Crazy Chiken

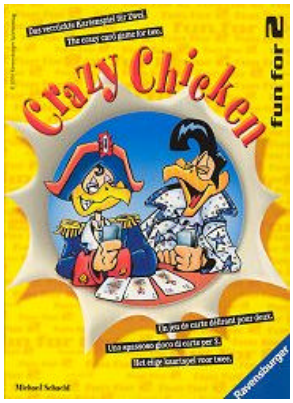
un jeu de Michael Scahcht
- édité par Ravensburgr en avril 2003-

Matériel

110 Cartes Poulet reparties comme suit :

- 20 x Billy le Chick,
- 18 x Gallo Gomez
- 16 x Super Poulet
- 14 x Napoulet Bonaparte
- 12 x le King (Elvis)
- 9 x Charles Chickbergh
- 8 x Thomas Cock
- 7 x Maria Gackas
- 6 x Marilyn Henroe

Vous aurrez besoin d 'un papier et d'un crayon pour noter les points des joueurs.



Principe du jeu

Chaque joueur va constituer des familles de cartes de même valeur.
Dès qu'un joueur a au moins deux cartes de même valeur il peut les étaler devant lui.
Mais ce n'est pas si simple! Si un joueur étale un famille de la même sorte mais contenant plus de poulet que celle de son adversaire, ce dernier doit défausser la sienne.
Après quatre manches, le joueur qui a le plus de points est le gagnant.

Mise en place

-Les cartes sont mélangées. Trois cartes sont distribuées à chaque joueur.
-Le reste des cartes est répartie en deux piles de pioche identiques face cachée. Les piles de défausse (voir plus loin) seront placées entre les piles de pioche.

Les Cartes Poulet

Le nombre indiqué sur la carte représente la valeur en point d'une famille composée de ce type de carte ainsi que le nombre de cartes de ce type dans le jeu.

Le jeu

Le plus jeune joueur commence. Les joueurs jouent tour à tour.
A chaque tour, un joueur doit faire deux actions :

- **Action 1**: tirage de cartes
- **Action 2** : étaler une famille ou se défausser d'une carte.

Action 1 : piocher deux cartes

A son tour, lr jourut prend deux nouvelles cartes. Elles doivent provenir de deux piles différentes.

Attention : Au premier tour, le joueur qui commence doit prendre la carte supérieure de chaque pile de pioche. Au cours du jeu, deux pile de défausse seront crée face découverte. Les joueurs pourront aussi tirer dans ces deux piles.

Action 2 :Poser une Famille ou défausser une carte

A son tour, le joueur doit étaler une famille de carte ou défausser une carte.

Action 2a : Etaler une famille

Les règles suivantes doivent être respéctées :

- Un seul type de carte peut être étendu par tour.
- Une famille est constituée d'au moins deux cartes.
- Le nombre de cartes de chaque famille doit être visible.

Si l'adversaire a déjà étalé une famille de ce type, une nouvelle règle s'applique :

le joueur doit étaler plus de cartes que son adversaire. L'adversaire doit alors jeter sa famille dans une des deux piles de défausse.

exemple : Le joueur A a étalé une famille de 4 Billy le Chick (20) devant lui. Le joueur B étend maintenant une famille de 6 Billy le Chik. Le joueur A doit immédiatement jeter ses 4 Billy le Chick dans une des deux piles de défausse.

Attention: Le seul moyen d'agrandir une famille déjà jouée est de la défausser et d'en jouer une nouvelle avec un nombre de cartes plus important.

exemple : C'est au tour du joueur A de jouer. Il a étalé une famille de trois cartes Napoulet Bonaparte. Il a dans sa main 5 cartes Napoulet Bonaparte. Pour étaler ces cartes, il doit jeter la famille de trois cartes déjà jouées dans une des deux piles de défausse.

Action 2b : Jeter une carte

Si un joueur ne souhaite pas étaler une famille, il doit jeter une carte sur une des piles de défausse.

note : il y a nécessairement deux piles de défausse. Si tel n'est pas le cas, le joueur défaussant une carte doit créer une nouvelle pile de défausse.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête lorsque l'une des trois condtions suivantes est vérifiées:

- un joueur a étalé six familles (différentes)
- les joueurs ont à eux deux étalé les 9 familles de poulet
- une des deux pioches est épuisée.

Décompte des points et victoire

Seules les familles étalées sont comptabilisées.
Chaque famille rapporte au joueur qui l'a étalé un nombre de point égal à la valeur inscrite sur ce type de carte.

exemple : Le joueur A a étalé une famille de Gallo Gomez et une famille de Super Poulet. Il a donc 18 + 16 = 24 points.

Le jeu se joue en 4 manches. Le gagnant est le joueur ayant obtenu le plus de points dans l'ensemble de ces 4 manches.
En cas d'agalité, le joueur ayant obtenu le plus de points dans une manche toute manche confondues est déclaré vainqueur...

◄ ***Traduit par Aude & Laurent Ehrhardt pour http://chrysopee.net*** ►