

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



b. La chance n'est pas au rendez-vous : au lieu de tourner une carte avec une pelle, le joueur tombe sur une carte d'animaux. Il doit alors piocher deux cartes d'animaux dans les mains des joueurs de son choix. Puis il reprend la dernière carte d'animaux qu'il a joué et passe la main au joueur suivant.

c. Le «mauvais» sort est là ! : si le joueur est vraiment malchanceux, il se peut qu'en cherchant la pelle dans le basse-cour, il tourne la deuxième carte qui représente une crotte de poule. Quel dommage! Il doit alors piocher un total de quatre cartes d'animaux dans les mains des joueurs de son choix. Ensuite, il reprend la dernière carte d'animaux qu'il a joué et passe la main au joueur suivant.

Petite consolation :

Dans les trois cas (a, b, c) le joueur concerné peut mélanger les cartes de basse-cour découvertes et modifier leur position à la fin de son tour. Ensuite, il tourne les cartes découvertes pour qu'elles ne soient pas visibles.

Remarque :

si le joueur a dû piocher des cartes d'animaux chez les autres joueurs, il est possible qu'il ait plus de cinq cartes en main à la fin de son tour de jeu.

Fin de la partie :

La partie prend fin au moment où l'un des joueur réussit à se débarrasser de sa dernière carte d'animaux. Il remporte alors la partie.

© 2001 ZOCH Verlags GmbH.

Zoch
zum
Spielen

Auteur: Frank Nestel

Illustrations: Doris Matthäus



Fabriqu  en Allemagne.

Distribution fran aise

Gigamic

B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX

Cacofolie!



Attention aux crottes de poule!

Pour 2   6 joueurs   partir de 5 ans.

Comme c'est bizarre! Les jeux olympiques des animaux approchent et tandis que la fouine s'entra ne avec les lapins et le renard avec les oies, les poules font bande   part pour tenter de gagner.

Leur sport favori consiste   retrouver leurs meilleurs amis parmi les h tes de la basse-cour. Mais il faut aussi  viter de marcher dans les crottes de poules! Heureusement que les pelles sont l  pour enlever et enterrer ces affreux excr ments...

Le mat riel :

45 cartes d'animaux (3x15 animaux)

19 cartes de basse-cour
(15 animaux, 2 crottes de poule, 2 pelles)

R gles du jeu.



Les pr paratifs :

M langez bien les 19 cartes de basse-cour, c t  face non visible, et posez-les l'une   c t  de l'autre sur la table pour repr senter la basse-cour.

M langez ensuite les 45 cartes d'animaux et distribuez-les aux joueurs, c t  face non visible.

- Pour deux ou trois joueurs, chacun reçoit 15 cartes d'animaux.
- Pour quatre joueurs, chacun reçoit 11 cartes d'animaux.
- Pour cinq joueurs, chacun reçoit 9 cartes.
- Pour six joueurs, chacun en reçoit 7.

Les éventuelles cartes restantes sont remises dans la boîte du jeu.

Chaque joueur forme une pile avec ses cartes sans regarder les images.

Puis il prend les cinq premières de cette pile et les regarde attentivement.

But du jeu :

Le premier joueur qui réussit le à se débarrasser de toutes ses cartes gagne la partie.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune commence, puis chacun joue à tour de rôle.

À son tour, un joueur pose d'abord une de ses cartes d'animaux devant lui, côté face visible, puis tourne l'une des cartes de la basse-cour en essayant de trouver une carte de basse-cour dont l'image correspond à celle de sa carte d'animaux.

- **Manque de chance:** si les deux images qui apparaissent ne sont pas identiques, le joueur reprend sa carte et retourne la carte de la basse-cour découverte (face cachée). C'est alors au tour du joueur suivant.

- **Coup de chance:** si les deux images sur les cartes sont identiques, le joueur peut se débarrasser de sa carte d'animaux. La carte de basse-cour reste à sa place, toujours côté face visible.

Le joueur peut alors tenter à nouveau sa chance. Il choisit une nouvelle carte parmi ses cartes d'animaux et tourne une autre carte de basse-cour. Il pose cette nouvelle carte à côté de la dernière carte de basse-cour tournée et compare les images. Il peut ainsi continuer à tourner des cartes aussi longtemps que les images correspondent - ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de cartes.

- **Coup de folie:** si par chance le joueur a plusieurs cartes d'animaux identiques en main, il peut s'en débarrasser d'un seul coup à condition d'avoir retourné la carte de basse-cour correspondante.

Lorsque son tour prend fin, le joueur doit retourner toutes les cartes découvertes de basse-cour. Ensuite, il complète ses cartes d'animaux en piochant dans sa propre pile, pour avoir à nouveau cinq cartes en main.

Les crottes de poule et la pelle :

Dans une basse-cour, rien n'est plus facile que de mettre la main sans le vouloir dans les crottes de poule. C'est pourquoi deux des cartes de basse-cour représentent des **crottes de poule**.

Si un joueur tombe sur une de ces cartes, il doit tourner une nouvelle carte de basse-cour afin de trouver une pelle pour les enterrer.

Trois possibilités s'offrent alors à lui :

a. La chance lui sourit : si le joueur trouve une pelle, il récupère la dernière carte d'animaux qu'il a joué et passe la main au joueur suivant.

