

Touché ou pas ?

Le joueur qui aura touché une ou plusieurs poules en les faisant tomber ou descendre d'un étage, repositionne chaque poule sur un emplacement libre.

Si aucune case n'est libre à l'étage où la poule est tombée, il faudra la faire descendre d'un étage supplémentaire. Cela concerne également les poules du joueur lanceur d'œufs.

Fin de la partie :

Le premier à atteindre avec une de ses poules la case sur le dos du coq a gagné la partie.



Jeux Ravensburger® n 21 805 9

Esquive les œufs et sois le premier en haut !
Pour 2 à 4 joueurs, de 4 à 8 ans.

Auteur : Gunter Baars
Design : Kinetic, busse design ulm,
DE Ravensburger
Illustrations : Kinetic
Photos : Christof Herdt

Contenu :

- 1 poulailier en 3D
- 1 nid avec 1 glissière lanceuse d'œufs
- 4 objets de protection (1 pot à lait, 1 tonneau, 1 seau, 1 arrosoir)
- 12 figurines poules
- 2 dés symboles
- 1 œuf

● **C'**est la panique dans le poulailier, le coq s'est installé tout en haut, dans le nid, et ne veut pas bouger ! Mais les poules ne comptent pas se laisser faire et décident de grimper pour le déloger ! Sois le plus malin pour déplacer tes poules et arriver le premier au nid; Protèges-toi derrière le tonneau, le seau, le pot à lait, l'arrosoir pour éviter les œufs pourris que te lance le coq ! Un jeu amusant et plein de suspens !

● But du jeu :

Etre le premier à atteindre avec une de ses poules la case sur le dos du coq pour le déloger du nid !

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH : Carlit + Ravensburger
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs
BP 60159 · F-60111 MERU Cedex

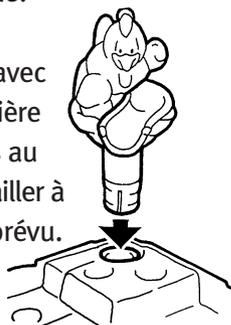
www.ravensburger.com



Ravensburger

Avant de commencer la partie :

- Colle les pieds en caoutchouc sur les 4 coins à l'arrière du plateau de jeu.
- Positionner le plateau de jeu au milieu de la table.
- Emboîter le nid avec le coq et la glissière lanceuse d'œufs au sommet du poulailler à l'emplacement prévu.



- Placer le pot à lait, le tonneau, le seau et l'arrosoir sur le plateau de jeu comme ils figurent sur la photo (à l'arrière de la boîte).
- Choisir l'équipe de poule avec laquelle vous voulez jouer. Trois poules d'une même couleur forment une équipe.



- Positionner les 3 poules de votre équipe en bas des bottes de foin dans la partie marron sur les emplacements.

- Préparer les dés et l'œuf.

Et c'est parti !

Le plus jeune joueur commence. Ensuite la partie se poursuivra dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur lance les 2 dés. Sur le premier dé, se trouvent les différentes coiffes.

Sur le deuxième dé se trouvent la tête du coq ET les différentes coiffes. Plusieurs combinaisons de dés sont possibles :

- Les 2 dés montrent une coiffe

Exemple :



Pour chaque lancé de dé montrant une coiffe, le joueur monte la poule correspondante d'un étage.

Dans le cas où il y a deux coiffes différentes, les deux poules correspondantes montent chacune d'un étage.

Dans le cas où il y a deux coiffes identiques, la poule correspondante monte de deux étages.

Exemple :



Comment déplacer son pion

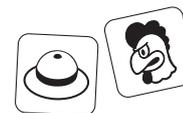
Le joueur déplace sa poule sur la botte de paille de son choix sauf si un autre joueur y est déjà placé.

Si toutes les cases d'un étage sont occupées, le joueur pourra descendre d'un étage une poule d'un adversaire et placera sa poule à cet endroit.

Attention ! Certains emplacements sont plus protégés que d'autres : derrière l'arrosoir, le tonneau, le pot à lait ou le seau.

- Le premier dé montre une coiffe, le deuxième montre la tête du coq.

Exemple :

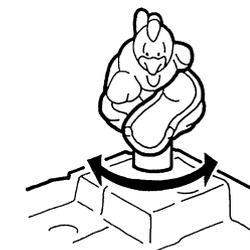


Dans ce cas, le joueur a 2 actions dans l'ordre suivant :

1. Il monte sa poule avec la coiffe correspondante d'un étage.
2. Ensuite, il prend le rôle du coq et essaye de viser les poules des joueurs adverses.

Comment jeter l'œuf ?

Le joueur place l'œuf dans la glissière de la lanceuse. Pour viser, il dirige la lanceuse en direction de la poule à toucher.



Ensuite il lance l'œuf (comme le schéma le montre) en appuyant avec le doigt sur la lanceuse.

