

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

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

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



POULE MOUILLÉE

Pour 2 à 4 joueurs/Âge 6 et plus

Règles ©1988 Parker Brothers, Division of Kenner Parker Toys Inc. (KPT), Beverly, MA 01915. Imprimé au Canada.

ÉQUIPEMENT

Tableau de jeu • Jeu de 54 cartes de jeu avec 30 cartes de nombre, 13 cartes de poules, 8 cartes de sécurité et 3 cartes d'avance • 8 jetons de poules en plastique, 2 de chaque couleur.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à faire voyager vos deux poules aller-et-retour à travers cinq voies de circulation jusqu'à l'ARRIVÉE.

PRÉPARATION

1. Chaque joueur choisit deux poules de la même couleur et les place sur l'espace de DÉPART.
2. Mélangez toutes les cartes ensemble et distribuez-en quatre à chaque joueur.
3. Placez les autres cartes à l'envers à côté du tableau de jeu pour former la pile de pige. Vous jeterez les cartes de rejet à l'endroit à côté de la pile de pige.
4. Le plus jeune joueur joue le premier, suivi ensuite par le joueur à sa gauche et ainsi de suite de gauche à droite autour de la table.

POUR JOUER

Lors de votre tour:

- Jouez une carte de votre main
- Procédez selon ce que la carte indique
- Jetez-la à l'endroit sur la pile de rejet ET
- Pigez une carte de la pile de pige pour posséder à nouveau quatre cartes dans votre main.

VOICI CE QUE LES DIFFÉRENTES CARTES FONT:

UTILISEZ LORS DE VOTRE TOUR...



CARTE DE NOMBRE. Vous pouvez déplacer l'une ou l'autre de vos poules du nombre d'espaces indiqué. Par exemple, si vous jouez une carte 3, déplacez un de vos poules à travers 3 voies de circulation. NE comptez PAS la bordure de gazon du chemin LE SECTEUR DE SÉCURITÉ – comme une voie.

FAITES CECI:

PAS CECI:



CARTE DE POULE. Il y a 3 CARTES DE POULE de chaque couleur; *plus* une carte POULE ATOUT portant le mot "POULE" dans toutes les quatre couleurs. Jouez une de ces cartes lorsqu'il y a des poules sur la route auxquelles vous voulez lancer un défi: Placez la carte à l'envers devant vous et criez "POULE!" en son de couac. À moins que le joueur qui a une poule de sa couleur sur la carte de POULE se protège (reportez-vous à UTILISEZ LORS DES TOURS DES ADVERSAIRES ci-dessous), l'une ou l'autre ou même ses deux poules pourraient être retournées directement à DÉPART. Vos adversaires doivent donc décider ce *qu'ils* feront pour protéger leurs poules. (Vos poules sont en toute sécurité lorsque vous jouez une carte de POULE.) Une fois que chaque adversaire a décidé soit de faire la poule mouillée ou de prendre le risque, tournez la carte de POULE et révélez qui – si tel est le cas – sera retourné directement à DÉPART.

UTILISEZ LORS DES TOURS DES ADVERSAIRES....



CARTE DE SÉCURITÉ. Il y en a 8 dans le jeu. Jouez cette carte si un adversaire joue une carte de POULE et que vous voulez protéger vos deux poules. Vous devez jouer *deux* cartes de SÉCURITÉ pour protéger vos deux poules sur la route; dans un tel cas, pigez deux cartes pour posséder à nouveau 4 cartes dans votre main. Si vous jouez seulement une carte de SÉCURITÉ, votre autre poule pourrait fort bien être renvoyée à DÉPART.



CARTE D'AVANCE. Il y en a 3 dans le jeu. Jouez cette carte lorsqu'un adversaire joue une carte de POULE et que vous voulez avancer votre (vos) poule(s) au prochain secteur de SÉCURITÉ. Vous devez jouer *deux* cartes d'AVANCE pour protéger vos deux poules.

Lorsqu'un adversaire joue une carte de POULE, vous procédez de l'une des façons suivantes:

1. Jouez une carte de SÉCURITÉ pour chacune de vos poules, ou, si vous avez seulement une carte de SÉCURITÉ, décidez quelle poule vous désirez protéger.

OU

2. Jouez une carte d'AVANCE et avancez une de vos cartes de poule au prochain secteur de SÉCURITÉ. Si vous avez deux cartes d'AVANCE, vous pouvez les jouer toutes les deux et protéger ainsi vos deux poules.

OU

3. Faites la POULE MOUILLÉE et reculez vos poules au secteur de SÉCURITÉ le plus près.

OU

4. Ignorez le défi lancé et laissez vos deux poules exactement où elles sont. MAIS, si la carte de POULE avait *votre* couleur de "poule", vos *deux* poules devraient retourner directement à DÉPART.

OU

5. Vous pouvez faire n'importe quelle combinaison des choses précitées. Par exemple, vous pouvez jouer une carte de SÉCURITÉ pour protéger une poule et utiliser une carte d'AVANCE pour avancer l'autre au prochain secteur de Sécurité.

CONSEILS DE POULE POUR VOUS AIDER À PROFITER DU JEU

- Vous pouvez avancer votre deuxième poule à n'importe quel tour; vous n'avez pas à amener une poule à ARRIVÉE avant de faire partir la deuxième.
- Si vous n'avez pas une carte de nombre dans votre main et que vous choisissez de ne pas jouer une carte de POULE lors de votre tour, vous pouvez jeter une carte de votre choix et pigez une nouvelle carte; ceci constitue alors votre tour.
- Vous pouvez bluffer en jouant une carte de POULE de votre propre couleur – simplement pour ennuyer vos adversaires!
- Vous pouvez jouer une carte d'AVANCE pour retirer une de vos poules de la route. Une carte d'AVANCE ne peut pas être utilisée pour déplacer une poule d'un secteur de Sécurité à un autre secteur de Sécurité. Une carte d'AVANCE peut être utilisée pour traverser la ligne d'ARRIVÉE.
- N'oubliez pas de piger une (des) carte(s) après chaque tour. Mais si vous oubliez, pigez n'importe quand, même lorsque ce n'est pas votre tour.
- Une fois la pile de pige est complètement épuisée, tournez les cartes de bord, mélangez-les, et placez-les à l'envers pour former une nouvelle pile de pige.

FIN DE LA PARTIE ET POUR GAGNER

Le gagnant est le premier joueur qui réussit à faire voyager ses deux poules complètement de l'espace de DÉPART à l'espace d'ARRIVÉE. Vous pouvez utiliser une carte d'AVANCE ou une carte de nombre pour faire traverser votre poule à la ligne d'ARRIVÉE; si vous utilisez une carte de nombre, vous n'avez pas à y arriver au compte exact.

Nous nous ferons un plaisir de répondre aux questions concernant Poule Mouillée. Communiquez avec le service à la clientèle (réponse aux Consommateurs) à: Kenner Parker, C.P. 600, Concord, Ontario L4K 1B7.



A29-88