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.



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











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.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 escaleajeux@gmail.com

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu



Nr. 4190





Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1988

Berta la Poule

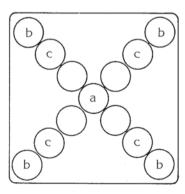
Un jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans.

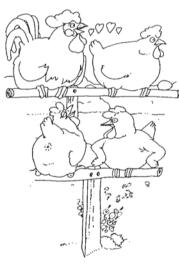
Qui parviendra à attirer Berta la poule vers son nid? Qui sera le premier à avoir 3 oeufs dans son panier?

Durée de la partie: 10 à 15 mn. Auteur: Geni Wyss Graphisme: Hans Rubin

Accessoires:

- 1 poule
- 12 oeufs
- 12 grains jaunes
 - 4 grains rouges
 - 1 sac de toile
 - 4 paniers
 - 1 dé spécial
 - 1 support





a)départ de la poule b) Paniers c) Nids

Le support se compose de 13 cases.

- Berta la poule démarre au centre (case a)
- Les paniers des joueurs sont placés dans les coins (cases b)
- Les cases marquées d'un "c" sont les nids; c'est là que la poule pond les oeufs.

But du jeu:

Les joueurs essaient de ramasser le plus vite possible 3 oeufs. Il s'agit pour cela d'attirer la poule vers son nid au moven des grains jaunes:

Au préalable:

On dissimule les grains dans le sac de toile. On place un oeuf dans le creux qui se trouve au dessous de la poule et on installe celle-ci au centre du support (case a).

> Les joueurs placent chacun leur panier dans un coin (case b). Le plus jeune commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.



Règle du jeu pour les enfants à partir de 4 ans:

Durant son tour, un joueur pioche un grain après l'autre dans le sac de toile puis essaie d'attirer la poule.

S'il pioche:

Grain rouge = ioueur suivant Grain jaune = rejouer

- un grain rouge, il le remet dans le sac et on passe au joueur suivant,

- un grain jaune, il le dépose sur le support et tire un autre grain.

Les joueurs déposent les grains case par case à partir de leur

panier et en direction de la poule. On ne place jamais de

Grains jaunes du panier vers la poule

grain sur les cases où se trouvent respectivement les paniers et la poule. On dépose un seul grain par case. **Parcours**

complet = lancer le dé

Lorsqu'un joueur est parvenu à placer un grain jaune sur chacune des cases du parcours qui sépare son panier de la poule, il tente d'attirer celle-ci. Il se sert pour cela du dé. Celui-ci indique combien de grains la poule picore, c'est-àdire de combien de cases elle avance (nombre de ronds noirs). Les grains picorés sont remis dans le sac.

Picores les grains

Poule = rejouer





Lorsque le dé indique un des symboles avec une poule, le joueur fait avancer la poule d'autant de cases qu'il y a de ronds noirs sur cette face. La poule picore alors les grains sur les cases par lesquelles elle passe, puis le joueur relance le dé.

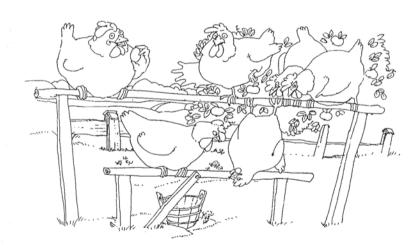
Poule sur un nid = pondre un oeuf

Lorsque la poule arrive sur un nid (case c), elle y pond un oeuf. Le joueur qui possède ce nid ramasse l'oeuf et le dépose dans son panier. Ensuite, Berta la poule repart du centre avec un nouvel oeuf. Qui parviendra cette fois à l'attirer?

Point rouge = joueur suivant



Lorsque le dé tombe sur le rond rouge, la poule reste sur place et on passe au joueur suivant. A son tour, celui-ci pioche d'abord des grains dans le sac et, si jamais il réussit à jalonner de grains le parcours qui sépare son panier de la poule, tente d'attirer celle-ci au moyen du dé.



Fin de la partie:

Le premier à avoir 3 oeufs dans son panier remporte la partie.

Variante pour les plus de 5 ans

Poule sur un nid = attendre

La partie se déroule comme précédemment, à ceci près que la poule ne pond pas d'oeuf tout de suite en arrivant sur un nid. Le joueur suivant peut en effet essayer de l'en éloigner.

Poule éloignée = pas d'oeuf

Il doit pour cela jalonner de grains le parcours qui sépare son propre panier de la poule et, s'il y parvient, se servir du dé. S'il arrive à déplacer la poule ne serait-ce que d'une case, celle-ci ne pond pas d'oeuf pour le joueur précédent et luimême continue à jouer. Là aussi, le tour prend fin lorsque le joueur tire un grain rouge ou obtient un point rouge avec le dé.

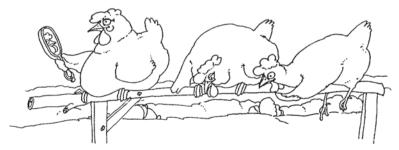
Poule non éloignée = pondre un oeuf

Si la tentative d'éloigner la poule du nid d'un adversaire échoue, la poule reste sur place pour pondre son oeuf. Ensuite, on la replace au centre avec un nouvel oeuf. Tous les grains qui se trouvaient sur le chemin du retour sont ramassés et remis dans le sac.

Exemple:

Le joueur A a réussi à faire venir la poule sur son nid (case c). C'est maintenant au tour du joueur B. Celui-ci tente d'éloigner la poule du nid de A. Plusieurs cas de figure peuvent se présenter:

- B réussit à éloigner la poule. Soit il parvient à l'attirer jusqu'à son propre nid, soit elle s'arrête en chemin. Dans les deux cas, c'est au joueur C de jouer.
- La tentative de B échoue car il pioche un grain rouge. La poule reste alors en place et pond un oeuf pour le joueur A. A l'issue, elle retourne au centre.



Fin de la partie:

Le premier à avoir 3 oeufs dans son panier remporte la partie.