

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



POULE POSITION

QUI OCCUPERA LE HAUT DE L'ÉCHELLE?

Un passionnant jeu de bluff pour 3 à 5 joueurs à partir de 8 ans de Reiner Knizia

Jeu Piatnik n° 738005

© 2004 by Piatnik Wien

Printed in Austria

Traduction française : Eric Bouret

Poules et coqs veulent être perchés sur le barreau supérieur de l'échelle. Mais pour cela, il va falloir se battre et y laisser des plumes car chaque barreau ne peut en accueillir qu'un seul ! Les plus forts et les plus gros chassent les plus petits. À moins qu'un poids plume ne réussisse à se glisser vers le haut au dernier moment pour marquer de précieux points...

Contenu

1 plateau de jeu en 3 parties à assembler

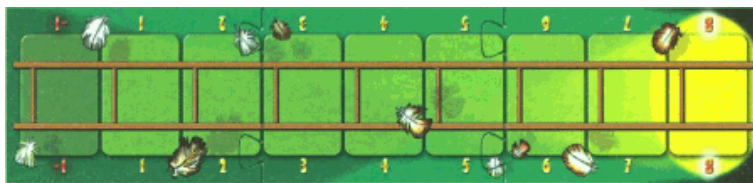
100 cartes Poule numérotées de 1 à 100

30 poules en bois (6 de chaque couleur) 100 jetons (20 de chaque couleur)

1 règle du jeu

Préparation

Chaque joueur reçoit les 6 poules en bois et les 20 jetons d'une même couleur. Assembler le plateau et le placer au milieu de la table.



Bien mélanger les cartes et en distribuer 7 à chaque joueur. Sans les regarder, chacun empile alors ses cartes devant lui, face cachée.

Remarque : Celui qui est surpris à tricher perd immédiatement 5 jetons.

Distribuer ensuite 3 nouvelles cartes à chaque joueur, que chacun prend en main. Les cartes non distribuées sont remises dans la boîte et ne sont pas utilisées.

Déroulement de la partie

Premier tour

Chaque joueur choisit une des trois cartes de sa main et la joue, **face cachée**. Quand tout le monde est prêt, ces cartes sont retournées en même temps et leurs valeurs comparées. Le joueur qui a joué la carte avec la **deuxième plus forte** valeur gagne ce tour.

Il pose alors sa carte sur le plateau, face visible, sur le barreau de son choix et place une de ses poules en bois dessus.

Toutes les cartes jouées par les autres sont retirées du jeu. Chaque joueur tire ensuite une des 7 cartes de sa pile de manière à avoir de nouveau 3 cartes en main.

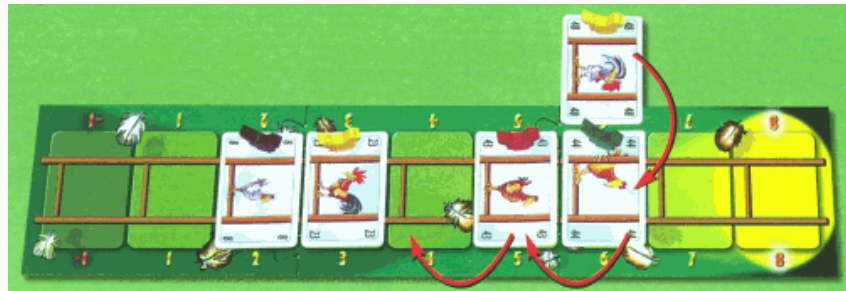
Remarque : À chaque fois qu'un joueur pose une carte sur le plateau, il doit placer une poule dessus. La carte et la poule forment désormais un ensemble inséparable. Dans la suite de la règle, nous appellerons "Poule" l'ensemble carte + poule en bois.

Les tours suivants

Le vainqueur du tour précédent joue une des cartes de sa main, **face visible**. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun joue à son tour une de ses cartes, **face visible**. Les valeurs des cartes sont de nouveau comparées et celui qui a joué la deuxième plus forte carte gagne le tour. Il place alors sa poule sur l'un des barreaux du plateau. Une poule peut être placée sur n'importe quel barreau libre (une poule plus faible peut parfaitement être placée sur un barreau libre au-dessus d'une poule plus forte). Mais il est également possible de chasser une poule **plus faible** de son barreau...

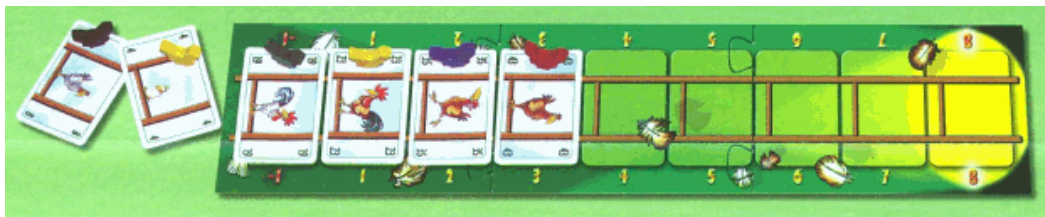
Hierarchie

Si une poule revendique la place sur un barreau déjà occupé, la hiérarchie doit être respectée : la poule la plus faible descend immédiatement d'un barreau. Si ce barreau est libre, elle y reste. S'il est occupé par une autre poule, la plus faible des deux descend de nouveau d'un barreau, etc. À la fin, il ne doit plus y avoir qu'une poule par barreau.



Remarque : Si une poule forte décide de se percher sur un barreau inférieur, elle ne pousse pas les autres vers le haut!

Une poule chassée du barreau le plus bas se retrouve dans la poussière, hors du plateau. Le nombre de poules dans la poussière n'est pas limité ; il n'y règne aucune hiérarchie.



Il est également permis de placer une poule faible directement dans la poussière.

Le propriétaire d'une poule **perd** immédiatement **un jeton** pour chaque barreau dont elle doit descendre. La chute du barreau inférieur dans la poussière coûte également un jeton. Ces jetons sont remis dans la boîte.

Remarque: Bien sûr, celui qui n'a plus de jetons n'en perd plus.

Dès qu'un joueur a joué une carte, il en tire une de sa pile pour en avoir de nouveau 3 en main. Une fois sa pile épuisée, il ne complète plus sa main.

La partie continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées, après 10 tours.

Remarque : il peut arriver qu'à la fin de la partie une poule avec une faible valeur se retrouve perchée sur un barreau élevé, parce qu'il était libre et qu'elle n'a plus été chassée.



Fin de la partie et décompte des points

Une fois que le vainqueur du dernier tour a placé sa carte sur le plateau, la partie s'arrête. Chacun compte alors ses points:

- Pour chaque jeton encore en sa possession, le joueur marque 1 point.
- Pour chaque poule de sa couleur sur le plateau, le joueur marque autant de points qu'indiqués sur son barreau.
- Pour chaque poule dans la poussière, le joueur perd 5 points.

Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points.