

- il retourne un nouveau panier: il retire le précédent du jeu. Son tour est terminé, c'est le joueur suivant qui continue la chasse aux œufs avec le nouveau panier.

- il retourne un œuf, le joueur a alors le choix de s'arrêter ou de continuer.

\* S'il choisit de s'arrêter : il ramasse l'œuf visible et le panier est sorti du jeu.

\* S'il choisit de continuer : il retourne une carte jusqu'à ce qu'il décide de s'arrêter. Continuer, c'est chercher à avoir le plus grand nombre d'œufs possible. Mais c'est aussi prendre le risque de tout perdre, car si la carte retournée est alors un œuf cassé (il remet un œuf) ou un panier (il sort le panier précédent), il a tout perdu, il ne ramasse aucun œuf et son tour est terminé. C'est le joueur suivant qui continue la chasse aux œufs avec le panier et les œufs présents. Ce joueur peut décider de s'arrêter et de ramasser les œufs visibles ou de prendre le risque de continuer pour gagner encore plus d'œufs. Et ainsi de suite...

Auteur : Anne Cayla  
Illustrations : Pathat



Ce jeu est édité par  
Sweet November  
dans la collection



BALLON BÉRI

Sweet  
November

14 rue de l'Aleu  
78730 - Saint-Arnoult en Yvelines  
France

©2010 Sweet November

[www.jeuxsweetnovember.com](http://www.jeuxsweetnovember.com)

# Tous au Poulailier !

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

## But du jeu

Réussir à ramasser le maximum d'œufs en trouvant les paniers dissimulés.

## Contenu



38 œufs



4 œufs cassés



15 paniers



3 poules

## Préparation du jeu

Les 60 cartes sont mélangées et étalées sur la table face cachée.

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé est désigné comme étant le premier joueur. Le jeu se joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur retourne une carte face visible.

a) Si la carte retournée est **un œuf**, le joueur la laisse face visible sur la table.

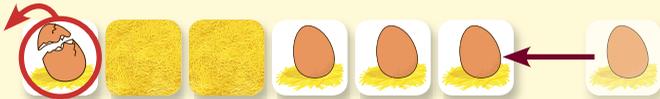
b) Si la carte retournée est **un panier**, le joueur ramasse tous les œufs face visible. Le panier est retiré du jeu. Si aucun œuf n'est visible, le joueur ne ramasse rien, mais le panier est tout de même retiré du jeu.



Retirez le panier du jeu.

Ramassez les 2 œufs.

c) Si la carte retournée est **un œuf cassé**, le joueur perd un œuf ! Il doit remettre sur la table (face visible) l'un des œufs qu'il avait ramassés. L'œuf cassé est retiré du jeu. Si le joueur n'a pas encore ramassé d'œufs, il ne remet rien mais retire quand même du jeu l'œuf cassé.



Retirez l'œuf cassé du jeu.

Remettez un de vos œufs sur la table.

d) Si la carte retournée est **une poule**, le joueur donne tous les œufs face visible à la poule ! La poule et les œufs sont retirés définitivement. S'il n'y avait pas d'œuf, la poule est tout de même retirée du jeu.



Retirez la poule et tous les œufs visibles du jeu.

## Fin du jeu

La partie s'achève quand toutes les cartes ont été découvertes. Quelques œufs peuvent rester sur la table en fin de partie mais cela n'a pas d'importance. Le joueur qui a ramassé le plus grand nombre d'œufs (le tas d'œufs le plus grand) remporte la partie.

## Différentes variantes de jeu

**Variante de la Poule aux Œufs d'Or** (chance et tactique)  
Cette variante concerne uniquement les 3 cartes Poule.

Quand la carte retournée est une poule, le joueur la prend et la pose devant lui. Quand il le souhaitera, lors d'un prochain tour, au lieu de retourner une carte, il pourra utiliser sa poule pour ramasser tous les œufs visibles sur la table. Une fois utilisée, la poule est sortie du jeu.

### Variante du Panier Magique

(chance, mémoire + quitte ou double)

Les 3 poules sont retirées du jeu. Les 57 cartes restantes sont étalées sur la table, face cachée.

À son tour, un joueur retourne une carte face visible.

a) Si la carte est **un œuf**, le joueur la retourne face cachée sur la table.

b) Si la carte est **un œuf cassé**, le joueur perd un œuf ! Il doit remettre sur la table (face cachée) l'un des œufs qu'il avait ramassés. L'œuf cassé est retiré du jeu. Si le joueur n'a pas encore ramassé d'œufs, il ne remet rien mais retire quand même l'œuf cassé du jeu.

c) Si la carte retournée est **un panier**, la chasse aux œufs peut commencer ! Le joueur retourne une nouvelle carte. 3 possibilités se présentent :

- il retourne un œuf cassé : il le retire du jeu et remet sur la table un de ses œufs, face visible. Son tour est terminé, c'est le joueur suivant qui continue la chasse aux œufs avec le panier découvert.