

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



carte, prends toutes les cartes de la pile et place-les sous ton paquet. Tu dois alors poser deux nouvelles cartes pour commencer une nouvelle pile.

Remarque : Si la somme des deux cartes est inférieure à 11, tu ne peux pas faire Poule Mouillée !

Cocorico ! : Si tu poses une carte et que tu atteins exactement 21, pose les cartes de la pile de côté, elles sortent du jeu. Tu peux alors commencer une nouvelle pile en jouant autant de cartes que tu veux, au moins 2, jusqu'à ce que tu sois satisfait de la somme atteinte. Puis le joueur suivant continue en déposant une carte. Si tu dépasses 21 en posant tes cartes, Dommage !, tu reprends tes cartes, et c'est au tour du joueur suivant de poser 2 cartes.

Attention : A chaque fois que le jeu est interrompu par "Dommage !", "Poule Mouillée !" ou "Cocorico !", on doit continuer la partie en posant deux cartes, même lorsque la première carte est une carte-renard "=20". Si le joueur qui doit poser les 2 cartes n'a plus qu'une carte en main, il la pose et remporte la manche.

Fin du jeu et calcul des points :

Lorsqu'un joueur a déposé toutes les cartes de son jeu, il gagne la manche. Les joueurs restants jouent encore jusqu'à ce que la pile en-cours soit prise par l'un d'entre eux ou bien mise hors-jeu. On compte alors les points pour départager les joueurs restants : chaque carte poule dans ta main vaut 1 point, et chaque carte renard 10 points.

Si tu joues plusieurs manches, note les points à la fin de chaque manche, celui qui a cumulé le moins de points est le vainqueur.

Si tu as des questions ou des remarques à propos de Poule Mouillée ! adresse-toi à :
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien
ou bien info@piatnik.com

Like nous sur [facebook.com/PiatnikJeux](https://www.facebook.com/PiatnikJeux)



piatnik.com



Sacrées volailles !

Un jeu de cartes déplumant de David Parlett

De 2 à 5 joueurs, à partir de 7 ans

Jeu Piatnik n° 786709

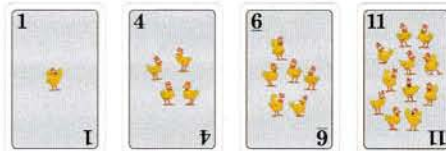
© 2017 Piatnik, Vienne

Les poules jaunes ou rouges s'amuse à jouer des tours... et quand vient le Renard, il met la pagaille dans tout le poulailler !!
Garde ton sang froid et mesure tes risques pour gagner !

Matériel de jeu :

50 cartes poule :

-28 cartes avec des poules jaunes et des chiffres noirs, numérotées de 0 à 11. On doit toujours additionner les valeurs inscrites sur ces cartes



-22 cartes avec des poules rouges et des chiffres rouges, numérotées de 2 à 11. On peut parfois soustraire les valeurs inscrites sur ces cartes.



piatnik.com

10 cartes renard :

4 x = Cette carte est égale à la dernière carte jouée (même couleur et même valeur que la carte précédente, ou si la carte précédente est une carte renard, même action). Si c'est la première carte jouée elle vaut zéro.

2 x = Cette carte double la somme

2 x = Cette carte remet la somme à zéro.

2 x = Cette carte monte la somme à 20.

1 règle du jeu.

But du jeu :

Le but est de se débarrasser en premier de toutes ses cartes.

Préparation du jeu :

Mélange toutes les cartes et distribue-les équitablement entre tous les joueurs. S'il reste des cartes, pose-les sur le côté. Chaque joueur prend son paquet de cartes faces cachées, sans les regarder.

Déroulement du jeu :

Le joueur se trouvant à gauche de celui qui a distribué les cartes commence. Ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur de départ ouvre le jeu, il pose les deux premières cartes de son paquet au centre de la table et dit à voix haute la somme des deux cartes. S'il joue par exemple des cartes poule avec les chiffres 3 et 8, il dit « 11 ».

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Il pose une seule carte sur la pile au centre de la table et ajoute à la somme la valeur de sa carte, comme suit :

- Les cartes poule avec les chiffres noirs doivent toujours être additionnées.
- Les cartes poule avec les chiffres rouges sont additionnées, sauf si la somme dépasse 21. Dans ce cas, il faut les soustraire !
- Les cartes renard : compter selon la description sur la carte (voir ci-dessus paragraphe "Matériel du jeu")

Les joueurs continuent à tirer la carte se situant au-dessus de leur paquet et à la mettre sur la pile du milieu, jusqu'à ce qu'un joueur :

- dépasse la somme 21 – Dommage !
- fasse marche arrière – Poule Mouillée !
- atteigne pile la somme 21 - Cocorico !

Dommage ! : Si tu tires une carte poule avec un chiffre noir ou bien une carte renard "=" ou "x2" et que tu dépasses la somme 21, tu prends toutes les cartes et tu les mets en-dessous de ton propre paquet. Ton tour est terminé. Le joueur suivant pose deux nouvelles cartes pour commencer une nouvelle pile.

Poule Mouillée ! : Si la somme s'élève à 11 ou plus, et que tu crains qu'en additionnant la valeur de ta prochaine carte ou bien qu'en tirant une carte-renard, tu dépasses 21, tu peux faire la Poule Mouillée ! Dans ce cas, au lieu de jouer une