

Poules Renards Vipères

François Koch 2008 règle déposée

2 à 5 joueurs (au-delà de 6 joueurs, possibilité d'utiliser 2 jeux)
de 7 à 97 ans 1/2
une manche : 10 minutes

Contenu :

- **36 cartes Animaux** (12 Poules, 12 Vipères, 12 Renards),
- **12 cartes Mangeailles** (4 «Poules mangent Vipères», 4 «Vipères mangent Renards», 4 «Renards mangent Poules»),
- **3 cartes Abris** (1 Poulailier, 1 Forêt, 1 Caillou)



BUT DU JEU

A la fin de la manche, avoir un maximum de cartes Poules, Renards et Vipères posées devant soi.

PRÉPARATION

Le plus vieux mélange et distribue 6 cartes à chacun. Les joueurs les regardent. Les autres cartes forment une pioche.

DÉROULEMENT

Christian commence. Il peut poser devant lui, faces visibles, des cartes Animaux (1). Pour démarrer une série (2), il doit poser au moins deux cartes représentant l'animal. Il peut démarrer dans un même tour plusieurs séries différentes.

Son tour s'arrête. Il pioche pour avoir à nouveau six cartes en main.

C'est maintenant à Cécile de jouer.

Cécile fait de même, puis si la situation le permet (3), elle peut alors poser au centre du jeu une carte Mangeaille (4).

LES MANGEAILLES

Il y a trois types de Mangeailles: Renards mangent poules, Poules mangent vipères, et Vipères mangent renards. Si Cécile pose une carte Mangeaille, elle récupère tous les animaux d'un joueur de son choix, qu'elle ajoute aux animaux déjà posés devant elle. Même en Infériorité numérique (5), elle récupère tous les animaux concernés de l'adversaire choisi. Cécile peut enchaîner plusieurs cartes Mangeaille, mais son tour s'arrête si quelqu'un lui oppose une carte Abri (6).

Attention, une fois la phase Mangeaille entamée, si Cécile a gardé des cartes Animaux en main, elle doit attendre le tour suivant pour pouvoir les poser.

A la fin de son tour de jeu, elle pioche pour avoir à nouveau 6 cartes en main.

LES ABRIS

La forêt abrite les Renards, le caillou les Vipères, et le poulailier les Poules. Une carte Abri ne se pose qu'en réponse à une carte Mangeaille. Si Denis pose à Magalie une carte Mangeaille (7), Magalie peut sortir l'abri adéquat (8) sur ses animaux, qui sont alors protégés jusqu'à la fin de la manche. Magalie pourra toujours utiliser ces animaux pour manger mais seuls ceux-là restent protégés (9).

Le tour de jeu de Denis s'arrête Immédiatement. La main passe au joueur suivant, après que Denis et Magalie ont (10) pioché pour avoir à nouveau 6 cartes en main.

ON NE PEUT PAS JOUER

SI Denis ne peut ou ne veut pas jouer (11), il a le choix d'échanger une carte ou ses six cartes, à condition qu'il en reste suffisamment dans la pioche.

- échange d'une carte : il pose une carte sous la pioche, en retire une, et peut jouer si son jeu le permet désormais.

- échange des six cartes : il pose les six cartes sous la pioche, en retire six, mais attend le tour suivant pour pouvoir jouer.

FIN DE LA MANCHE

Lorsque la pioche est épuisée, les joueurs continuent de jouer. Si un joueur ne peut rien poser, il passe en se défaussant d'une carte au milieu. Dès qu'un joueur autour de la table a posé sa dernière carte, la manche s'arrête. Toutes les cartes restées en main et non jouées sont déposées au milieu puis chaque joueur procède au décompte des animaux posés devant lui. Chaque animal donne droit à un point (12).



FIN DE LA PARTIE

Une partie se joue en autant de manches qu'il y a de Joueurs. On prendra soin de très bien mélanger les cartes entre deux manches. A 4 joueurs, on joue 4 manches. Le vainqueur est celui qui aura accumulé le plus de points à l'issue des 4 manches.

- (1) cartes avec un seul animal représenté, fond bleu pour les Renards, jaune pour les Poules, orange pour les Vipères.
- (2) série de Poules, de Renards ou de Vipères.
- (3) ex : Cécile peut jouer une carte «Renards mangent Poules», à la double condition qu'elle ait des Renards posés devant elle, et que quelqu'un autour de la table ait des Poules.
- (4) cartes avec 2 animaux représentés (le mangeur à gauche et le mangé à droite) et une assiette en haut de la carte
- (5) ex : 2 Renards contre 5 Poules
- (6) cf paragraphe «Les Abris»
- (7) ex : Vipères mangent Renards
- (8) en l'occurrence la forêt
- (9) les Renards qui seraient posés ultérieurement ne sont pas protégés par la forêt.
- (10) non, non, ce n'est pas une faute. Après «après que», on met l'indicatif.
- (11) il n'a pas deux animaux pour démarrer une série, il a trop de cartes Mangeailles...
- (12) les cartes Abris ne comptent pas

SIMULATION D'UNE PARTIE

4 joueurs : Christian, Cécile, Magalie, Denis

Denis distribue 6 cartes à chaque joueur. Christian démarre et pose 2 Poules et 3 Vipères; il reprend 5 cartes.

situation 1 **Christian** 2 Poules 3 Vipères

Cécile pose 2 Poules et 2 Renards. Etant donné qu'elle a maintenant des Renards devant elle, elle peut enchaîner avec sa carte «Renards mangent Poules» qu'elle pose sur la défausse. Elle récupère alors les 2 Poules de Christian, qu'elle ajoute aux siennes. Elle tire 5 cartes de la pioche.

situation 2 **Christian** 3 Vipères
 Cécile 4 Poules 2 Renards

Magalie pose 2 Poules. Elle enchaîne avec une des cartes «Poules mangent Vipères» et récupère les 3 Vipères de Christian, puis continue avec une des cartes «Vipères mangent Renards» et récupère les 2 Renards de Cécile. Elle tire 4 cartes de la pioche.

situation 3 **Christian** Rien
 Cécile 4 Poules
 Magalie 2 Poules 3 Vipères 2 Renards

Denis pose 2 Poules et décide d'attaquer les 3 Vipères de Magalie (avec la carte «Poules mangent Vipères»). Mais Magalie lui oppose la carte abri adéquate, en l'occurrence le Caillou. Magalie pose la carte Caillou sur ses 3 Vipères, qui sont alors protégées jusqu'à la fin de la manche et la main passe immédiatement au joueur suivant. Denis retire 3 cartes de la pioche et Magalie retire une carte, pour arriver à nouveau à 6.

situation 4 **Christian** Rien
 Cécile 4 Poules
 Magalie 2 Poules 3 Vipères/1 caillou 2 Renards
 Denis 2 Poules

C'est à nouveau à Christian de jouer et le jeu se poursuit ainsi. Lorsque la pioche est épuisée et qu'un des joueurs a posé sa dernière carte, on procède au décompte des points :

exemple

situation de fin de manche :

Christian	2 Renards 2 Poules	4 points
Cécile	4 Poules/1 poulailler + 2 Poules	6 points
Magalie	3 Vipères/1 caillou 7 Renards	10 points
Denis	2 Poules 3 Renards 5 Vipères	10 points

Lors d'une nouvelle manche, c'est Christian qui distribue les cartes et Cécile qui commence à jouer. A l'issue de 4 manches, on fait le total des points pour connaître le vainqueur.

Poules
Renards
Vipères

est édité par:
Jeux F.K.
ZA les Sagnes
38710 MENS
tel 04 76 34 67 15

jeuxfk@jeuxfk.fr
www.jeuxfk.fr

Conception François Koch
Illustration Amandine Piu

