

Berta la Poule

Un jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans.

Qui parviendra à attirer Berta la poule vers son nid? Qui sera le premier à avoir 3 oeufs dans son panier?

Durée de la partie: 10 à 15 mn.

Accessoires:

1 poule

12 oeufs

12 grains jaunes

4 grains rouges

1 sac de toile

4 boîtes

1 dé spécial

1 plan de jeu aimanté

1 règle

Le plateau se compose de 13 cases.

- Berta la poule démarre au centre
- Les boîtes des joueurs sont placées dans les coins
- Les cases devant chaque panier sont les nids; c'est là que la poule pond les oeufs.

But du jeu:

Les joueurs essaient de ramasser le plus vite possible 3 oeufs. Il s'agit pour cela d'attirer la poule vers son nid au moyen des grains jaunes.

Au préalable:

On dissimule les grains dans le sac de toile. On place un oeuf dans le creux qui se trouve au-dessous de la poule et on installe celle-ci au centre du plateau. Les joueurs placent chacun leur panier dans un coin. Le plus jeune commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règle du jeu pour les enfants à partir de 4 ans:

Durant son tour, un joueur pioche un grain après l'autre dans le sac de toile puis essaie d'attirer la poule.

S'il pioche:

- un grain rouge (repaire tactile sous le grain), il le remet dans le sac et on passe au joueur suivant.
- un grain jaune, il le dépose sur le plateau et tire un autre grain.

Les joueurs déposent les grains case par case à partir de leur panier et en direction de la poule. On ne place jamais de grain sur les cases où se trouvent respectivement les paniers et la poule. On dépose un seul grain par case.

Lorsqu'un joueur est parvenu à placer un grain jaune sur chacune des cases du parcours qui sépare son panier de la poule, il tente d'attirer celle-ci. Il se sert pour cela du dé. Celui-ci indique combien de grains la

poule picore, c'est-à-dire de combien de cases elle avance (la poule se déplace en glissant sur le plateau; ne pas la soulever, elle perdrait son oeuf!). Les grains picorés sont remis dans le sac.

Lorsque le dé indique un des symboles avec une poule, le joueur fait avancer la poule d'autant de cases qu'il y a de ronds noirs sur cette face. La poule picore alors les grains sur les cases par lesquelles elle passe, puis le joueur relance le dé.

Lorsque la poule arrive sur un nid, elle y pond un oeuf. Le joueur qui possède ce nid ramasse l'oeuf et le dépose dans son panier. Ensuite, Berta la poule repart du centre avec un nouvel oeuf. Qui parviendra cette fois à l'attirer?

Lorsque le dé tombe sur le rond rouge, la poule reste sur place et on passe au joueur suivant. A son tour, celui-ci pioche d'abord des grains dans le sac et, si jamais il réussit à jalonner de grains le parcours qui sépare son

panier de la poule, tente d'attirer celle-ci au moyen du dé.

Fin de la partie:

Le premier à avoir 3 oeufs dans son panier remporte la partie.

Variante pour les plus de 5 ans

La partie se déroule comme précédemment, à ceci près que la poule ne pond pas d'oeuf tout de suite en arrivant sur un nid. Le joueur suivant peut en effet essayer de l'en éloigner.

Il doit pour cela jalonner de grains le parcours qui sépare son propre panier de la poule et, s'il y parvient, se servir du dé.

S'il arrive à déplacer la poule ne serait-ce que d'une case, celle-ci ne pond pas d'oeuf pour le joueur précédent et lui-même continue à jouer. Là aussi, le tour prend fin lorsque le joueur tire un grain rouge ou obtient un point rouge avec le dé.

Si la tentative d'éloigner la poule du nid d'un adversaire échoue, la poule reste sur place pour pondre son oeuf.

Ensuite, on la replace au centre avec un nouvel oeuf. Tous les grains qui se trouvaient sur le chemin du retour sont ramassés et remis dans le sac.

Exemple:

Le joueur A a réussi à faire venir la poule sur son nid . C'est maintenant au tour du joueur B. Celui-ci tente d'éloigner la poule du nid de A. Plusieurs cas de figure peuvent se présenter:

- B réussit à éloigner la poule. Soit il parvient à l'attirer jusqu'à son propre nid, soit elle s'arrête en chemin. Dans les deux cas, c'est au joueur C de jouer.

- La tentative de B échoue car il pioche un grain rouge. La poule reste alors en place et pond un oeuf pour le joueur A. A l'issue, elle retourne au centre.

Fin de la partie:

Le premier à avoir 3 oeufs dans son panier remporte la partie.