

POULE POULE

C'est le Festival de Cannes et l'avant-première du film *Poule Poule* est en train de virer au drame. En effet, un peu moins d'une heure avant la projection, ce maladroit de Waf a mélangé l'ensemble des pellicules ! Pour aider Cocotte, qui n'a pas une minute à perdre, et pour éviter que Crack ne craque pour de bon, il faut reconstituer le film au plus vite ! Et n'oubliez pas, l'histoire prend fin au cinquième œuf !

UN JEU PONDU PAR CHARLES BOSSART • ILLUSTRÉ PAR PAULINE BERDAL

De 2 à 8 joueurs • À partir de 8 ans • Environ 20 min

COMMENT JOUER ?

Tout d'abord, désigner un joueur comme étant le réalisateur, le "**Maître de Poule Poule**" (MPP), pour la partie ou pour une manche (dans ce cas, les joueurs joueront le MPP, chacun leur tour, dans le sens horaire). Le MPP va empiler les cartes, une par une, les unes sur les autres au centre de la table. Une fois posées, ces cartes composeront le Film. Pendant ce temps, les autres joueurs devront juste compter les Œufs ! Pour une première partie, le paquet de cartes sera composé de : 15 Œufs, 10 Poules et 10 Renards.

Exemple de Film :

1 / QUAND UN ŒUF ARRIVE DANS LE FILM : C'EST UN ŒUF DISPONIBLE.



2 / QUAND UNE POULE ARRIVE DANS LE FILM ET QU'IL Y A UN ŒUF DISPONIBLE, ELLE LE COUVE. IL N'EST DONC PLUS DISPONIBLE.



3 / QUAND UN RENARD ARRIVE DANS LE FILM ET QU'IL Y A UNE POULE EN TRAIN DE COUVER, IL LA CHASSE. DU COUP, L'ŒUF REDEVIENT DISPONIBLE !



VOUS AVEZ COMPTÉ 5 ŒUFS ? TAPEZ !!

Le joueur le plus rapide à taper sur le Film, dès que celui-ci comporte au moins 5 Œufs disponibles, marque 1 point (un point est représenté par une section d'œuf coloré). Et c'est parti pour une nouvelle manche ! Le premier joueur qui arrive à 3 points - qui a reconstitué un œuf coloré complet - gagne la partie.



UN ADVERSAIRE CONTESTE ? DEMANDEZ LE RALENTI !!

Lorsqu'un joueur tape sur le Film, les autres peuvent, au choix, ne pas remettre sa parole en doute, et **taper au-dessus de sa main**, ou, **ne pas taper**, pour le **contredire**. Dans ce dernier cas, **uniquement**, on regarde le ralenti. Le MPP récupère la pile Film - en prenant bien soin de ne pas mélanger de cartes - la retourne, puis, carte par carte, en commençant par celle du dessus (la première carte jouée de la manche), rejoue de nouveau le Film au ralenti...

Exemple :

1 / METTRE DE CÔTÉ LES PERSONNAGES QUI N'ONT PAS D'EFFET DIRECT. ICI, DEUX RENARDS PASSENT LEUR CHEMIN...



2 / SI UNE POULE ARRIVE ET QU'UN ŒUF EST DISPONIBLE, PLACEZ-LA PAR-DESSUS. ICI, DEUX POULES COUVENT LEUR ŒUF !



3 / SI UN RENARD ARRIVE ET QU'UNE POULE COUVE UN ŒUF, POSER LE RENARD SUR UNE POULE QUI COUVE...



4 / ... PUIS RETIRER LA POULE ET LE RENARD POUR LES METTRE DE CÔTÉ. L'ŒUF QUI ÉTAIT COUVÉ REDEVIENT DISPONIBLE !



LES CARTES

Maintenant que vous êtes rodés et super forts (si si !), ajoutez donc quelques acteurs au scénario...

Attention à ne pas les ajouter tous du premier coup, au risque de vous retrouver complètement embrouillés !



LE FERMIER (X1) : Ajouter la carte Fermier, ainsi que 4 cartes Œufs dans le paquet. Lorsque le Fermier apparaît dans le Film, **il ramasse tous les Œufs disponibles** (donc pas les Œufs "couvés" par des Poules) et quitte la basse-cour. Les Œufs ramassés par le Fermier ne seront plus considérés comme "disponibles" pour le reste de la manche.



LES CHIENS (X2) : Ajouter la ou les cartes Chien. Lorsque le Chien apparaît, il reste dans la basse-cour. **Il chassera le prochain Renard** et partira avec lui, évitant ainsi que ce dernier chasse une Poule en train de couvrir.



LES RENARDS DÉGUISÉS EN POULE (X2) : Ajouter la ou les cartes Renard déguisés en poule et retirer 1 ou 2 cartes Renard. Même effet qu'une carte Renard classique mais **il n'est pas repéré par le Chien !**



LES CANARDS (X2) : Ajouter la ou les cartes Canard. Le Canard n'a aucun effet... il est juste de passage dans l'histoire pour perturber le rythme du jeu.



LE COQ (X1) : Ajouter la carte Coq. Lorsque le Coq apparaît, **il met fin à la manche**. Le premier joueur à taper sur le tas de carte doit annoncer le nombre d'Œufs "disponibles" présents dans le paquet. Les autres joueurs ayant tapé sur le paquet peuvent contester et demander le ralenti.



LES VERS DE TERRE (X2) : Ajouter la ou les cartes Ver de terre. Lorsque le Ver de terre apparaît, il reste dans la basse-cour et **attirera uniquement la prochaine Poule**. La Poule quittera la basse-cour avec le Ver de terre sans couvrir d'Œuf.



LES ŒUFS D'AUTRUCHE (X2) : Ajouter la ou les cartes Œuf d'autruche. L'Œuf d'autruche compte comme deux Œufs. Vu sa taille, une Poule **ne peut pas le couvrir**. Par contre, le Fermier se fera une joie de le ramasser !



LES CARTES CASTING (X4) : 4 cartes sont vierges ! Si vous jouez avec en l'état, il ne se passe pas grand-chose sur ces cartes. Mais il ne tient qu'à vous d'ajouter le ou les personnages de votre choix ! Cochon, vache, autruche, hamster, ornithorynque... Et d'inventer vos propres règles. Partagez vos créations les plus folles avec le #poulepoule !

DÉTAILS IMPORTANTS

• Pour qu'un personnage du Film ait un effet, il n'est pas nécessaire qu'il soit joué tout de suite après un autre.

Exemple : un Renard qui arrive dans le Film peut pourchasser une Poule arrivée trois cartes plus tôt, qui, elle-même couvait un Œuf arrivé en tout début de partie.

• Le compte d'Œufs disponibles dans le Film peut être de 5 ou plus lorsque l'on tape sur les cartes.

LES POINTS

Chaque section d'Œuf colorés équivaut à un point.

• Le joueur qui tape le premier sur le Film :

- Prend 1 point si personne ne le contredit et que tout le monde tape au-dessus de sa main ou,

- Prend 1 point si, après le ralenti, au moins 5 Œufs sont disponibles dans le Film.

- Si, après le ralenti, le compte d'Œufs disponibles n'est pas le bon, le joueur ne prend pas de points, mais n'en perd pas non plus.

• Les joueurs qui suivent le joueur qui tape le premier :

- Ne prennent et ne perdent pas de point.

• Tous les joueurs qui contredisent le joueur qui tape le premier :

- Prennent 1 point s'ils avaient raison (après le ralenti, il y avait moins de 5 Œufs disponibles) ou,

- Perdent 1 point s'ils avaient tort (au moins 5 Œufs sont disponibles).

• Aucun joueur ne peut descendre en dessous de 0 point.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur atteint les 3 points, il gagne la partie.

• Si plusieurs joueurs arrivent à 3 points en même temps : ils refont une dernière manche entre eux. Le premier à être le seul à marquer un point est le vainqueur.

RÈGLES À DEUX JOUEURS

Il n'y a plus de MPP, les joueurs se partagent le paquet de cartes et retournent chacun leur tour une carte sur le Film.

LES HUMEURS DU MAÎTRE POULE POULE

Des variantes sont à la disposition du MPP pour faire évoluer le Film :

LE CANARD GOURMAND :

Le Canard mange un Ver de terre déjà présent dans le Film, annulant ainsi son effet.

LE FERMIER FRAGILE DU FOIE :

Le Fermier ne ramasse pas les Œufs d'autruche.

5 ŒUFS, NI PLUS, NI MOINS :

Les conditions de victoire changent : 5 Œufs disponibles, pas 6 ou plus ! Donc, si un Œuf d'autruche sort, alors qu'il y a 4 Œufs disponibles, ce n'est pas valable, et il faudra attendre qu'une Poule couve un Œuf... normal !

QUI PERD UN ŒUF, PERD UN BŒUF :

Un joueur peut descendre jusqu'à 3 points négatifs, représentés par les sections d'Œufs grisés.

LA TOTALE :

Utiliser l'ensemble des cartes en même temps et prévoir une aspirine...

CONTENU

- 51 cartes acteurs (19 Œufs, 10 Poules, 10 Renards, 1 Fermier, 2 Chiens, 2 Renards déguisés en poule, 2 Canards, 2 Vers de terre, 2 Œufs d'autruche, 1 Coq)
- 4 cartes Casting (vierges)
- 8 jetons Œufs de 3 sections chacun
- 2 feuillets de règles (FR/EN).

UN JEU

