

Jeu Habermäß n° 4233

# Gare au renard !

Un jeu d'adresse où il faut faire voler des grains,  
avec basse-cour en 3D.

Pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

**Idée :** Marco Teubner  
**Illustration :** Sabine Kraushaar  
**Durée de la partie :** env. 20 minutes



De très bonne heure, le fermier Ferdinand va à la basse-cour pour donner à manger à ses poules. Elles veulent toutes attraper le plus possible de grains de blé que Ferdinand leur lance par dessus la barrière. En jactant à tue-tête et en courant dans tous les sens, elles se jettent sur les délicieux grains sans se-douter qu'un renard est en train de s'approcher de la barrière.

Heureusement que le corbeau l'a remarqué : il sautille sur la barrière en suivant le renard afin d'avertir ses amies. Quand le renard arrive au coin de la bar-rière, les poules sont déjà en route vers le poulailler !

## Contenu

---

- 1 fond de boîte  
(= basse-cour avec poulailler et une figurine coulissante corbeau-renard)
- 1 fermier
- 4 poules
- 45 grains
- 4 cartes de poules
- 1 règle du jeu

*recupérer le plus de grain possible*

## But du jeu

Celui qui arrivera au poulailler en ayant le plus grand nombre de grains gagne la partie.

### Conseil :

Avant de commencer à jouer, entraînez-vous à lancer les grains avec le fermier Ferdinand.

Poser la basse-cour au milieu de la table et préparer les grains. Chacun prend Ferdinand à tour de rôle et le pose devant lui de manière à ce que la pelle soit tournée vers lui. Poser un grain dans le creux formé dans la pelle. Tenir les pieds du fermier et appuyer sur la pelle avec un doigt.

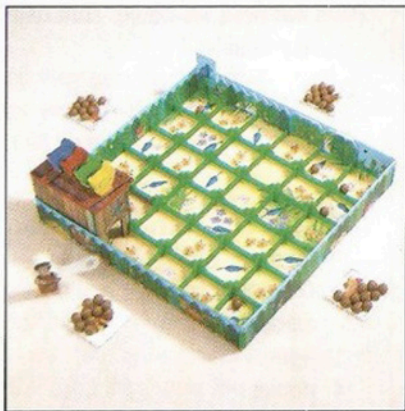


Lorsqu'on relâche la pelle, le grain se met à voler. Essayer de le faire voler de manière à ce qu'il atterrisse d'abord dans la basse-cour, puis dans une certaine case.

*basse-cour au milieu de la table, poules sur le toit du poulailler*

## Préparatifs

Poser la basse-cour (= fond de la boîte) au milieu de la table. Chaque joueur choisit une poule, prend la carte de poule de la couleur correspondante et pose les deux devant lui. Les poules sont posées sur le toit du poulailler.



*distribuer les grains*

Chaque joueur prend dix grains qu'il pose en tas sur sa carte de poule. Mettre un grain sur chacune des cinq cases où il y a un ver de dessiné. Les vers n'auront plus d'importance dans la suite du jeu.

*poser le corbeau sur le trait rouge de la barrière*

Poser le corbeau sur le trait rouge marqué entre les deux premières lattes de la barrière.

Préparer Ferdinand le fermier.

S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les accessoires en trop dans le couvercle de la boîte.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui criera le plus fort « cocorico » commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Prends un grain dans ton tas et, avec l'aide du fermier, lance-le dans la basse-cour à partir de n'importe quel endroit. S'il n'atterrit pas dans une case de la basse-cour, tu le reprends et le lances encore une fois.

*lancer un grain dans  
la basse-cour à l'aide  
du fermier*

*la poule reste  
où elle est*

*la poule reste où elle  
est + déplacer  
le corbeau*

*avancer la poule*

*avancer la poule +  
déplacer le corbeau*

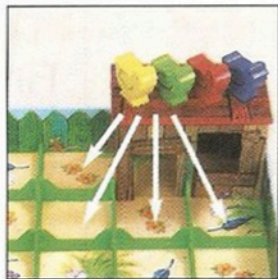
### Où le grain a-t-il atterri ?

- **Dans une case vide ?**  
Ta poule reste où elle est.
- **Dans une case avec une plume ?**  
Ta poule reste où elle est. Avance le corbeau d'une latte.
- **Dans une case avec une ou plusieurs fleurs ?**  
Tu as le droit d'avancer ta poule du nombre de cases correspondant au nombre de fleurs.
- **Dans une case avec une ou plusieurs fleurs et avec une plume ?**  
Avance d'abord ta poule du nombre de cases correspondant au nombre de fleurs. Ensuite avance le corbeau d'une latte.



### Règles importantes à suivre :

- Au premier tour, on pourra choisir l'une des quatre cases placées directement à côté du poulailler comme case de départ.
- Après, tu auras le droit d'avancer ta poule dans les quatre directions mais pas en diagonale.
- En avançant ta poule, tu peux changer de direction.
- Les cases sur lesquelles il y a une autre poule comptent aussi, mais ta poule ne doit jamais atterrir dans une case où il y a déjà une autre poule.



*recupérer des grains*

### Récupérer des grains :

- Si, en avançant ta poule, tu passes par des cases où il y a des grains, tu as le droit de les récupérer et de les mettre dans ton tas.
- Si ton grain atterrit dans une case où il y a une poule, le joueur qui a cette poule prend le grain.

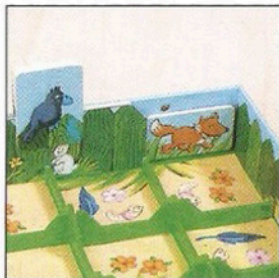
C'est alors au tour du joueur suivant.

### Le renard fait son apparition :

Quand le corbeau arrive sur le trait bleu dessiné sur la rangée de lattes, le renard fait son apparition derrière la barrière. Les poules doivent alors vite rentrer au poulailler chacune à leur tour.

On joue ici en suivant les mêmes règles que celles indiquées plus haut.

Mais les poules sont tellement pressées qu'elles n'ont maintenant plus le temps de récupérer de grains. Les plumes ne comptent donc plus sur le chemin du retour.

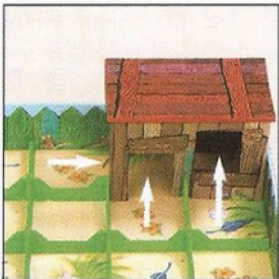


*le renard apparaît =  
toutes les poules  
rentrent au poulailler*

*ne plus récupérer  
de grains*

### Comment les poules rentrent-elles au poulailler ?

Tu peux rentrer dans le poulailler en passant par la porte de devant et la petite porte de côté ou, si tu voles, en passant par la fenêtre. Quand tu arrives au poulailler, les fleurs en trop sont des points perdus.



*poules dans le  
poulailler*

### N.B. :

Si un joueur n'a plus de grains en revenant au poulailler, sa poule rentre tout de suite au poulailler. Elle y attend les autres.

## Fin de la partie

La partie est finie lorsque la dernière poule est dans le poulailler.

Le gagnant est celui qui aura le plus de grains sur sa carte.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de grains, le gagnant est celui dont la poule sera arrivée en premier au poulailler.

*toutes les poules  
sont au poulailler =  
fin de la partie,  
le plus grand nombre  
de points = gagnant*