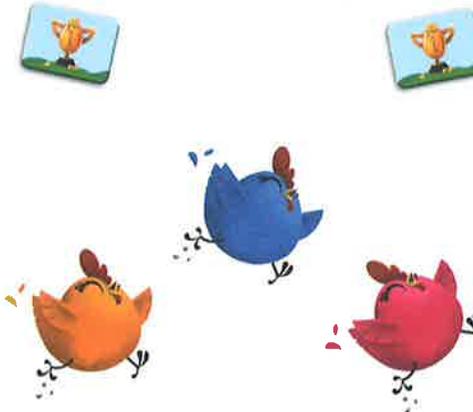
10 grands maïs en bois

BUT DU JEU

Remporter le plus de maïs !

MISE EN PLACE

- Poser le plateau, placer les 3 poules sur la case Départ ➡ et 8 grains de maïs dans le poulailler (3 petits, 1 gros).
- Mélanger les 48 tuiles Action face cachée puis faire des tas de 6 tuiles de façon aléatoire, et les poser sur les 8 emplacements du plateau, face visible.
- Placer la fermière sur son emplacement Départ ➡.
- Distribuer une tuile Pari de chaque couleur à tous les joueurs. Chaque joueur parie secrètement sur une poule gagnante et la place face cachée devant lui. Si c'est cette poule qui arrive en premier au poulailler, il gagnera le bonus de 8 grains ! Ranger les 2 autres tuiles face cachée dans la boîte.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence, la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs vont faire avancer les trois poules sur le chemin du poulailler en essayant de ramasser le plus de grains de maïs possible. Dès qu'une poule atteint le poulailler, la partie s'arrête.

- À son tour de jeu, un joueur suit 4 étapes :
1 - Avancer la fermière autour du plateau dans le sens horaire d'une, deux ou trois piles de tuiles.



- 2 - Réaliser l'action de la tuile derrière laquelle est la fermière (voir tableau ci-après).
- 3 - Récupérer le maïs indiqué sur la/les case(s) où la/les poule(s) vient/viennent d'arriver.
- 4 - Retirer la tuile de la pile, révélant ainsi la nouvelle action disponible à cet emplacement.

- Un joueur ne joue pas une seule poule : chaque joueur peut faire avancer toutes les poules, même si elles ne sont pas de la couleur de son Pari.
- Les poules avancent dans la direction du poulailler, sauf quand elles doivent reculer.
- À l'embranchement, le joueur choisit le chemin qu'il souhaite.
- La fermière se déplace toujours dans le sens horaire et est placée derrière chaque pile.
- Deux poules peuvent se trouver sur la même case.
- Si aucune poule n'a avancé (dans le cas d'un renard ou d'un poussin), ne pas faire l'étape 3.
- Si une poule recule, le joueur récupère aussi le maïs de la case.
- Si une pile de tuiles est vide, l'action imprimée sur le plateau est disponible jusqu'à la fin de la partie.
- Les petits pions maïs comptent pour 1 maïs, les gros comptent pour 5 maïs.



Règle mise en ligne par

jeux éducatifs et matériels pédagogiques



Avancer la poule bleue d'une case.



Avancer les poules bleue et jaune d'une case.



Avancer la poule de son choix d'une case.



Avancer les trois poules d'une case.



Avancer la poule bleue de deux cases.



Avancer la poule jaune d'une case et récupérer le double de maïs.



Reculer la poule jaune d'une case.



Voler un maïs à chaque joueur adverse.



Reculer la poule de son choix d'une case.



Un poussin n'active aucune action mais permet de départager les joueurs qui ont parié sur la même poule à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'une poule arrive sur le poulailler, la partie s'arrête. Le joueur qui avait parié sur cette poule gagne le bonus de 8 grains ! S'ils sont plusieurs à avoir parié sur cette poule, ils se départagent en comptant les poussins qu'ils ont récupérés au cours de la partie. Celui qui en a le plus récupère alors 8 maïs. Les joueurs comptent ensuite leurs maïs, et celui qui en a le plus remporte la partie !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

... 2 joueurs ont le même nombre de poussins ?

Ils gagnent chacun 4 maïs et s'ils sont 3 à avoir le même nombre de poussins, ils gagnent chacun 2 maïs ; s'ils sont 4, ils gagnent chacun 1 maïs.

... s'il y a égalité de maïs ? Celui qui a le plus de poussins l'emporte !

... si plusieurs poules arrivent en même temps au poulailler ? Les joueurs qui ont parié sur elles sont départagés par les poussins.

VARIANTE ÉQUIPE À 4 JOUEURS

Former deux équipes de deux, et alterner les membres de chaque équipe autour de la table. Un joueur de chaque équipe parie secrètement sur une poule, les autres joueurs ne connaissent ni la poule de leur équipe ni la poule adverse. Le premier joueur est le plus jeune des 2 qui ont parié. Durant la partie, chaque joueur récupère ses grains de maïs, ce n'est qu'à la fin de la partie que les grains sont réunis. L'équipe avec le plus de grains remporte la partie. Les poussins sont communs.

Directrice éditoriale : Laura Lévy

Éditrice : Deborah Schwarz

Responsable studio graphique : Alice Nominé

Maquette : Camille Neumuller

Gravure : Stéphane Cavazzini

Fabrication : Germain Bruyas

Correction : Yannis Chevalier

© 2023, éditions Auzou.

Fabriqué par les éditions Auzou,

24-32, rue des Amandiers, 75020 Paris - France.

Imprimé et fabriqué en Chine. Printed and made in China.

Tous droits réservés pour tous pays. Dépôt légal : juin 2023.

auzou.fr

ROULE MA POULE



RÈGLES DU JEU

Les poules ne veulent pas vraiment rentrer dans le poulailler, il va falloir les y encourager ! Pour ça, rien de tel que du maïs délicieux !

Tente de remporter le plus de maïs en faisant avancer les poules et récupère un maxi bonus de grains si tu paries sur la poule qui arrive en premier !

ALORS, QUI CÈDERA À L'APPÂT DU GRAIN ?



GRICHA GERMAN

OLIVIER DANCHIN