

Zicke Zacke ei ei ei

Nos poules piaillent d'impatience autour de leurs nids. Elles doivent attendre que Rico le coq chante pour avoir le droit de pondre leur œuf. Mais cela ne devrait plus durer très longtemps : Rico est sur le point d'atteindre le tas de fumier. Espérons que, dans l'excitation, elles ne pondront pas leur œuf dans le mauvais nid...

Contenu:

3 poules avec chacune une plume sur la queue

1 coq bleu (Rico)

1 grand dé rouge Poule

1 petit dé bleu Attrape

1 plateau de jeu avec 4 nids et 4 cases Poule

6 tuiles Parcours pour le coq (4 cases

Champ et 2 tas de fumiers/noir strillé)

4 paniers à oeufs (tuiles)

1 sac contenant 24 oeufs de 4 couleurs

1 règle

Le jeu de base

Le jeu avec le dé Poule pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Préparation

Installez le plateau de jeu au milieu de la table, placez les corbeilles dans chaque trou (nids) et disposez les tuiles, parcours du coq tout autour. Il doit toujours y avoir 2 champs entre chaque tas de fumier.

- Donnez une boîte à chaque joueur.
- Placez le coq sur l'un des deux tas de fumier.
- Passez le sac contenant les oeufs à celui d'entre vous qui imite le mieux le coq. Il entame la partie.

- Gardez les poules et le dé Poule à portée de main.
- Vous n'avez pas besoin du dé Attrape dans le jeu de base.

Déroulement de la partie

Avant chaque tour, mettez un oeuf dans chaque poule. Lancez ensuite le dé et déplacez le coq ou une poule selon le résultat obtenu. Si le coq atteint un tas de fumier, les 3 poules pondent leur oeuf et vous pouvez les ramasser. La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait rempli son panier.

1. Remplissage des poules

Le joueur qui possède le sac en sort 3 oeufs qu'il distribue aux joueurs. S'ils sont tous les 3 de la même couleur, il les remet dans le sac et en tire 3 nouveaux. Les joueurs mettent alors ces oeufs dans les poules.

Attention ! Mémorisez bien quelle poule reçoit quel oeuf !

Une fois qu'un joueur a mis un oeuf dans une poule, il la pose sur n'importe quelle case Poule libre de son choix.

Comment mettre un oeuf dans une poule
Montre bien l'oeuf pour que tout le monde le voit et annonce sa couleur.

Retire ensuite la queue de la poule, retourne-la et cache l'oeuf dans son ventre. Remets ensuite la plume pour empêcher l'oeuf de tomber.

2. Lancer du dé et déplacement :

Vous jouez à tour de rôle. Quand vient ton tour, lance le dé et déplace une poule ou le coq. Le joueur qui possède le sac commence.

- S'il a obtenu une poule jaune au dé,

il choisit n'importe quelle poule et la place sur la case Poule libre.

- S'il a obtenu le coq bleu au dé (rugueux),

il déplace le coq d'une tuile dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lancez le dé et déplacez ainsi une poule ou le coq à tour de rôle jusqu'à ce que le coq atteigne un tas de fumier.

3. Ponte des oeufs :

Quand tu atteins un tas de fumier avec le coq, pousse un cocorico et fais pondre la poule de ton choix. Ton voisin de gauche choisit ensuite une poule, qui pond à son tour. Pour finir, son voisin de gauche prend la dernière poule et lui fait pondre son oeuf. À 2 joueurs, faites pondre les poules à tour de rôle : une fois toi, une fois l'autre joueur, puis de nouveau toi.

Comment est pondu un oeuf

Choisis une poule et place-la sur le nid de ton choix sans regarder en dessous. Tu peux maintenant retirer la queue. L'oeuf tombe dans le nid. Soulève la poule pour voir la couleur de l'oeuf pondu.

- Si l'oeuf est de la même couleur que le nid (repère tactile sur l'oeuf et sur le plateau à

côté du nid), tu gagnes le droit de le placer dans ton panier. Si ce nid contient également d'autres oeufs, tu peux les ramasser aussi.

Si la couleur de l'oeuf est différente de celle du nid, tu ne peux malheureusement pas le ramasser. Il reste dans ce nid jusqu'à ce qu'un oeuf de la bonne couleur y soit pondu.

Dès que tu as pondu un oeuf, place la poule devant toi pour pouvoir y cacher un nouvel oeuf au début du tour suivant.

Une fois que toutes les poules ont pondu, le tour est terminé. Le joueur avec le sac le passe à son voisin de gauche. Celui-ci entame le tour suivant comme décrit précédemment.

Fin de la partie et vainqueur

Le premier joueur à ramasser 6 oeufs remporte la partie. La partie s'arrête immédiatement. Plus aucun oeuf n'est pondu.

Variantes possibles

- Au lieu de ne déplacer qu'une poule, soulevez 2 poules en même temps et replacez-les sur deux cases libres de votre choix.
- Variante à 4 joueurs : Lorsque les 3 poules ont pondu, le 4ème joueur récupère tous les oeufs qui restent dans ses nids.

Attrape le coq

Le jeu avec les deux dés à partir de 6 ans

Parfois, Rico le coq prend vraiment trop son temps. Alors le fermier l'attrape et le place lui-même sur le tas de fumier.

Jouez selon les règles du jeu de base avec les changements suivants :

- Avant le début de la partie, chacun d'entre vous tire un oeuf du sac qu'il place dans son panier.
- Lancez à chaque fois les deux dés : le grand dé Poule et le petit dé Attrape.

Si le dé rouge indique le coq bleu et le dé Attrape indique la main (petit trou sur la face), essayez le plus vite possible d'attraper le coq.

Le joueur qui a été le plus rapide déplace le coq sur le tas de fumier suivant et pousse un cocorico. Il peut ensuite choisir une poule et lui faire pondre son oeuf. Après cela, il cache un nouvel oeuf dans son ventre et la replace

sur une case Poule libre. Les deux autres poules ne pondent pas et restent sur leurs cases sans que les joueurs ne regardent en dessous.

Attention : Si le coq se trouve encore sur un tas de fumier, il est interdit de l'attraper. Le joueur l'avance simplement d'une case. Celui qui se trompe et attrape quand même le coq doit remettre un oeuf de son panier dans un nid de son choix.

Dans toutes les autres combinaisons obtenues aux dés, seul le dé rouge Poule compte. Vous jouez comme dans le jeu de base et vous ne devez pas attraper le coq. Là aussi, celui qui se trompe doit remettre un oeuf de son panier dans le nid de son choix.