

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Happy chickens

Instrucciones de juego   Playing instructions   Les règles du jeu   Spielanleitung  
Spelregels   Istruzioni di gioco   Instruções de jogo   Instruccions de joc



53170



**Âge :** À partir de 3 ans.

**Nombre de joueurs :** De 2 à 4.

**Durée du jeu :** Environ 10 minutes.

**Contenu :** 5 poussins et 12 bâtons en bois, 1 poulailler et 16 jetons.

**But du jeu :** Récupérer le plus grand nombre de poussins.

**Préparation du jeu :** Monter le poulailler et placer les bâtons comme indiqué dans l'image. Laisser tomber les 5 poussins par le trou sur le toit du poulailler. Mélanger les jetons et les disposer face cachée autour du poulailler (voir l'image).

**Comment jouer :** C'est le joueur le plus jeune qui commence. Il retourne un jeton, si une couleur apparaît (rouge, vert, bleu ou jaune) il sortira un bâton du trou de la couleur correspondante et le mettra de côté. Après c'est au joueur suivant de jouer.

· Si le poussin noir tombe, le joueur retournera de nouveau un jeton et devra réaliser l'action correspondante

· Si, en prenant le bâton, un ou plusieurs poussins tombent, le joueur les gardera.

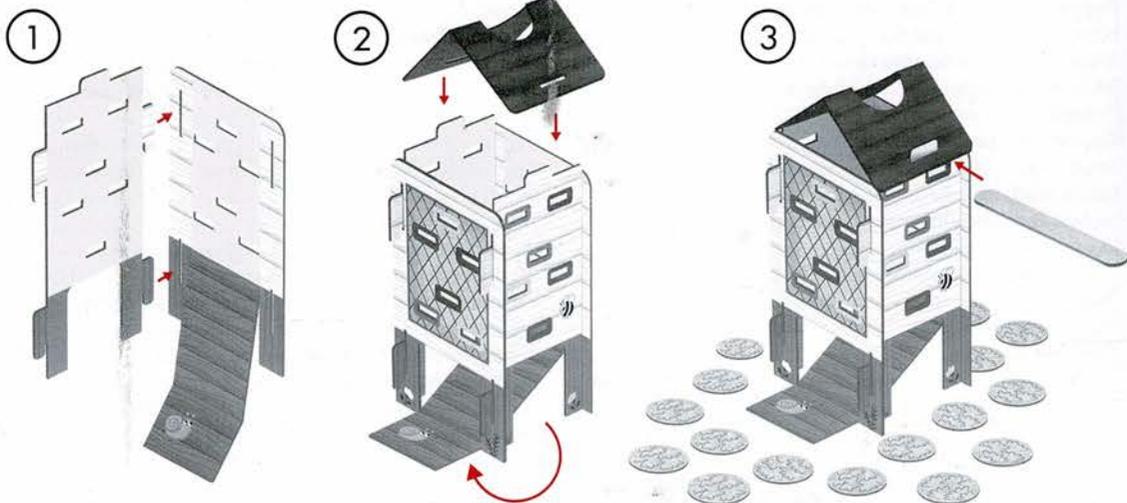
· Si, en retournant un jeton, une poule apparaît, le joueur devra remettre un de ses poussins (s'il en a) au poulailler. S'il retombe, il pourra le garder. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de bâtons dans le poulailler ou lorsque les 5 poussins sont tombés. Le joueur qui aura le plus de poussins gagne.

**Variante du jeu :** L'objectif du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de bâtons, sans que le poussin noir ne tombe. Même préparation du jeu, mais uniquement avec

**1 poussin noir** dans le poulailler. Chacun son tour, on retourne les jetons, le joueur enlève le bâton de la couleur indiquée et le garde. S'il retourne un jeton avec une poule, le joueur passe son tour. Le jeu se termine lorsque le poussin tombe du poulailler. Le gagnant sera le joueur qui aura le plus de bâtons à ce moment-là.

Preparación del juego • Getting ready to play • Préparation du jeu • Spielvorbereitung  
Vorbereitung van het spel • Preparazione del gioco • Preparação do jogo • Preparació del joc



**GOULA®**

Jumbodisët

© Goula is a registered trademark of DISET, S.A.

© 2019 Jumbodisët Group. All rights reserved.

Diset, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España)

**goula.es**