Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Chicken Chase

Une lutte acharnée entre 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Michael Feldkötter · Illustrations : IlluVision · Design : DE Ravensburger, Walter Pepperle, KniffDesign
Rédaction : Stefan Brück · Jeux Ravensburger ® N° 26 528 2

But du jeu

Lorsque les poules se mettent à courir, il n'y a pas que les plumes qui volent ! Mais quelle poulette s'imposera et aura un bec d'avance à l'arrivée ?

Chaque joueur dirige deux poules et tente de leur faire atteindre le sommet du tas de foin le plus vite possible. Pour cela, chacun commence par installer ses poussins sur les cases de l'échelle de nourriture. Les joueurs gagnent alors des cartes qui leur permettent de faire avancer leurs poules vers le sommet. Toutes les poules adverses sur leur passage ont vite fait d'être repoussées vers le bas. Et c'est ainsi qu'à force de se bousculer et de se chamailler, notre bande de poulettes se rapproche doucement mais sûrement du sommet du tas de foin...

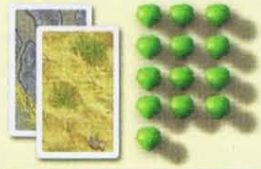
Le vainqueur est le joueur qui parvient à amener ses deux poules en même temps au sommet.

Contenu

1. 1 tas de foin (= le parcours des poules)
2. 1 planche prédécoupée avec : l'échelle de nourriture en deux parties (« Départ » et cases 1 à 10)
3. 6 jetons Obstacle
4. 8 poules (2 de chaque couleur)
5. 60 poussins (15 de chaque couleur)
6. 60 cartes (d'une valeur de 1 à 8)
7. 3 dés

Joueur jaune (joueur qui commence)

Joueur bleu



Joueur vert

Joueur rouge

Ravensburger

PRÉPARATION

Avant la toute première partie, détacher soigneusement l'échelle de nourriture et les 6 jetons Obstacle de la planche prédécoupée.

Installer **le tas de foin** au milieu de la table. Assembler **les deux parties de l'échelle de nourriture** et la placer contre le tas de foin, en épousant sa forme (voir l'illustration de la « Mise en place » page 1).

Trier **les cartes** selon les 4 couleurs différentes de versos et placer chaque paquet à côté de l'échelle de nourriture comme indiqué sur la « Mise en place » page 1. À côté de chaque case numérotée de l'échelle de nourriture (1 à 10), placer une carte de la pile du type correspondant, face visible (voir « Mise en place », page 1).

Chaque joueur choisit les **2 poules** et les **15 poussins** d'une couleur. Il place ses poules sur la case « Départ » au pied du tas de foin. Chacun garde ses poussins devant lui.

(À moins de 4 joueurs, les poules et poussins non utilisés sont remis dans la boîte.)

Chaque joueur pioche en plus **1 carte de chacun** des deux premiers paquets (dalles en pierre et sable) qu'il garde en main sans les montrer aux autres.

Enfin, **les jetons Obstacle** sont installés, selon le nombre de joueurs, sur les cases suivantes du plateau (où ils restent toute la partie) :

- À 2 joueurs ► 6 jetons : 1 sur chacune des cases 4 – 5 – 8 – 10 – 13 – 14 ;
- À 3 joueurs ► 4 jetons : 1 sur chacune des cases 4 – 5 – 10 – 12 ;
- À 4 joueurs ► 2 jetons : 1 sur chacune des cases 5 – 12.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui caquette le mieux commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que le vainqueur soit désigné.

Avant que le premier joueur n'entame la partie, les autres peuvent déjà placer quelques uns de leurs poussins dans la première zone de l'échelle de nourriture (dalles en pierre – cases 1 à 4) : le voisin de gauche du premier joueur peut placer 1 de ses poussins sur n'importe quelle case de cette zone, le joueur suivant 2 poussins et le dernier 3 poussins. Les joueurs doivent juste veiller à ce qu'aucun joueur ne possède plusieurs poussins sur une même case (voir « Mise en place » page 1). La partie peut enfin commencer !

Quand vient son tour, le joueur effectue 1 des 3 actions suivantes.

(L'action A est la plus souvent utilisée ; les actions B et C serviront la plupart du temps vers la fin mais pourront s'avérer décisives pour l'issue de la partie.)

ACTION A : Lancer les dés, gagner éventuellement des cartes et jouer au maximum 1 carte

1.Lancer les dés :

Le joueur qui choisit l'action **A** lance toujours **3 fois** les dés au total. La 1re fois, il utilise **les 3 dés**, la 2e **2 dés** et la 3e **1 seul dé**.

Après chaque lancer, le joueur doit décider comment il souhaite répartir les points obtenus. Il peut les utiliser séparément ou les combiner en les additionnant de toutes les manières possibles. Il place alors un poussin sur les cases correspondantes de l'échelle de nourriture.

1er lancer :

Le joueur peut choisir l'une des combinaisons suivantes :

1)Il place un poussin sur chacune des trois cases 1, 3 et 5 ou
2)Il place un poussin sur chacune des deux cases 4 (1+3) et 5 ou
3)Il place un poussin sur chacune des deux cases 1 et 8 (3+5) ou
4)Il place un poussin sur chacune des deux cases 3 et 6 (1+5) ou
5)Il place un poussin sur la case 9 (1+3+5).

2er lancer :

Le joueur peut choisir l'une des deux combinaisons suivantes :

1)Il place un poussin sur la case 6 (3+3) ou
2)Il place deux poussins sur la case 3.

3er lancer :

Le joueur place un poussin sur la case 5.

2.Gagner une ou plusieurs cartes :

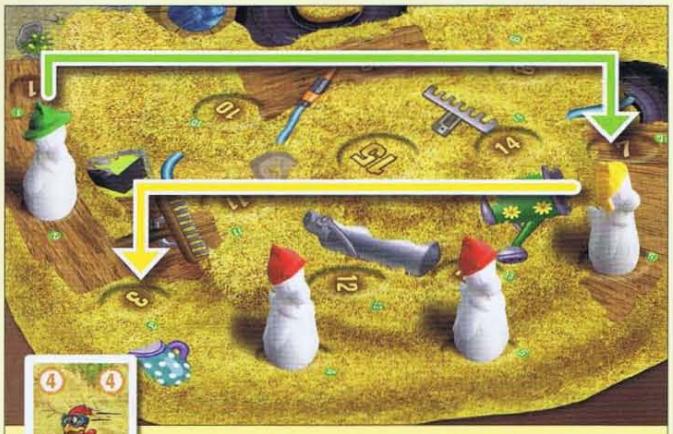
Dès qu'un joueur place son **3e poussin** sur la même case de l'échelle de nourriture, il prend la carte retournée à côté et l'ajoute à sa main. Il retire ensuite tous les poussins sur cette case et les rend à leurs propriétaires. Cette case se retrouve entièrement vide. Il place ensuite une nouvelle carte du paquet correspondant à côté de la case.

Avec un peu de chance, un joueur peut ainsi gagner plusieurs cartes durant un même tour.

avant | après

3.Jouer une carte :

Après ses trois lancers et l'éventuel gain d'une ou plusieurs cartes, le joueur peut, s'il le souhaite jouer **une** carte au choix de sa main (y compris une de celles qu'il vient de gagner) et avancer ainsi une de ses deux poules du nombre exact de cases correspondant. Si sa poule **termine son déplacement** sur une autre poule (adverse ou non), cette dernière doit reculer jusqu'à la prochaine **case libre vers le bas**. Une poule ne peut redescendre au maximum que jusqu'à la case Départ *(peu importe que plusieurs autres poules s'y trouvent déjà)*.
Important : En reculant, une poule ne peut **jamais** entraîner les autres.



Vert joue un « 4 » et avance sa poule de 4 cases vers le haut où il rejoint la poule jaune. Celle-ci doit redescendre de 3 cases.

Action B / Action C

Ne pas lancer les dés mais jouer plus d'une carte à la place

Si un joueur renonce **totalement à lancer les dés** durant son tour *(et donc à la possibilité de gagner des cartes supplémentaires)*, il peut à la place effectuer les actions B **ou** C :

Action B:

Le joueur peut jouer **autant** de cartes **qu'il veut** de sa main, **sans** toutefois que leur somme ne **dépasse 8**, et déplacer ensuite **une** de ses poules vers le haut du **total** de toutes les cartes jouées. Si elle **termine son déplacement** sur une autre poule, cette dernière redescend selon les règles expliquées pour l'action A.

Vert joue un « 2 » + un « 3 » et avance sa poule de la somme (5 cases) vers la haut où il rejoint la poule bleue. Celle-ci doit redescendre de 2 cases.

Action C:

Le joueur peut jouer **une** carte au choix pour **chacune de ses deux** poules *(il précise par quelle poule il commence)*. Là aussi, les poules reculent selon les règles de l'action **A** !

Précisions supplémentaires :

- Toutes les cartes jouées sont défaussées sur une pile à côté de leur paquet respectif. Si un paquet est épuisé, la défausse correspondante est mélangée et constitue la nouvelle pioche.

- Une poule ne peut **jamais** s'arrêter sur une case bloquée par un **jeton Obstacle**. Si une poule atterrit sur une telle case soit en montant, soit en descendant, elle doit reculer sur la première case **libre** précédente *(en montant)* ou suivante *(en descendant)*.

- Il n'est **pas** nécessaire d'obtenir le nombre exact pour atteindre l'arrivée (case 15) : les points excédentaires sont ignorés.

- Si un joueur n'a plus de poussin alors qu'il pourrait en placer un sur l'échelle de nourriture, il peut déplacer un de ses poussins déjà sur l'échelle sur la nouvelle case.

- Si un joueur vide une case de l'échelle de nourriture au milieu d'un lancer, il peut, le cas échéant, y replacer de nouveaux poussins directement derrière.

Vert joue un « 4 » et avance sa poule de 4 cases vers le haut. Elle atterrit sur un jeton Obstacle et doit reculer sur la première case libre précédente...

Fin de la partie

Même la case d'arrivée (15) ne peut être occupée que par **une seule** poule. Si une seconde la rejoint, elle la repousse comme d'habitude sur la première case libre vers le bas.

Attention ! Une poule sur la case d'arrivée (et seulement sur cette case) n'est **jamais** repoussée par une poule de la même couleur ! Au contraire : le joueur qui y parvient **remporte la partie** et le jeu s'achève.

Variante

... pour les moins bagarreurs :
En début de partie, les jetons Obstacle sont placés de la manière suivante sur le tas de foin :

À 2 joueurs ► 1 jeton sur chacune des cases 4 – 5 – 8 – 11 – 13 ;
À 3 joueurs ► 1 jeton sur chacune des cases 4 – 5 – 12 ;
À 4 joueurs ► aucun jeton

Bien entendu, il est également possible de répartir les jetons Obstacle librement sur le tas de foin. Il existe de nombreuses variantes plus passionnantes les unes que les autres...

© 2010 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag | Postfach 2460 | D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Ravensburger