

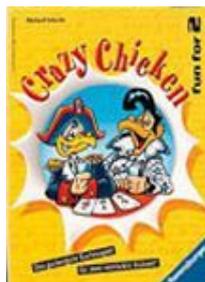
# CRAZY CHICKEN

2 joueurs

+ 8 ans

30 mn

CONTENU



## Matériel

### • 110 cartes "poulet":

20 x Billy the Chick  
18 x Gallo Gomez  
16 x Superchick  
14 x Napoulet Bonaparte  
12 x Chicken King  
9 x Charles Chickbergh  
8 x Thomas Cock  
7 x Maria Gackas  
6 x Marilyn Henroe

Prévoir papier et crayon  
pour noter les scores

Michael Schacht • 2003 • Ravensburger | traduction "Nick Thamer" 1.0



*Chaque joueur se lance dans l'élevage de poulets un brin timbrés (les chicken crazy) et tente d'avoir le plus de races différentes. Dès qu'un joueur possède au moins deux poulets de même valeur, il peut poser ses cartes devant lui et elles marqueront des points en fin de jeu. Mais ce n'est pas si simple de garder ses poulets car si l'autre joueur dispose de plus de poulets d'une race en votre possession, alors vous devrez abandonner cet élevage. Après 4 manches, le joueur avec le meilleur score est le vainqueur.*

## Installation du Jeu

- Les 110 Cartes "Poulet" sont bien mélangées.
- Chaque joueur reçoit ensuite 3 cartes, qu'il garde cachées.
- Les cartes restantes sont placées en 2 piles de taille égale. Laissez un espace suffisant entre ces 2 piles afin de pouvoir constituer deux piles de défausse.

## Les Cartes "Poulet"

Il existe 9 races de "crazy chicken", de valeur différente. Le numéro sur la carte indique combien de poulets de ce type existe dans le jeu : par exemple, 20 Billy the chick, mais seulement 8 Thomas Cock. Ce numéro précise également le nombre de points que vous marquerez en fin de partie si ces poulets sont en votre possession.

## Déroulement

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, chacun joue à son tour.

A votre tour de jeu, vous devez effectuer 2 actions :

- Action 1 : piochez 2 cartes
- Action 2 : posez une race de poulet devant vous ou défaussez une carte.

### Action 1 : tirez 2 cartes

A son tour, un joueur tire deux nouvelles cartes. Ces cartes doivent être prises de deux piles différentes. Au début du jeu, le joueur qui commence a seulement le choix entre les 2 pioches, posées face cachée : il doit donc prendre la carte supérieure de chaque pile et l'ajouter à sa main. Par la suite, 2 autres piles (de défausse) seront formées et un joueur pourra y piocher également ses 2 nouvelles cartes.

### Action 2 : Posez au moins 2 cartes ou défaussez une carte.

Après avoir pioché, le joueur doit soit poser au moins 2 cartes devant lui (voir l'Action 2a) ou se défausser d'une carte (voir l'Action 2b).

Le Clube

clube.free.fr

## **Action 2a. : Poser au moins 2 cartes d'une même race de poulet**

Les règles suivantes doivent être observées en posant des cartes :

- Seulement une race de poulet peut-être posée par tour
- Vous devez poser au moins deux cartes.
- Les cartes doivent être posées face visible. Il est possible de les faire chevaucher mais leur nombre et leur valeur doivent être distincts.

Si l'autre joueur a déjà posé des cartes poulet de la même race, la règle suivante s'applique :

- Le joueur dont c'est le tour doit poser plus de cartes que celles déjà posées par son adversaire. Celui-ci doit alors se défausser de ses cartes et les placer sur l'une des 2 piles de défausse

*Exemple : Le joueur A a posé devant lui 4 cartes "Billy the Chick". Le joueur B pose maintenant 6 cartes "Billy the Chick" . Le joueur A doit immédiatement se défausser de ses 4 cartes "Billy the chick" sur l'une des deux piles prévues à cet effet*

Une fois qu'une race de poulet a été posée, un joueur ne peut pas ajouter de nouveaux poulets de ce type lors de ses prochains tours. Cependant, il y a une façon d'augmenter le nombre de poulets d'une race déjà posée. Il suffit juste de poser plus de cartes que celles précédemment posées : le joueur se défaussera alors des premières cartes posées (exactement comme si l'autre joueur avait mis plus de cartes de ce type).

*Exemple : C'est le tour du Joueur A. Il a posé 3 ' Napoulet Bonaparte ' devant lui. Mais depuis , il a pris encore 5 Napoulet Bonaparte dans sa main. Il les pose alors devant lui et défausse les 3 premières cartes "Napoulet Bonaparte" sur l'une des deux piles prévues.*

## **Action 2b : Se défausser d'une carte**

Si un joueur ne peut pas - ou ne veut pas - poser des cartes, il doit choisir une carte de sa main et la défausser, face visible, sur l'une des piles de défausse. Il doit bien-sur choisir soigneusement cette carte car son adversaire pourra ensuite la prendre.

La première carte défaussée forme la première pile de défausse. La seconde carte défaussée doit former la seconde pile de défausse. Si l'une des 2 piles de défausse est épuisée, la prochaine carte défaussée devra en priorité reformer cette pile avant que l'autre pile ne puisse accueillir d'autres cartes défaussées. Quand il y a deux piles de défausse disponibles, chaque joueur peut choisir sur quelle pile il défausse sa carte.

Ainsi, pendant toute la durée de la partie, quatre piles sont créées et chacun pourra y piocher ses 2 cartes en début de tour, à condition qu'elles ne soient pas prises dans la même pile. Toutes les autres combinaisons sont possibles.

## **Fin du Jeu**

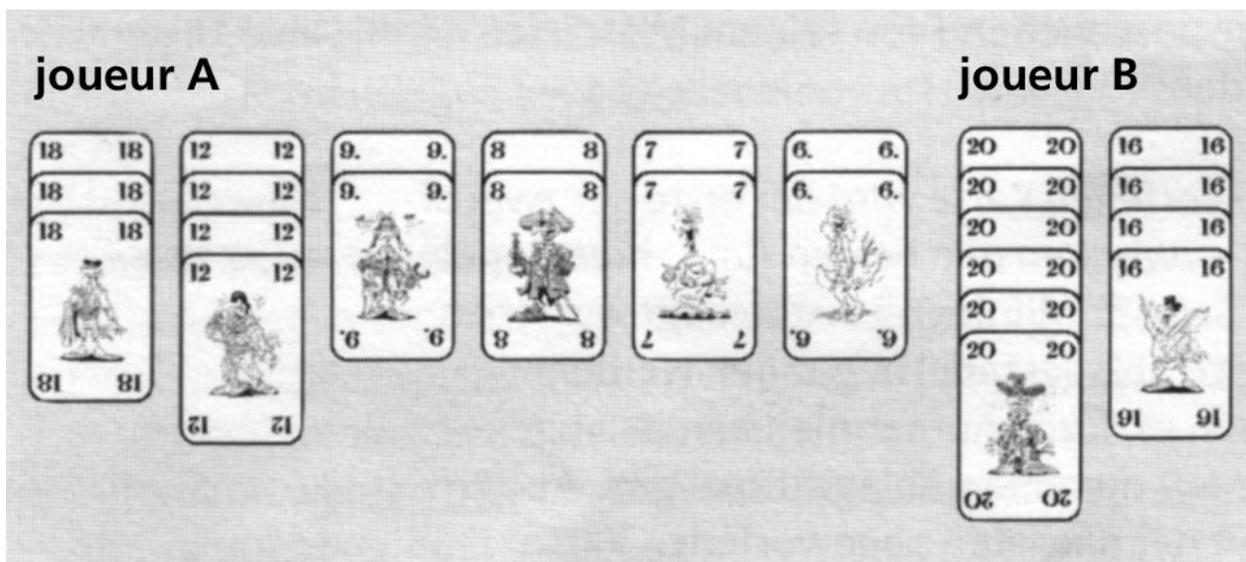
Une manche s'achève si :

- Un joueur possède devant lui six races différentes de poulet
- Les joueurs ont, à eux deux, posés les neuf races de poulet
- Une pioche face cachée est épuisée (on ne prend donc pas en compte les piles de défausse)

Tous les deux joueurs calculent alors leur score, en écrivant sur une feuille de papier les valeurs de chaque type de carte de poulet qu'ils ont posé devant eux, quelque soit le nombre de cartes de de chaque type. Les cartes qui sont encore dans la main des joueurs ne comptent pas.

**Exemple :**

Le joueur A pose 2 cartes " Thomas Cock". Il a maintenant 6 types différents de poulet devant lui et la manche est donc finie immédiatement. Le score de chaque joueur est calculé comme suit :



Le joueur A a  $18+12+9+8+7+6 = 60$  points

Le joueur B a  $20+16 = 36$  points

La manche suivante commence alors, exactement comme la première (mais le premier joueur change)

**Victoire**

4 manches sont jouées de cette façon et les scores sont additionnées pour désigner le gagnant. En cas d'égalité, celui qui a réussi à obtenir le plus de points dans l'une des 4 manches est déclaré vainqueur.

---

*Traduction par Nick Thamer - mai 2003*

---

*Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.*

*<http://clube.free.fr>*