



INTRODUCTION

Le soleil vient de se lever, les poules commencent à ouvrir les yeux et déjà leurs coqs amoureux sont en train de chercher leur petit déjeuner. Mais voilà, ces dames ont des préférences, elles aiment certains vers de terre plutôt que d'autre et les coqs vont devoir être très attentifs et rapides pour trouver le petit déjeuner de leur dulcinée.

BUT DU JEU

Être le joueur le plus rapide à trouver les Vers de Terre correspondant à ceux figurant sur les cartes Poule et cumuler le plus de points en fin de partie.

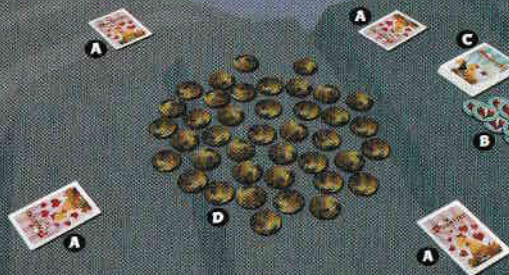
PRÉPARATION

A Mélanger et distribuer une carte Dulcinée à chaque joueur. Cette carte permettra aux joueurs ayant récupéré les Vers de Terre correspondant de remporter 5 points supplémentaires en fin de partie. Les joueurs la consultent secrètement puis la posent devant eux face cachée. Ils pourront la consulter à volonté durant la partie.

B Placer les jetons "Coeur Brisé" à proximité des joueurs.

C Mélanger les 32 cartes Poule et les placer face cachée en une pile sur la table.

D Mélanger puis placer les 40 jetons Vers de Terre face cachée au centre de la table.



Installation à 4 joueurs.

MATÉRIEL DE JEU

- 32 cartes Poule
- 40 jetons Vers de Terre
- 12 cartes Dulcinée
- 8 jetons Coeur Brisé

TOUR DE JEU

La partie se joue en 4 tours durant lesquels les joueurs vont jouer simultanément.

Pour commencer, retourner 8 cartes Poules face visible et les placer en cercle/rond autour des Vers de Terre de façon à ce que tout le monde puisse les voir. Chaque carte Poule indique son Ver de Terre préféré qu'il faudra trouver pour la séduire, ainsi que le nombre de points qu'elle fera gagner à la fin de la partie.



Exemple de début de tour à 4 joueurs

Une fois que tous les joueurs se sont familiarisés avec les 8 cartes Poule et leur carte Dulcinée personnelle, la chasse aux Vers de Terre peut commencer !

Tout en imitant le bruit/cr/caquètement de la poule qui picore, les joueurs retournent un à un et à l'aide d'une seule main les jetons Vers de Terre à la recherche de ceux qui figurent sur les cartes Poule.

- Si un jeton Ver de Terre intéresse un joueur, il le pose devant lui face cachée (les autres joueurs n'ont plus le droit de le prendre).
- Sinon il le repose face cachée au centre de la table.

NOTES:

- Il est interdit de regarder plus d'un Ver de Terre à la fois. Si un joueur en a déjà un dans la main, il doit soit le poser devant lui soit le reposer face cachée au centre de la table avant d'en retourner un autre.
- Un joueur ne peut pas avoir plus de 2 Ver de Terre devant lui. Il doit en reposer un au centre de la table avant de pouvoir en placer un devant lui.
- Il y a 8 jetons qui n'ont pas de Ver de Terre. Quand un joueur en dévoile un, il doit le replacer au centre de la table face cachée.

FIN D'UN TOUR

Dès qu'un joueur a placé **DEUX** Vers de Terre devant lui face cachée, il peut soit terminer le tour de jeu en criant "Cocorico!", soit continuer à chercher de meilleurs Vers de Terre, à condition d'avoir d'abord reposé l'un de ses vers au centre de la table face cachée.

Au "Cocorico!", tous les joueurs s'arrêtent. Les vers encore en main sont conservés et posés devant les joueurs qui les ont pris.

Le joueur qui a crié "Cocorico!" récupère les cartes Poule correspondant à ses Vers de Terre (après validation des autres joueurs). Il reçoit également un jeton Coeur Brisé pour chaque Ver de Terre ne correspondant à aucune carte Poule en jeu.

Puis tous les autres joueurs valident et récupèrent à leur tour les cartes Poule correspondant à leurs Vers de Terre.

En cas d'erreur, en revanche, ils ne reçoivent pas de jetons Coeur Brisé (seul le joueur ayant crié "Cocorico!" durant le tour est pénalisé pour ses erreurs).

Les Vers de Terre qui ne correspondent à aucune carte Poule en jeu sont reposés face cachée au centre de la table. Les autres retournent dans la boîte de jeu et ne seront plus utilisés au cours de cette partie.

NOTE: Si un joueur possède 4 jetons Coeur Brisé (ou plus), il est aussitôt éliminé de la partie.

Les cartes Poule restantes sont défaussées et 8 nouvelles cartes Poule sont retournées face visible. Les Vers de Terre restant au centre de la table sont à nouveau mélangés face cachée, puis un nouveau tour commence.



Exemple :

• Le **Joueur 2** a récupéré 2 vers de Terre. Il termine le tour en criant "Cocorico!" et récupère les cartes Poule **A** et **D** qui correspondent à ses Vers de Terre.

• Le **Joueur 1** prend la carte Poule **H** puisqu'il possède le Ver de Terre correspondant.

• Le **Joueur 3** prend la carte Poule **G** puisqu'il a le Ver de Terre correspondant. Il gagnera également 5 points supplémentaires en fin de partie puisque la carte Poule récupérée est aussi sa Dulcinée.

• Le **Joueur 4** a un Ver de Terre qui ne correspond à aucune carte Poule. Il le repose donc face cachée au centre de la table (mais ne reçoit pas de jeton Coeur Brisé puisqu'il n'est pas celui qui a crié "Cocorico!").



FIN DU JEU

A la fin des 4 tours de jeu, la partie se termine et les joueurs comptent les points.

Les joueurs qui ont reçu des jetons Coeur Brisé doivent présenter face cachée les cartes Poule qu'ils ont récupérées au joueur situé à leur gauche. Ce dernier pioche au hasard dans leur main autant de cartes Poule qu'ils ont de jetons Coeur Brisé, et les défausse.

Puis les joueurs comptent les points sur les cartes Poule :

Chaque carte Poule rapporte le nombre de points indiqués dessus. Les joueurs qui sont parvenus à récupérer la carte Poule correspondant à leur dulcinée marquent 5 points supplémentaires.

Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, si un joueur a récupéré la carte Poule de sa dulcinée, il gagne. Sinon, c'est celui qui a la carte poule de plus grande valeur qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs sont tous deux les maîtres de la basse-cour.



· Le joueur 1 marque 8 points (dont 5 points avec sa Dulcinée).

· Le joueur 2 a 1 jeton Coeur Brisé et doit présenter ses 3 cartes poules face cachées au joueur de gauche (le joueur 1) qui en élimine une au hasard. Les deux cartes qui lui reste lui rapportent 4 points.

· Le joueur 3 marque 4 points.

· Le joueur 4 marque 3 points.

Le joueur 1 gagne la partie.

VARIANTE POUR LES JEUNES JOUEURS

Il est possible d'adapter la difficulté du jeu pour jouer avec des enfants plus jeunes. Selon les besoins, vous pouvez appliquer les règles suivantes :

· N'utilisez pas les cartes Dulcinée (elle ne seront pas utilisées et restent dans la boîte de jeu).

· Enlever tous les Vers de Terre d'une couleur et les cartes Poule et Dulcinée correspondantes (la partie se joue en 3 tours avec 24 cartes Poule et 9 cartes Dulcinée).

· Les joueurs plus âgés ne peuvent pas prendre les cartes Poule de valeur 5, 6 et 7.

