



Quand Maman Poule joue avec ses poussins, c'est à chaque fois la surprise : va-t-elle les chercher dans le lierre, la paille, les myrtilles ou les roses ? Pour gagner, les poussins doivent arriver au Potager sans se faire attraper.

### montage du Poulailier et du plateau de jeu



Poser le **support en plastique** sur la table, monter le **Poulailier** et l'installer dessus, en faisant **correspondre** les couleurs du toit et des portes. Puis, assembler les 4 parties du **plateau** autour du Poulailier.

## GRANDIR avec NATHAN.com

Conseils, activités, jeux et coloriages pour vos enfants



- ▶ Une histoire par jour... ou plus!
- ▶ Les premiers jeux de société
- ▶ Les animaux, sa grande passion!
- ▶ Apprendre par le jeu...

♥ [www.grandiravec Nathan.com](http://www.grandiravec Nathan.com)

photo © Pressmaster / Shutterstock.com



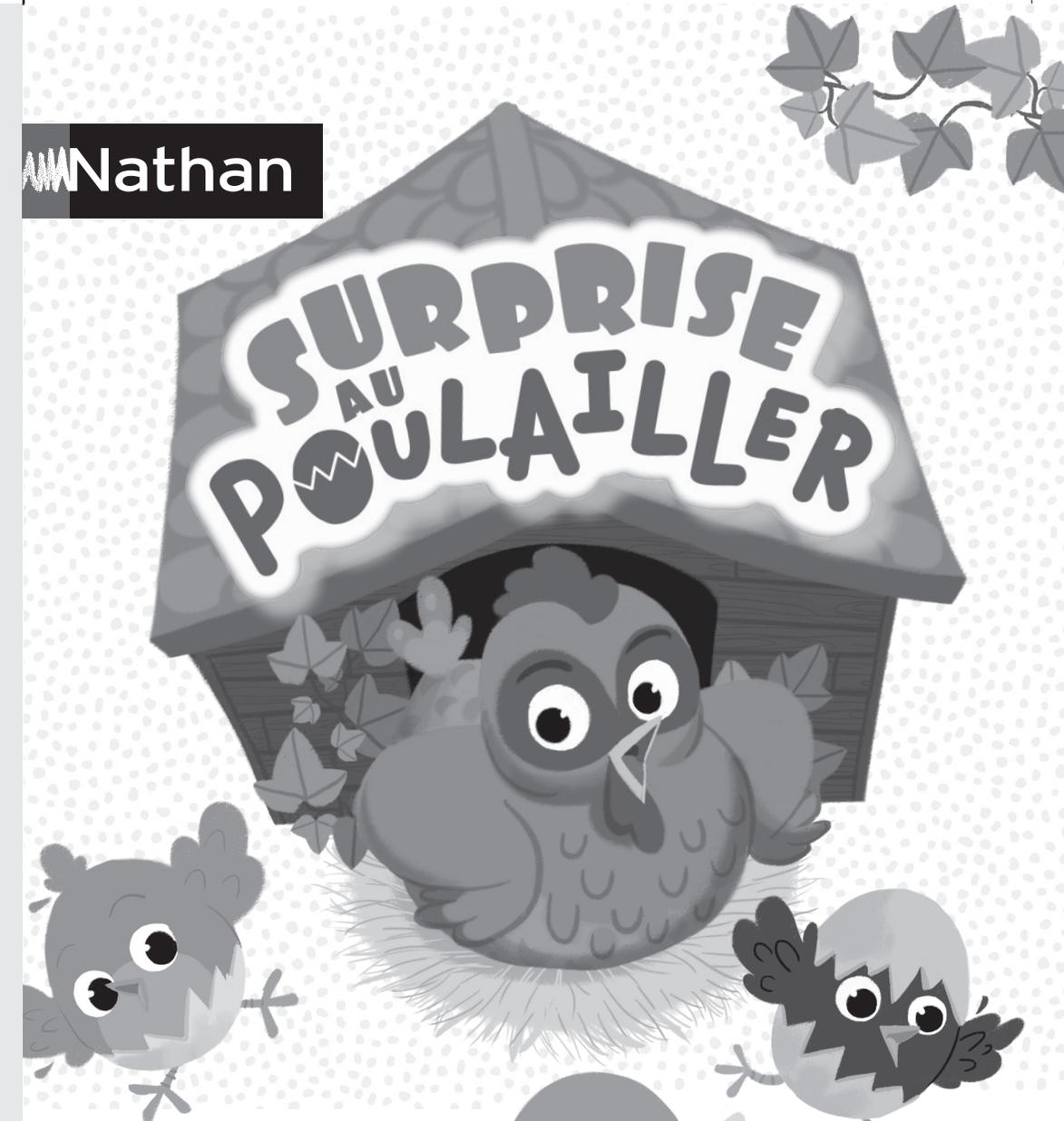
Un jeu créé par Les Fées Hilares

© 2019 Diset  
Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A :  
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne  
Groupe Jumbodiset - [www.diset.fr](http://www.diset.fr)

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur [jeux.nathan.fr](http://jeux.nathan.fr)

service consommateurs : [info.france@diset.com](mailto:info.france@diset.com)

Illustrations : Coralie Vallageas - réf. 30 055



### matériel :

- un poulailier à monter
- un plateau de jeu en 4 parties
- un pion Maman Poule en bois
- 12 jetons recto poussins et verso œuf
- 1 jeton œuf en chocolat
- un dé rond

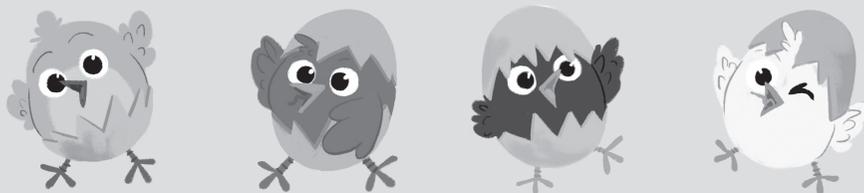
DÈS 4 ANS

2-4 JOUEURS

10 MIN.

## Avant de commencer

- Chaque joueur pose ses **3 jetons poussins** (identiques au poussin qui figure sur le mur du Poulailler face à lui) en pile, côté poussin, sur la **case Nid (Départ)**.
- Poser **Maman Poule** sur la case Nid.



## Comment se déplacer?

Maman Poule et les poussins se déplacent dans le sens des flèches.

À chaque tour, réalise dans l'ordre les 3 actions suivantes :



- 1 Lance le dé dans le trou du toit du Poulailler. Le dé sort par l'une des 4 portes :  
**porte verte** : lierre      **porte jaune** : paille  
**porte rose** : roses      **porte bleue** : myrtilles



- 2 Avance **n'importe lequel de tes poussins** (encore au départ ou déjà sur le plateau) du nombre de cases indiqué par le dé. Les cases déjà occupées ne comptent pas. Ton poussin saute par-dessus.



- 3 Avance **Maman Poule** jusqu'à la prochaine case de couleur identique à la porte d'où le dé est sorti (verte, jaune, rose ou bleue), qu'elle soit libre ou occupée.

- Si ton poussin tombe sur une **case souche**, il est à l'abri : Maman Poule ne peut pas aller sur cette case !
- Si ton poussin tombe sur la **première case du tunnel** (c'est une case jaune) : zou ! il ressort à l'autre bout ! Si l'entrée du tunnel est occupée, ton poussin ne peut pas y aller. Si la sortie du tunnel est occupée, il va jusqu'à la prochaine case libre. Attention : Maman Poule ne peut pas emprunter le tunnel.
- Pour que ton poussin atteigne le Potager, inutile de faire le compte exact avec le dé.
- Contrairement aux poussins, Maman Poule ne peut pas aller au Potager : elle tourne en boucle autour du Poulailler.

Avec des joueurs plus jeunes : c'est le plus âgé qui se charge de déplacer Maman Poule.

## Mode compétitif

### But du jeu

Sois le premier à atteindre le **Potager** avec tes **3 poussins** !

### Comment jouer?

- C'est toi le plus jeune poussin ? Tu commences ! (Puis le tour passera au joueur assis à ta gauche.)
- 1 Lance le dé, 2 déplace un de tes poussins, 3 puis Maman Poule : si **Maman Poule** atterrit sur la case d'un **poussin**, elle le renvoie à la **case Départ**.

### Fin de la partie

La partie est finie quand un joueur a atteint le Potager avec tous ses poussins. C'est lui qui a gagné.

## Mode coopératif

### But du jeu

Pour gagner tous ensemble, emmenez **4 poussins** jusqu'au **Potager** sans que **Maman Poule** n'en renvoie **un seul** au **Nid** !

### Comment jouer?

- Ajoute l'**œuf en chocolat** sur la **case Départ**, avec les poussins et Maman Poule.
- C'est toi qui imites le mieux la poule ? Tu commences ! (Puis le tour passera au joueur assis à ta gauche.)
- 1 Lance le dé, 2 déplace un de tes poussins, 3 puis Maman Poule :
  - si **Maman Poule** passe par-dessus un ou plusieurs **poussins** (sans forcément tomber exactement sur leur case), elle les retourne pour les remettre dans leur coquille : ils ne peuvent plus se déplacer.
  - si **Maman Poule** passe par-dessus un **poussin déjà enfermé dans sa coquille**, elle le renvoie au Nid !
  - si ton **poussin** est sur une **case souche**, il est à l'abri : Maman Poule ne peut pas le retourner.



Pour gagner, il faut s'entraider en **libérant les poussins enfermés** :

- si ton **poussin** passe par-dessus un ou plusieurs **poussins enfermés dans leur coquille**, tu les retournes côté coquille ouverte : ils peuvent à nouveau bouger.
- si ton **poussin** passe par-dessus un **poussin qui est sous Maman Poule**, tu ne peux pas le libérer.
- si ton **poussin** emprunte le tunnel, tu ne peux pas libérer de poussins enfermés au-dessus.

À ton tour de jeu, tu peux utiliser l'**œuf en chocolat** à la place d'un de tes poussins :

- L'œuf en chocolat est **commun** à tous les joueurs.
- Il se déplace comme un poussin : il peut **libérer un ou plusieurs copains enfermés dans leur coquille**, mais il ne peut pas aller au Potager.
- **Maman Poule** ne peut pas le retourner.

### Fin de la partie

Si Maman Poule renvoie **un seul poussin** au **Nid**, tous les poussins doivent y retourner sagement et vous avez tous perdu.

Si **4 poussins** réussissent à rejoindre le **Potager**, vous avez gagné !

Avec des joueurs plus jeunes, pour diminuer la difficulté, Maman Poule devra sortir **2 poussins** du plateau pour gagner.

