

VERSION
SIMPLIFIÉE
POUR LES
ENFANTS

QUOI DE NEUF ?

... dans le poulailler !



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

POUR JOUER, TU AURAS 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
Par rapport au nombre d'éleveurs (de 2 à 9)	+ 1 pour 2 à 8 éleveurs, Égal pour 9 éleveurs	- 1 pour 2 à 8 éleveurs, - 2 pour 9 éleveurs	Égal pour 2 à 8 éleveurs, - 1 pour 9 éleveurs	1 pour 2 à 8 éleveurs, 0 pour 9 éleveurs	1 pour 2 à 4 éleveurs, 2 pour 5 à 9 éleveurs	1 seul	Égal pour 2 à 8 éleveurs, - 1 pour 9 éleveurs	+1 pour 2 à 8 éleveur, Égal pour 9 éleveurs

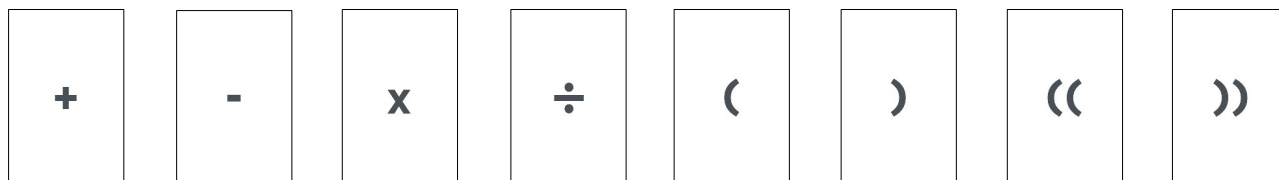
DISTRIBUTION (2 À 9 JOUEURS)

Demande à ton voisin de droite de distribuer 9 cartes couleur chair dans les mains de chacun, le reste constitue le « Nid d'Œufs ». Puis quatre cartes Gold devant chacun, le reste constitue le « Nid Gold ».
Glisse la carte Hibou sous le « Nid d'Œufs », avec le chiffre 1 et la plus petite lune qui dépassent.

C'EST PARTI !!!

Celui qui a distribué peut, s'il le souhaite, utiliser ses cartes Gold à volonté. Puis c'est à toi de commencer en tirant une carte dans le « Nid d'Œufs ».

Utilise librement les signes arithmétiques de ton choix pour proposer une opération égale à 9 avec ou sans l'aide de tes cartes Gold.



Tu peux faire un pli en combinant une, deux ou trois cartes, voire quatre si tu intègres une division dans ton opération ou si tu disposes du Coq le permettant.

À l'exception du Coq, aucune valeur ne doit se répéter.

Si tu ne peux pas faire de pli, pioche une carte dans le « Nid d'Œufs » et passe ton tour.

Tu peux encore décider d'utiliser ou non tes cartes Gold avant de passer ton tour.

L'éleveur suivant devra tirer une carte au hasard dans ta main avant de pouvoir débiter le sien.

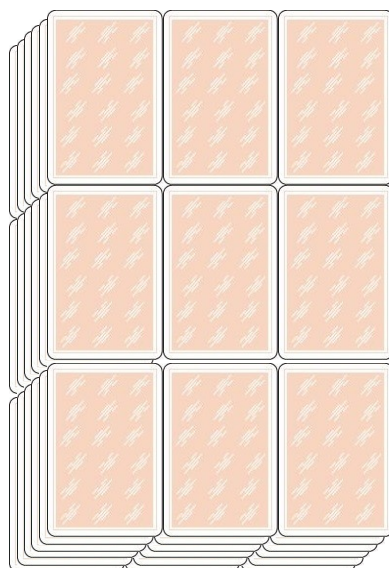
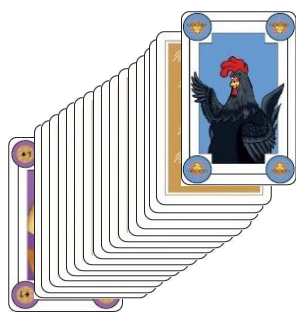
La manche se termine dès qu'un éleveur n'a plus de cartes en mains ou quand la dernière carte du « Nid d'Œufs » est piochée.

SCORING

Seules les cartes présentes dans tes plis sont comptabilisées. 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.

RÉUSSITE (SOLO) AVEC OU SANS GOLD

Pour une réussite solo, il te faut 4 séries (de 1 à 10 œufs), 4 cartes avec 1 œuf, 4 Boîtes Mystères et 6 Renards. Côté cartes Gold, il te faut 1 Œuf de Pâques, 1 Coq, 1 Poule, 1 Poussin, 1 Fusil, 1 Ver de Terre, 6 Maïs et 6 Serpents. Mélange les 54 cartes couleur chaire et réparties-les en neuf paquets. Mélange les 18 cartes Gold en veillant à placer l'Œuf de Pâques en-dessous et le Coq au-dessus du « Nid Gold »,



Retourne face visible la première carte de chaque paquet

Objectif : Utilise la même règle qu'à plusieurs pour collecter tous les œufs présents dans le jeu.

Autrement dit, il ne doit rester que les Renards sur la table

C'EST PARTI !!!

Retire les cartes utilisées pour faire un pli et retournes face visible les suivantes.

Les Boîtes Mystères peuvent remplacer n'importe quelle carte (de 1 à 10 œufs) et les Renards t'empêchent d'accéder aux cartes suivantes.

Lorsqu'un des neuf paquets est vide, tu peux déplacer n'importe quelle carte située au-dessus d'un paquet pour combler le vide. Cela te permettra de déplacer les Renards et d'accéder aux cartes restantes.

Pour gagner, il ne doit rester que les Renards sur la table (et avoir terminé tous les défis des cartes Gold).

RÉUSSITE (DUEL) AVEC OU SANS GOLD

Pour un duel, il te faut les même cartes couleur chaire. Côté cartes Gold, il te faut une carte de chaque. Mélange les 54 cartes couleur chaire et réparties-les en neuf paquets de six cartes. Mélange les 10 cartes Gold en veillant à placer l'Œuf de Pâques en-dessous et le Coq au-dessus du « Nid Gold »,

Choisis un niveau de difficulté, le nombre de manches à jouer et le premier éleveur à commencer, puis retourne face visible la première carte de chaque paquet.

Ton objectif sera de collecter plus d'œufs que ton adversaire.

C'EST PARTI !!!

Le premier éleveur commence par retirer les cartes utilisées pour faire un pli et retourne face visible les suivantes. S'il parvient à réaliser le défi de la carte Gold avant, pendant ou après son pli, il emporte la carte Gold et retourne la suivante.

On ne peut remporter qu'une seule carte Gold par tour de jeu. Conserve-les face visible devant toi, elles te rapporteront des œufs supplémentaires en fin de manche.

Puis c'est au tour du second éleveur d'effectuer un pli avec ou sans le défi de la carte Gold.

Les Boîtes Mystères peuvent remplacer n'importe quelle carte (de 1 à 10 œufs) et les Renards t'empêchent d'accéder aux cartes suivantes.

Lorsque des paquets se vident, celui qui débute choisit comment déplacer les autres cartes.

Lorsqu'un éleveur est bloqué (ou s'il ne joue pas avant la fin du chronomètre), c'est à l'autre de jouer.

Si les deux éleveurs sont bloqués ou passent leur tour, la manche s'arrête et on compte les scores.
Autrement, la manche s'arrête lorsqu'un éleveur parvient à terminer le dernier pli et qu'il ne reste plus que les Renards sur la table. Celui-ci bénéficie d'un bonus de 15 œufs pour la réussite.

Lorsque le dernier défi des cartes Gold est réalisé, et que l'éleveur retourne l'Œuf de Pâques, celui-ci bénéficie d'un bonus de 20 œufs pour la réussite.

SCORING

Les œufs s'additionnent.

Les Boîtes Mystères ne rapportent rien (voir **Les Boîtes Mystères**).

Le doublement des œufs pour celle ou celui qui possède des cartes face visible (voir **La Botte de Paille**),

5 œufs supplémentaires par carte Gold obtenu,

20 œufs supplémentaires pour celle ou celui qui possède le plus de cartes Gold.

20 œufs en bonus pour celle ou celui, s'il y en a, qui aura su terminer le dernier défi des cartes Gold,

S'ajoute à cela un bonus de 15 œufs pour celle ou celui, s'il y en a, qui aura su terminer la réussite.

Autrement dit, s'il ne reste que les Renards sur la table,

Note les scores sur une feuille et prépare-toi à la manche suivante.

EXPLICATION DES CARTES GOLD RÉUSSITE (SOLO ou DUEL)

Les cartes Gold ajoutent des défis supplémentaires qu'il faudra réaliser un à un pour pouvoir passer au suivant :

- **Le Coq** te demande de réaliser une combinaison de 4 cartes quelque soit l'opération utilisée et t'offre la possibilité de répéter les valeurs,
- **La Poule*** demande de faire passer une carte du dessus au dessous d'un paquet et de retourner la carte suivante,
- **Le Poussin*** permet de regarder toutes les cartes d'un paquet,
- **Le Fusil*** permet de retirer un Renard visible,
- **Le Ver de Terre** te demande de refaire un défi déjà réalisé par toi ou ton adversaire,
- **Le Nid Individuel*** autorise ton adversaire à rejouer en effectuant un deuxième pli,
- **La Botte de Paille*** permet à ton adversaire de doubler la valeur la plus haute de son pli,
- **Le Maïs** t'interdit de collecter plus de 9 œufs,
- **Le Serpent** te demande de laisser la carte la plus haute sur son paquet au moment du pli,
- **L'Œuf de Pâques** t'annonce la fin des défis.

*** Dans un duel, c'est l'adversaire qui effectue l'action, mais c'est toi qui remporte la carte Gold,**

OUTILS PÉDAGOGIQUES

Les cartes symboliques sont représentées avec différents signes +, -, x, ÷, =
Des **parenthèses** et **doubles parenthèses** sont disponibles pour démontrer ton opération aux autres.

Le résultat devant toujours faire 9 œufs, le chiffre résultant est indiqué au verso du signe =

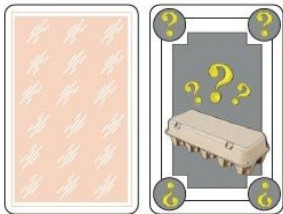
CONCLUSION

Pour un duel plus fun ou des parties plus endiablées, je te recommande d'utiliser un chronomètre (de 30 à 90 secondes).

Amuse-toi bien !!!



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.



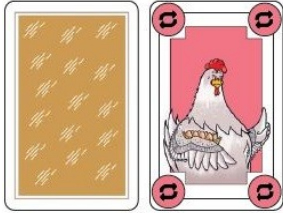
Les Boîtes Mystères, combien d'œufs contiennent-elle ?
Utiles pour faire un pli lorsqu'il te manque des œufs à condition de ne pas répéter les valeurs.
En fin de manche, elles ne rapportent rien.



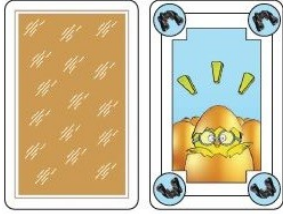
Les Nids Collectifs, une surprise vous attend tous !!!
En commençant par le voisin de gauche, tous piochent une carte dans le « Nid d'Œufs » et tu gagneras, en plus de ton pli, 1 œuf par participants présents.



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.



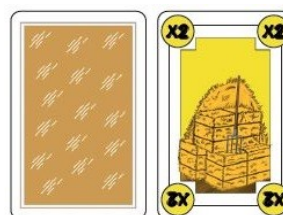
Les Poules ne sont pas commodes.
Elles peuvent échanger une carte au hasard.
Ou bien tout leur jeu.
Avec n'importe qui !



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.



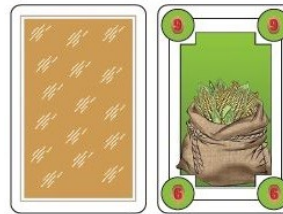
Les Fusils, BANG !
Ils font fuir tous les Renards présents dans ta main, en les remplaçant sous le « Nid d'Œufs ». Si tu ne possèdes aucun Renard, pioche une nouvelle carte Gold en échange.



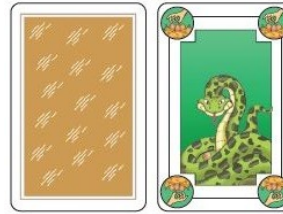
Les Bottes de Paille, quel confort !!!
Elles te permettent de doubler la valeur la plus haute de ton pli et peuvent être utilisées malgré la contrainte du Mais.



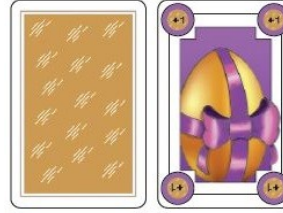
Les Nids Individuels, pour deux fois plus de plaisir.
Dans la nuit, deux œufs se sont révélés.
À toi de choisir pour qui ?
Quelqu'un pioche deux cartes dans le « Nid d'Œufs ».



Les Mais, huuuummm ! 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.