

VERSION  
RAPIDE  
À  
PLUSIEURS

# QUOI DE NEUF ?

... dans le poulailler !



Bienvenue au GRAND CONCOURS annuel du meilleur éleveur de poules. Pendant quelques jours et quelques nuits, vous allez partager un poulailler et collecter un maximum d'œufs.  
Tous les coups sont permis pour gagner, à vous de jouer !!!

## POUR JOUER, VOUS AUREZ BESOIN DE

	Nombre de séries (de 1 à 10 œufs)	Nombre de Renards	Nombre de Boîtes Mystères	Nombre de Nids Collectifs	Nombre de Coqs, Poules, Poussins et Fusils	Nombre d'Œufs de Pâques et de Vers de Terre	Nombre de Nids individuels	Nombre de Bottes de Paille, Maïs et Serpents
<b>Par rapport au nombre d'éleveurs (de 2 à 9)</b>	+ 1 jusqu'à 8 éleveurs, Égal pour 9 éleveurs	- 1 jusqu'à 8 éleveurs, -2 pour 9 éleveurs	Égal jusqu'à 8 éleveurs, - 1 pour 9 éleveurs	1 jusqu'à 8 éleveurs, 0 pour 9 éleveurs	1 jusqu'à 4 éleveurs, 2 pour 5 à 9 éleveurs	1 seul	Égal jusqu'à 8 éleveurs, - 1 pour 9 éleveurs	+1 jusqu'à 8 éleveurs, Égal pour 9 éleveurs

## NIVEAU DE DIFFICULTÉ EN FONCTION DES CONNAISSANCES DE CHACUN

1 <sup>er</sup> NIVEAU (débutant)	2 <sup>ème</sup> NIVEAU (évolutif)	3 <sup>ème</sup> NIVEAU (classique)	4 <sup>ème</sup> NIVEAU (expert)
On utilise l'addition et la soustraction.	On y ajoute la multiplication	On y ajoute la division pour pouvoir poser jusqu'à quatre cartes lorsqu'on l'utilise.	Un sablier (de 30 à 90 secondes), pour limiter le temps de réflexion.

## AVEC OU SANS CARTES GOLD, C'EST PARTI !!!

Distribue 9 cartes dans les mains (+ 4 cartes Gold sur la table) à chacun et glisse la carte Hibou avec le chiffre correspondant à la manche jouée sous la pile des cartes restantes, appelée « Nid d'Œufs ».

Tu peux si tu le souhaites jouer tes cartes Gold à volonté avant que le premier joueur situé sur ta gauche ne débute la manche.

Le premier joueur commence par piocher une carte dans le « Nid d'Œufs », puis il propose une opération égale à 9 avec une, deux ou trois cartes, voire quatre s'il intègre une division ou s'il utilise le Coq (carte Gold). Attention, à l'exception du Coq, aucune valeur ne doit se répéter.

S'il n'y parvient pas, il doit piocher une carte supplémentaire dans le « Nid d'Œufs » et passer son tour. Le premier joueur peut également jouer ses cartes Gold à volonté avant de passer son tour.

Le second joueur pioche au hasard une carte dans les mains du premier et joue à son tour.

S'il n'y parvient pas, il doit piocher une carte dans le « Nid d'Œufs » et passer son tour.

La manche se termine dès qu'un joueur n'a plus de cartes en mains ou quand la dernière carte du « Nid d'Œufs » est piochée.

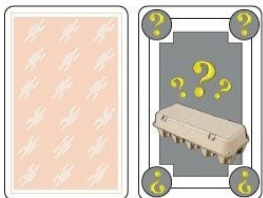
Seules les cartes présentes dans les plis sont comptabilisées. Les Renards encore en mains font perdre 10 œufs chacun sur le total de vos plis.

## SCORING

Les œufs s'additionnent. Les Boîtes Mystères ne rapportent rien (voir Les Boîtes Mystères). Doublement des œufs pour celles et ceux qui ont des cartes face visible (voir La Botte de Paille). Des œufs supplémentaires pour celle ou celui qui possède les Nids Collectifs (voir Les Nids Collectifs). 5 œufs supplémentaires pour celle ou celui qui possède l'œuf de Pâques (voir L'œuf de Pâques) et 10 œufs en moins pour chaque Renards possédés (voir Les Renards). S'ajoute un bonus de 15 œufs pour celle ou celui, s'il y en a, qui aura su défausser toute sa main avant la fin de la manche. Note les scores de chacun sur une feuille et prépare-toi à la manche suivante.



**Les Renards s'attaquent aux poules, évites-les !**  
Seul le Fusil les fait fuir. En fin de manche, chaque Renard possédé te fait perdre 10 œufs.



**Les Boîtes Mystères, combien d'œufs contiennent-elle ?**  
Utiles pour faire un pli lorsqu'il te manque des œufs à condition de ne pas répéter les valeurs.  
En fin de manche, elles ne rapportent rien.



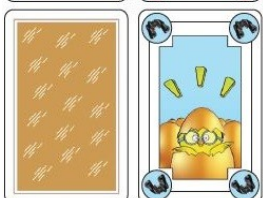
**Les Nids Collectifs, une surprise vous attend tous !!!**  
En commençant par le voisin de gauche, tous piochent une carte dans le « Nid d'Œufs » et tu gagneras, en plus de ton pli, 1 œuf par participants présents.



**Les Coqs ont fière allure !!!**  
Ils te permettent de combiner jusqu'à quatre cartes quelque soit l'opération utilisée. Tu peux également répéter les valeurs dans ta combinaison.



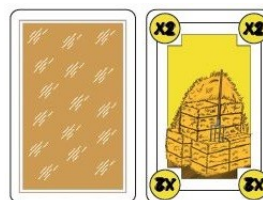
**Les Poules ne sont pas commodes.**  
Elles peuvent échanger une carte au hasard.  
Ou bien tout leur jeu.  
Avec n'importe qui !



**Les Poussins sont très curieux, un avantage certain !**  
Ils te permettent de jeter un œil dans la main de tous ou bien de voir le jeu d'un éleveur juste avant de piocher dans sa main.



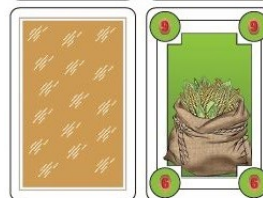
**Les Fusils, BANG !**  
Ils font fuir tous les Renards présents dans ta main, en les remplaçant sous le « Nid d'Œufs ». Si tu ne possèdes aucun Renard, pioche une nouvelle carte Gold en échange.



**Les Bottes de Paille, quel confort !!!**  
Elles te permettent de doubler la valeur la plus haute de ton pli et peuvent être utilisées malgré la contrainte du Mais.



**Les Nids Individuels, pour deux fois plus de plaisir.**  
Dans la nuit, deux œufs se sont révélés.  
À toi de choisir pour qui ?  
Quelqu'un pioche deux cartes dans le « Nid d'Œufs ».



**Les Mais, huuuummmm !** Les poules ont faim, il faut les nourrir. Une fois attribués à quelqu'un, son pli ne pourra pas lui rapporter plus de 9 œufs, sauf s'il utilise une Botte de Paille.



**Les Serpent, ces voleurs !!!**  
Une fois posé devant toi, tu pourras voler la valeur la plus haute du premier pli effectué par un autre.  
Les Serpents ne seront jamais actif plus d'un tour.



**L'Œuf de Pâques, quelle chance !!!**  
Unique, il te permet d'obtenir une carte Gold de plus que les autres et 5 œufs supplémentaires en fin de manche.  
Une fois posé devant toi, pioche deux nouvelles cartes Gold.



**Le Ver de Terre, ce malin !!!**  
Il n'en fait qu'à sa tête. Tu peux l'échanger contre n'importe quelle carte Gold présente dans la défausse.



**Dans la forêt lointaine, on entend le Hibou.**  
Il fait défiler les nuits et nous rappelle chaque manche jouée.