

Les poules sauvages en voyage de classe (KOSMOS 2008)

Traduction de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas.

Pour 2 à 5 poules sauvages à partir de 8 ans.

« Poules par-dessus bord ! Poules par-dessus bord ! » Cela résonne sur le pont du bateau sur lequel les poules sauvages Sprote, Frieda, Melli, Trude et Wilma sont en train de voyager. Le temps est à la tempête et Trude est déjà légèrement verte autour du nez. Les poules sauvages éprouvent toutes des difficultés à se maintenir accrochées au pont du bateau. Et parfois même une poule est à un cheveu de passer par-dessus bord mais, heureusement, une autre poule peut l'aider et les secours sont toujours très vite sur place .

Matériel de jeu

56 cartes de poules sauvages

But du jeu

Le but est de réagir à la vitesse de l'éclair et de gagner les duos de cartes et de sauver les cartes de poules - des autres joueurs - qui passent par-dessus bord. Celle qui a rassemblé le plus de cartes à la fin du jeu, a gagné.

Préparation du jeu .

Avant le début du jeu, vous battez toutes les cartes. Chaque joueuse reçoit 4 cartes qu'elle prend en main. Le reste des cartes reste accessible pour toutes, face cachée et en tas duquel on peut en retirer. Le tas est placé au milieu de la table. Chaque joueuse regarde les motifs de ses cartes tenues en main. Ensuite, elle dépose une carte quelconque (avec l'image en dessous) sur sa tête . Observez bien quels motifs vous mettez en équilibre sur la tête. Quand toutes les joueuses ont mis une carte de poule sur leur tête, la joueuse la plus âgée demande aux autres " toutes les poules sont-elles à bord ? ". Quand toutes les participantes ont répondu que les poules étaient à bord et qu'elles tiennent en équilibre une carte de poule sur la tête, le jeu peut commencer.

Le jeu commence. Les poules prennent le large !

La plus jeune joueuse commence. Elle retourne (de manière à la voir) la carte supérieure du tas à piocher et la dépose de manière visible pour toutes à côté du tas . Maintenant chaque seconde compte . Toutes les joueuses regardent en même temps leurs cartes en main et se rappellent la carte sur leur tête.

Il y a une concordance

Si un motif de leurs cartes (que ce soit de main ou sur leur tête) correspond au motif retourné, la joueuse concernée dépose avec la rapidité de l'éclair cette carte sur la carte au milieu et, de la sorte, forme un duo de cartes . La participante qui a joué la bonne carte reçoit le duo de cartes et le dépose devant elle. Ensuite, elle tire une carte qu'elle prend en main ou bien met sur sa tête, selon la provenance de la carte jouée. Si plusieurs joueuses **déposent en même temps** leur carte, la joueuse dont la carte se trouve le plus en bas, gagne. Toutes les autres participantes qui ont joué une carte, reprennent celle-ci en main ou la déposent sur leur tête.

Il n'y a pas de concordance

Si aucune joueuse n'a une carte correspondante, que ce soit en main ou sur la tête, on doit alors retourner (pour voir l'image) la carte suivante du tas à piocher. On met alors cette carte sur celle déjà visible. On continue ainsi jusqu'à ce qu'une participante joue une carte correspondante. Elle gagne grâce à celle-ci tout le tas à piocher (dont les cartes sont visibles).

Si quelqu'un **joue une mauvaise carte** qui ne correspond pas au motif déjà à la vue de toutes, alors cette poule doit être immédiatement sauvée. La joueuse qui crie en premier lieu " poule par-dessus bord" peut déposer la carte sur son tas .

Ensuite une nouvelle carte est retournée (face visible) et le jeu continue comme décrit. La joueuse qui a gagné le tour précédent retourne toujours (face visible) la carte suivante pour un nouveau tour .

Important. Chaque joueuse a au début d'un nouveau tour toujours quatre cartes en tout dont trois en main et une sur la tête.

Mais prudence ! Chaque joueuse tient en équilibre durant tout le jeu une carte sur la tête. Si la carte en équilibre sur la tête d'une joueuse tombe durant le jeu , les autres crient aussi vite que possible " poule par-dessus bord " La participante qui a crié en premier lieu sauve la poule et gagne la carte tombée. Elle la dépose sur son tas comme les autres duos rassemblés.

La joueuse dont une carte de poules est tombée de la tête tire une carte, la regarde et la met sur sa tête.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand toutes les cartes à piocher sont utilisées. Maintenant toutes les joueuses comptent les cartes de leur tas de gain. On ne tient pas compte des cartes en main ni de celle sur la tête. La joueuse qui a le plus de cartes gagne.