Poulettes Story

Le vieux coq chantait faux, il a fini dans la marmite de la fermière.
Aujourd'hui, La place d'honneur est à prendre et l'on sait bien que dans la basse cour ce sont les poules qui ont le dernier mot. Les coquelets partent en chasse de vers de terre pour s'attacher les faveurs de ces dames.

Matériel, Nombre de joueurs et durée d'une partie :

- 32 cartes **poule**
- 32 cartes **dulcinée**
- 40 **vers de terre**
- 8 jetons **vengeance**

Poulettes Story est un jeu de d'observation, de mémoire et de rapidité pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans. La durée d'une partie est de 10 minutes.

But du jeu :

Devenir le nouveau coq de la basse court en marquant le plus de points.

Mise en place :

Chaque joueur reçoit une carte **dulcinée** qu'il est le seul à regarder. Il la pause devant lui et peut la consulter à volonté durant la partie. S'il réussit à récupérer la carte **poule** correspondant à sa **dulcinée** durant la partie, il marque **10 points bonus**.
Les 40 **vers de terre** sont placés aléatoirement face cachée au centre de la table. Le paquet de cartes **poule** est mélangé.

Le tour de jeu *(la partie se joue en 4 tours)* :

On retourne 8 cartes **poule**

face visible de façon à ce que tout le monde puisse les voir.
Chaque carte **poule** comporte le ver de terre qui permettra de la récupérer ainsi que le nombre de points qu'elle rapporte.
Au bout de 10 secondes, un joueur compte jusqu'à 3 et le tour peut commencer.
Les joueurs vont **simultanément** se saisir et retourner à l'aide d'**une seule de leur main formant un bec** des **vers de terre** qui se trouvent au centre de la table :

- Si le **ver de terre** intéresse le joueur, il le pose devant lui *(les autres joueurs ne peuvent alors plus le lui prendre)*.
- Sinon il le repose face cachée au centre de la table.

Dès qu'un joueur a posé un deuxième **ver de terre** devant lui, il peut mettre fin au tour en criant **« Cocorico »,** ou continuer à chercher des **vers de terre** plus intéressants**.**

***Attention !* Il est interdit de continuer à chercher des vers de terre si l'on en déjà 2 devant soi. Il faut au préalable en remettre un, face cachée, au centre de la table.**

Au **« Cocorico »,** tout le monde s'arrête. Les vers en main sont conservés et posés devant les joueurs qui les ont pris.
Le joueur qui a fait le **« Cocorico »** retourne ses vers et prend les poules correspondantes après validation de la part des autres joueurs. Il reçoit un jeton **vengeance *** pour chaque **ver de terre** ne correspondant à aucune carte **poule**.
Les autres joueurs font ensuite de même l'un après l'autre. En cas d'erreurs, ils ne reçoivent en revanche pas de jeton **vengeance**.
Les **vers de terre** qui ne correspondent à aucune carte **poule** sont remis au centre de la table, face cachée.
** Si un joueur a 4 jetons **vengeance**, il est éliminé de la partie.*

Les cartes **poule** restantes sont défaussées et 8 nouvelles cartes **poule** sont retournées et un nouveau tour commence.

Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

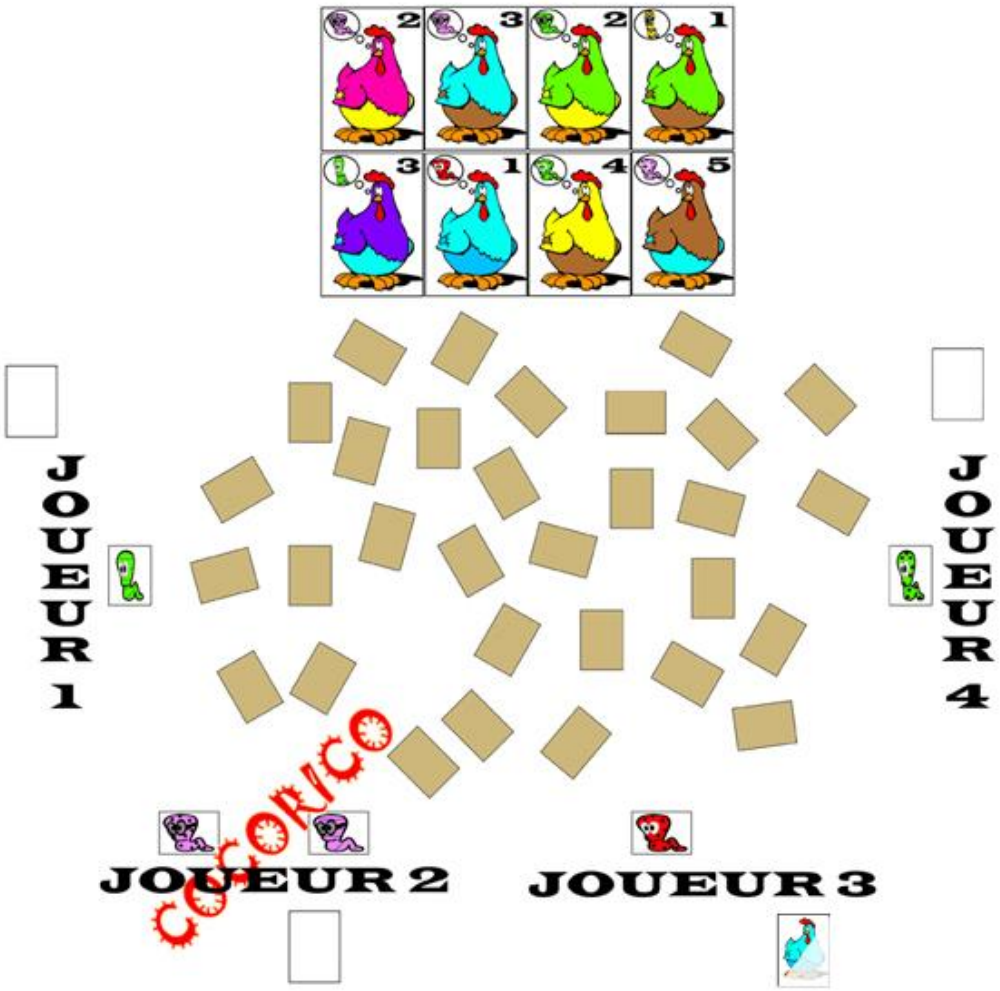
Une fois les 4 tours achevés, les joueurs qui ont reçu des jetons **vengeance** présentent face cachée, les cartes **poule** qu'ils ont récupérées, au joueur situé à leur gauche. Ce dernier pioche au hasard dans leur main autant de cartes **poule** qu'ils ont de jetons **vengeance** et défaussent ces cartes.
Les joueurs comptent ensuite leurs points :

- Chaque carte **poule** rapporte la valeur indiquée sur la carte.
- Les joueurs qui sont parvenus à récupérer la carte **poule** correspondant à leur **dulcinée** marque 10 points supplémentaires.

Le joueur qui totalise le plus de points l'emporte.

En cas d'égalité, si un joueur a récupéré la carte **poule** de sa **dulcinée**, il gagne.
Sinon, c'est celui qui a la carte **poule** de plus grande valeur qui l'emporte.

La basse-cour



*Le **joueur 2** a récupéré 2 **vers de terre** il met fin au tour en criant **« Cocorico »**.*
*Le **joueur 1** prend la carte **poule violet/bleu 3** avec son **ver de terre**.*
*Le **joueur 2** prend les **cartes poule rose/jaune 2** et **bleu/marron 3** avec ses 2 **vers de terre**.*
*Le **joueur 3** prend la carte **poule bleu/bleu 1** avec son **ver de terre**, c'est sa **dulcinée** !*
*Le **joueur 4** pense prendre la **poule jaune/marron** avec son **ver de terre**, mais comme ce n'est pas le ver que voulait cette poule, il le remet à sa place.*

Variante pour les poussins :

Il est également possible de joueur avec des enfants plus jeunes ou d'aménager la difficulté du jeu :

- En enlevant les vers *(et les cartes poule et dulcinée correspondantes)* d'une couleur ou d'un motif. Dans ce cas on joue en 3 tours avec 24 cartes poules.
- En enlevant les cartes **dulcinée**
- En considérant que toutes les cartes poules ont la même valeur. Dans ce cas, le vainqueur est celui qui a récupéré le plus grand nombre de cartes **poule** à la fin de la partie.

Par Lionel BORG