

POULES RENARDS VIPERES



RÈGLE DU JEU

règle déposée Edition 2016 © François Koch 2008

CONTENU :

36 cartes Animaux

36 Animal cards - 36 Tierkarten



12 cartes Mangeailles

12 «Go out for a bite» - 12 Fresskarten



3 cartes Abris

3 Shelters - 3 Schutzgebiete



BUT DU JEU

A la fin de la manche, avoir **un maximum** de cartes Poules, Renards et Vipères posées devant soi.

PRÉPARATION

Le joueur le plus âgé mélange les cartes et en distribue **6 à chacun**. Le reste forme une pioche.

DÉROULEMENT

Le joueur à gauche du donneur débute. Il pose devant lui, faces visibles, autant de **cartes Animaux** qu'il le souhaite. Seule condition: commencer par au moins **deux cartes d'un même animal** (2 Poules par exemple). Au tour suivant, la série pourra être complétée avec une seule carte ou plusieurs. On peut entamer dans un même tour plusieurs séries différentes (série de Poules + série de Vipères par exemple)

Puis il pioche afin d'avoir à nouveau 6 cartes en main.

C'est maintenant au suivant de jouer. Il procède de la même manière puis, si la situation le permet, il a la possibilité de jouer une **carte Mangeaille** qu'il laisse au centre de la table.

LES CARTES MANGEAILLES

Elles sont illustrées avec une assiette sur le haut. L'animal mangeur est à gauche, l'animal mangé à droite (les Poules mangent les Vipères, les Vipères mangent les Renards, les Renards mangent les Poules).

On peut manger à condition **d'avoir devant soi l'animal mangeur**.

Ex: on a le droit d'utiliser une carte **Renards mangent Poules** que si l'on a **des Renards posés devant soi**.

On récupère alors **toutes** les Poules du joueur de son choix, qu'on ajoute aux cartes posées devant soi.

On peut enchaîner par une autre carte Mangeaille, mais son tour s'arrête au cas où un adversaire oppose une carte Abri.

A la fin de son tour, on pioche afin d'avoir toujours 6 cartes en main.

Attention ! une fois la phase Mangeaille entamée, on ne peut plus poser d'animaux. Il faut attendre le tour suivant.

LES CARTES ABRIS

Elles sont illustrées par un petit panneau **Interdiction de manger** dans chaque angle (la Forêt protège les Renards, le Caillou les Vipères, et le Poulailier les Poules).

On ne peut jouer une carte Abri qu'**en réponse à une carte Mangeaille**.

Ex: un joueur tente de manger les Vipères d'un adversaire. Celui-ci pose immédiatement l'Abri adéquat (le Caillou) sur sa série de Vipères, et elles sont **protégées jusqu'à la fin de la manche**.

La main passe au joueur suivant, après que les deux joueurs ont pioché afin d'avoir toujours 6 cartes en main.

SI ON NE PEUT PAS JOUER

Si un joueur ne peut pas jouer, il peut changer soit **une carte**, soit ses **six cartes**.

Une carte : le joueur la remet sous la pioche, en retire une, et peut jouer si son jeu le permet désormais.

Six cartes : le joueur les remet sous la pioche, en retire six, mais attend le tour suivant pour jouer.

FIN DE LA MANCHE

Si un joueur ne peut plus rien poser, il se défait d'une de ses cartes au centre de la table, et la main passe au joueur suivant.

Dès que la pioche est épuisée **et** que l'un des joueurs n'a plus de cartes en main, la manche s'arrête. Toutes les cartes non jouées sont déposées au centre du jeu.

Chacun procède alors au décompte des animaux posés devant lui : **un animal = un point**. On note les scores sur un papier.

FIN DE LA PARTIE

On prendra soin de **très bien mélanger les cartes** entre deux manches. On joue autant de manches qu'il y a de joueurs, chacun distribuant une fois. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points à l'issue de la partie.

Jeux FK

ZAC les Terres du Ruisseau

F- 38710 MENS

© 04 76 34 67 15

www.jeuxfk.fr

Un jeu de François Koch
Illustrations Amandine Piu
Edition 2016 © F. Koch 2007
Dessins et modèle déposés

