

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



# La chasse aux poules

Jeu d'Irène Wolf pour 3 à 4 joueurs à partir de 7 ans \*

*Dans ce jeu, ton nouveau domicile est un poulailler. Tu es une poule et tu cherches à t'évader. Ton seul capital est la nourriture que tu as péniblement économisée. Le fermier jaloux connaît tes plans et tente de les faire échouer.*

*Réussiras-tu à t'évader ?*

**Nombre de joueurs:** De 2 à 4 à partir de 7 ans.

**Durée du jeu:** 20 minutes

**Matériel:**

- 1 plateau de jeu
- 4 pions de couleur
- 40 jetons en bois (nourriture de poule)
- 1 dé de couleurs
- 1 règle de jeu

## Préparation du jeu:

Le plateau de jeu est posé sur la table. Il représente le chemin de fuite des poules composé d'emplacements correspondant aux couleurs du dé. Chacun reçoit un pion à sa couleur qu'il dépose sur l'emplacement « start » correspondant et 10 jetons « nourritures pour poules » qu'il gardera cachés durant la partie.

Les jetons non utilisés sont écartés du jeu. Durant la partie, plusieurs pions peuvent être placés sur le même emplacement du parcours.

*\* L'éditeur propose ce jeu pour 2 à 4 joueurs. A moins de trois joueurs l'intérêt du jeu est très limité. Cette possibilité est même difficilement compatible avec la règle.*

## Déroulement d'une partie:

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence, puis chaque joueur, à son tour, lance le dé de couleurs. Trois cas sont possibles:

### **Le dé jeté indique une des couleurs: rouge, jaune, vert ou bleu:**

Chaque joueur prépare discrètement un certain nombre de « jetons nourriture ». Simultanément, chacun dévoile aux autres le nombre de « jetons nourriture » qu'il a préparé.

### **Résultat:**

- Le joueur ayant dévoilé le maximum de « jetons nourriture » avance son pion sur le premier emplacement de la couleur du dé situé en avant.
- On retourne le dé et le second joueur avance sur le premier emplacement de la couleur opposée situé en avant. - remarque: la correspondance entre les couleurs des faces opposées des dés est rappelée sur le tableau situé sur le tronc d'arbre représenté sur le plateau de jeu.
- Le joueur ayant misé le moins ou pas du tout reçoit tous les « jetons nourriture » que les autres joueurs avaient misés.

### **Cas particuliers:**

- Deux joueurs ou plus ont misé le même nombre de « jetons nourriture »: Ils passent leur tour (ils ne peuvent pas avancer et ne gagnent pas de jetons nourriture).
- Les joueurs ex aequo ont fait le meilleur score: C'est dans ce cas au joueur suivant d'avancer comme s'il avait été le premier. Dans le cas d'une partie à 3 joueurs, il obtient également les « jetons nourritures » des autres joueurs.
- A quatre joueurs, s'il y a deux couples d'ex aequo, personne n'avance et chacun garde ses « jetons nourriture ». On recommence alors la phase de mise.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

### **Le dé lancé indique la couleur noire:**

Le fermier a vu la poule qui cherche à s'évader. Le joueur doit reculer à l'emplacement noir le plus proche situé en arrière (il retourne au poulailler en début de jeu). Il doit d'autre part déposer, s'il en possède, deux « jetons nourriture » dans l'espace: « hühner futter » sur le plateau de jeu. Ils y resteront jusqu'à la fin de la partie.

Le fermier ayant relâché son attention, les autres joueurs avancent au prochain emplacement blanc situé en avant.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

### **Le dé indique la couleur blanche:**

Le fermier est à nouveau attentif: Dans ce cas, on procède comme pour les couleurs bleu, jaune, rouge ou vert. Le joueur qui a fait le second score doit avancer au prochain emplacement noir devant lui mais doit déposer un « jeton nourriture » dans la réserve « hühner futter ».

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

### **Fin de partie:**

Le joueur qui parvient le premier à passer sa poule derrière la clôture sur la case « ziel » a gagné.

On peut sauter la barrière quand on doit se rendre sur une couleur qui n'est plus présente devant soi.

Les autres joueurs avancent ensuite dans l'ordre sur le chemin qui mène à la clôture. Le dernier à rester sur le terrain avant la clôture a perdu et devra attendre une prochaine occasion favorable pour participer à la fuite.

### **Variante pour les plus jeunes:**

Dans cette variante, on ne tient compte que de la première face du dé. Les règles sont les mêmes que pour le jeu complet. Seul le rôle du joueur arrivé second est supprimé.