

OBJECTIF : Les joueurs essaient de protéger leurs Poules dans le Poulailier tout en mettant en jeu leurs Renards dans le but de gober les Poules de leurs adversaires. Le joueur ayant le plus de points avec les Poules à l'abri, les Renards ennemis démasqués et les Poules gobées remporte la partie !

30 cartes : 1 Renard et 6 Poules (de 1 à 6) de 4 couleurs 2 Poulailiers

Valeurs de rang ET en points si gobé



Valeurs en points des Poules à l'abri

MISE EN PLACE :

Les joueurs reçoivent chacun une série de 6 Poules et 1 Renard d'une couleur. Ils les garderont dans leur main sans les montrer pendant la partie.

Poulailiers : chaque carte Poulailier dispose de 8 emplacements sur lesquels une Poule peut être placée : 3 sur chaque bord long d'une carte et 1 sur chaque bord court. Une Poule à l'abri rapporte le nombre de points indiqué par le chiffre du Poulailier à côté d'elle.



Le côté « à l'abri » (✓) de cette Poule est à côté du Poulailier. Elle rapporte donc 2 points.

Mise en place des Poulailiers :

- 2 joueurs :** 1 carte Poulailier, utilisez les 8 espaces. Utilisez le Poulailier « 1 - 3 ». (ci-dessus)
- 3 joueurs :** 2 cartes Poulailier, utilisez 12 espaces. Les bords courts ne sont pas utilisés.
- 4 joueurs :** 2 cartes Poulailier, utilisez les 16 espaces.

Placez les Poulailiers au centre de la zone de jeu en utilisant la face recto ou verso.

Le joueur le plus jeune joue le premier.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS



TOUR DE JEU : Lors de votre tour, effectuez l'UNE des TROIS ACTIONS :

1. POSER : Placez face cachée une carte de votre main sur n'importe quel espace inoccupé d'un Poulailier. Le bord court de la carte (avec le bout de la queue) doit toucher le Poulailier.

Si tous les espaces sont occupés et que vous avez plus d'1 carte en main, vous devez choisir l'action 2 ou 3.

EXEMPLE : le joueur Orange pose une carte de sa main sur un espace du Poulailier qui rapporte 3 points.



2. DÉMASQUER : Choisissez une carte face cachée appartenant à un adversaire. Annoncez que vous pensez qu'il s'agit de son Renard, puis retournez la face visible. S'il s'agit bien d'un Renard, prenez la carte.



TOUR DE JEU : Lors de votre tour, effectuez l'UNE des **TROIS ACTIONS :**

1. POSER : Placez face cachée une carte de votre main sur n'importe quel espace inoccupé d'un Poulailier. Le bord court de la carte (avec le bout de la queue) doit toucher le Poulailier.

Si tous les espaces sont occupés et que vous avez plus d'1 carte en main, vous devez choisir l'action 2 ou 3.

EXEMPLE : le joueur Orange pose une carte de sa main sur un espace du Poulailier qui rapporte 3 points.



2. DÉMASQUER : Choisissez une carte face cachée appartenant à un adversaire. Annoncez que vous pensez qu'il s'agit de son Renard, puis retournez-la face visible. S'il s'agit bien d'un Renard, prenez la carte et placez-la devant vous : elle vous rapportera des points à la fin de la partie. S'il s'agit d'une Poule, elle est alors à l'abri.



4 points !



EXEMPLE : Le joueur Noir choisit 1 carte et annonce qu'il s'agit d'un renard. Il la retourne et démasque le Renard du joueur Marron. Le Renard est alors capturé et placé devant le joueur Noir. Comme il y a 4 joueurs dans la partie, il rapportera 4 points.

3. RÉVÉLER : Selon le nombre de joueurs, choisissez un certain nombre de cartes autour du Poulailier et retournez-les **UNE PAR UNE :**

2 Joueurs : Révélez 2 • **3 Joueurs :** Révélez 3 • **4 Joueurs :** Révélez 4

RÉSULTATS POSSIBLES DE L'ACTION :

1 Renard et des Poules : Le Renard gobe la Poule ayant le rang le plus haut et son propriétaire la place devant lui. La Poule restante ayant le plus haut rang se met à l'abri - tournez la du côté ✓. Le Renard et les Poules qui ne sont pas à l'abri reviennent dans la main de leurs propriétaires.

Que des Poules : Seule la Poule ayant le rang le plus haut se met à l'abri. Les autres Poules reviennent dans la main de leurs propriétaires.

Que des Renards : Tous les Renards reviennent dans la main de leurs propriétaires.

Poules à égalité ou plusieurs Renards : S'il y a des Poules à égalité, ou si plusieurs Renards sont révélés, la carte du joueur Actif a le rang le plus haut (ou a la priorité pour gober), suivie par celle du joueur à sa gauche, et ainsi de suite.



EXEMPLE : Le joueur Orange retourne 4 cartes. Son Renard a été révélé, donc il prend la Poule ayant le rang le plus haut (4 Noire), et la place devant lui. La Poule « 3 Marron » se met à l'abri et rapportera 2 points. Le Renard et la Poule « 2 Blanche » reviennent dans la main de leurs propriétaires.

RÉVÉLER : EXEMPLE SUPPLÉMENTAIRE

Le joueur **Marron** retourne 4 cartes. Les Renards Marron et Noir ont été révélés. Comme il est le joueur actif, c'est le Renard du joueur **Marron** qui gobe la Poule ayant le rang le plus haut (5 Orange). Il place la poule gobée devant lui, puis les 2 Renards reviennent dans la main de leurs propriétaires. La Poule « 2 Blanche » se met à l'abri et rapportera 1 point.



Une fois l'action effectuée, c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire. Continuez ainsi jusqu'à atteindre une condition de Fin de partie.

FIN DE PARTIE : La partie peut se terminer de deux façons.

- Un joueur n'a plus qu'1 carte en main au début de son tour.

Dans ce cas, retournez toutes les cartes face cachée autour du ou des Poulailier(s). Les Renards autour des Poulailiers n'ont aucune valeur, et toutes les Poules se retrouvent à l'abri.

- Tous les espaces autour du ou des Poulailier(s) sont occupés ET toutes les cartes sont face visible.

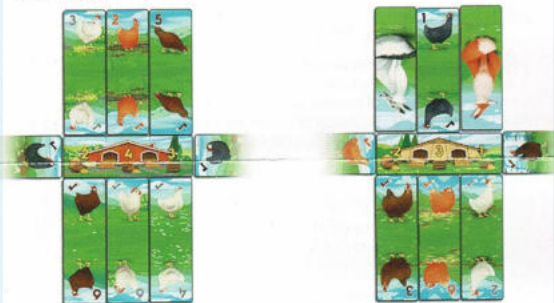
DÉCOMPTE DES POINTS :

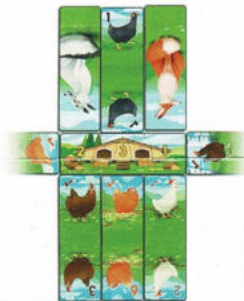
1. Les propriétaires des Poules à l'abri dans les Poulailiers gagnent des points selon les espaces autour des Poulailiers (de valeur 1, 2, 3 ou 4) devant lesquels leurs Poules se sont mises à l'abri.
2. Les Poules gobées rapportent autant de points que leur valeur de rang. Attention : si vous avez gobé une de vos propres Poules, vous obtenez des points **négatifs** !
3. Les Renards capturés rapportent un nombre de points égal au nombre de joueurs (2, 3 ou 4).

En cas d'égalité, le joueur qui possède la Poule ayant la valeur la plus élevée dans sa main gagne la partie. S'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS :

Le joueur **Marron** n'a plus qu'1 carte au début de son tour. La partie s'arrête alors **immédiatement** et 2 cartes toujours face cachées sont alors dévoilées (le Renard Orange et le Renard Blanc). Les joueurs calculent leurs scores.










JOUEUR **POULAILLER** **POULES GOBÉES** **RENARDS** **SCORE**

 1 2 3 4 3 4 = 17

Le joueur Blanc remporte 1, 2, 3 et 4 points aux Poulailers. Il remporte également 3 points pour la Poule « 3 Orange » gobée et 4 points pour avoir capturé un Renard.

 2 3 3 4 = 12

Le joueur Noir remporte 2, 3 et 3 points aux Poulailers. Il gagne également 4 points pour avoir capturé un Renard.

 2 3 4 4 = 13

Le joueur Orange remporte 2, 3 et 4 points aux Poulailers, ainsi que 4 points pour avoir gobé la Poule « 4 Noire ».

 1 2 3 4 5 -4 = 9

Le joueur Marron gagne 1, 2, 2 et 3 points aux Poulailers. Il gagne également 5 points pour avoir gobé la Poule « 5 Orange », mais perd malheureusement 4 points pour avoir gobé sa propre Poule « 4 Marron ».

Le joueur Blanc gagne la partie avec 17 points !

AUTEUR : Chris Handy **DÉVELOPPEURS** : Breeze Grigas, John Brieger

ÉDITION DES RÈGLES : Breeze Grigas

ILLUSTRATIONS : Nella Colombo

TRADUCTION : Valentin Le Lay



www.perplext.com

MATAGOT

matagot-friends.com