

Run Chicken




 **Type de jeu**
Stratégie
Réflexion

 **Dimensions**
Petit jeu
0.30m de large
0.40m de long

 **Age**
A partir de 8 ans

 **Nombre de joueurs**
De 2 à 5 joueurs.

 **Matériel**
1 plateau de jeu
5 pions «poules»
1 dé
Papier
Crayons

 **Origine**
Allemagne
20e s.

But du jeu

Obtenir la maximum de points après avoir parié sur trois poules.

Déroulement

Positionnez 5 pions poules sur la ligne de départ.
Chaque joueur inscrit sur un papier **son tiercé** de poules en mettant un numéro devant (1,2 et 3)

Exemple : 1 = Vert / 2 = Bleu / 3 = orange.

Cachez votre papier à l'abri des regards adverses.

Déterminez qui commence, puis démarrez la partie en respectant les instructions suivantes :

- Jouez chacun votre tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A son tour de jeu, le joueur choisit la poule qu'il avance, après avoir lancé le dé.
- Il ne peut y avoir plus de 2 poules sur une même case.
- 2 poules sur une même case forment un barrage, il est impossible de les dépasser, avant qu'une des deux poules n'ait quitté cette case.
- Il n'est pas nécessaire de tomber juste sur la case d'arrivée, vous pouvez dépasser la ligne et considérer que votre poule a terminé le parcours.
- Lorsqu'une poule franchit la ligne d'arrivée, elle prend la première place restante du classement.

Les cases SPECIALES (s'appliquent lorsqu'une poule finit son trajet dessus) :

STOP : La poule a trop abusé du grain et devient énorme, elle forme donc un barrage, aucune poule ne peut dépasser la case, tant qu'elle est occupée.

DOUBLE : La poule se trouve des baskets (à sa taille !) Doublez votre score de dé, si vous tombez dessus à l'issue de votre jet. (Exemple : Je fais 3, si je termine ma course sur la case DOUBLE, je poursuis mon trajet de trois cases supplémentaires)

OUT : Fracture de l'ergot !!! La poule prend la dernière place restante du quinté. (Exemple : Si la dernière case plume rouge du classement est occupée, cette poule prend la 4e place case plume rouge.)

RESTART : La poule n'ayant pas compris le principe de la course, elle recommence un circuit complet depuis la case DEPART.

Comptez les points

Lorsque toutes les cases du classement sont occupées, la partie s'arrête et on compte les points en fonction de notre tiercé :

TIERCE DANS L'ORDRE : 9 points
TIERCE DANS LE DESORDRE : 6 points
Poule dans le Tiercé et bien placée : 2 points
Poule dans le tiercé et mal placée : 1 point

