



Le poulailler à bascule !

Les poules se prélassent sur leur perchoir coloré, mais si l'une d'elles décide de bouger, tout risque de vaciller !

Collectez un maximum de poules, de bottes de foin et de roues de charrette avant que le perchoir ne bascule.

Un jeu d'équilibre, dans lequel un brin de stratégie se mêle à des tonnes de rire.

CONTENU

6 poules en bois (3 grandes, 3 petites)

7 bottes de foin en bois

7 roues de charrette en bois

1 perchoir en bois (un socle et une plateforme)

BUT DU JEU

Collectez autant de poules, de bottes de foin et de roues de charrette que possible, sans faire basculer le perchoir.

Chaque pièce vaut un nombre de points différent.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points a gagné.

MISE EN PLACE

1. Placez la plateforme sur la table et disposez à votre guise toutes les pièces dessus : les poules, les bottes de foin et les roues de charrette.

Vous pouvez empiler les pièces comme vous le souhaitez. Chaque nouvelle partie peut ainsi commencer avec une disposition différente.



2. Ensuite, positionnez avec précaution la plateforme (avec toutes ses pièces dessus) sur son socle, jusqu'à ce qu'elle tienne en équilibre.



ASTUCE : Bien répartir les pièces sur toute la longueur du perchoir rend le jeu plus facile. Superposer beaucoup de pièces aux extrémités du perchoir rend le jeu plus difficile.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque pièce vaut un nombre de points différent :

Grande poule :	3 points
Petite poule :	2 points
Botte de foin :	3 points
Roue de charrette :	1 point

Mis en ligne par

didacto.com
Des activités et matériel éducatifs

Le joueur le plus jeune commence et la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur retire à son tour une pièce de son choix du perchoir. Si, en soulevant une pièce, vous vous apercevez que la plateforme risque de basculer, vous pouvez laisser la pièce en place et en choisir une autre.

Le jeu se termine soit lorsque toutes les pièces ont été prises, soit lorsque la plateforme a basculé.

Les joueurs additionnent leurs points. Puis le joueur qui a fait basculer la plateforme déduit 5 points de son total. Le joueur qui obtient alors le plus grand nombre de points a gagné.

VARIANTE (POUR LES PLUS JEUNES)

Pas besoin de compter les points ! Le dernier joueur qui a pris une pièce sur la plateforme sans la faire basculer a gagné !