



# POULES RENARDS VIPÈRES



## RÈGLE DU JEU © François Koch 2006 règle déposée

**Nb de joueurs : 2 à 6**

**Âge : de 7 à 97 ans 1/2**

**Durée d'une manche : 10 minutes**

Contenu : 12 cartes Poules, 12 cartes Renards, 12 cartes Vipères,  
4 cartes «Poules mangent Vipères», 4 cartes «Renards mangent Poules»,  
4 cartes «Vipères mangent Renards»,  
1 carte Poulailleur, 1 carte Forêt, 1 carte Caillou

### BUT DU JEU

A la fin de la manche, avoir devant soi un maximum de cartes Poules, Renards et Vipères, soit en les ayant soi-même posées, soit en ayant pu les prendre chez les adversaires.

### PRÉPARATION

Le dernier joueur dans l'ordre alphabétique des prénoms commence. Le joueur précédent mélange les cartes et en distribue 6 à chaque joueur, de gauche à droite. Les autres cartes forment une pioche.

### DÉROULEMENT

A son tour, on peut poser devant soi, faces visibles, des cartes animales (Poules, Renards ou Vipères), à condition d'en poser, pour démarrer une série, au moins 2 d'un même animal. On peut commencer et/ou compléter une ou plusieurs séries dans le même coup de jeu, puis éventuellement enchaîner avec une ou plusieurs «mangeaille(s)». Lorsqu'on décide d'arrêter son tour de jeu, on tire de la pioche le nombre de cartes nécessaires pour en avoir à nouveau 6 en main, puis c'est au joueur situé à gauche de jouer et ainsi de suite.



## LES MANGEAILLES

Les Renards mangent les Poules, les Poules mangent les Vipères, les Vipères mangent les Renards. Si l'on a préalablement posé devant soi, dans le même tour de jeu ou précédemment, les animaux adéquats (ex: 2 Vipères ou +), on peut jouer sur la défausse (face visible à côté de la pioche) une carte «mangeaille» (ex: Vipères mangent Renards). On récupère alors les animaux (en l'occurrence les Renards) d'un adversaire de son choix, que l'on ajoute aux animaux déjà posés devant soi. Même en infériorité numérique (ex: 2 Vipères contre 5 Renards), on récupère toutes les cartes de l'adversaire choisi. Le joueur peut enchaîner plusieurs mangeailles, puis il tire de la pioche autant de cartes qu'il en a jouées afin d'en avoir à nouveau 6 en main. La main passe alors au joueur suivant.

## LES ABRIS

La Forêt permet d'abriter ses Renards, le Caillou ses Vipères et le Poulailler ses Poules. Lorsqu'un joueur pose une carte mangeaille (ex: Renards mangent Poules), le joueur défenseur peut poser la carte «abri» adéquate sur ses animaux (ex: la carte Poulailler pour protéger ses Poules). Les animaux attaqués (mais pas ceux de la même espèce qui seraient éventuellement posés ultérieurement) sont alors protégés jusqu'à la fin de la partie (mais peuvent continuer d'attaquer). La main passe immédiatement au joueur suivant après que les deux joueurs ont pioché le nombre de cartes qu'il leur manque pour en avoir à nouveau 6 en main. Attention, on ne peut poser un abri qu'en réponse à une mangeaille.

## PRÉCISIONS

Le jeu se poursuit ainsi. A son tour de jeu, on peut donc soit :

- démarrer (avec au moins 2 cartes) ou compléter (avec 1 ou plusieurs cartes) une ou plusieurs séries d'animaux.
- procéder à une ou plusieurs mangeailles successives.
- compléter ses animaux puis procéder à des mangeailles.

Si l'on ne peut rien jouer, on peut soit :

- se défausser d'une carte (un animal isolé, une carte «mangeaille» ou un abri inutilisable) et en retirer une.
- changer toutes ses cartes. on replace les 6 cartes faces cachées sous la pioche et on en retire 6.

En revanche, on ne peut plus compléter ses séries d'animaux si l'on a déjà procédé à une (ou plusieurs) mangeaille(s) dans le même tour de jeu. Après sa dernière mangeaille, la main passe au joueur suivant. Si l'on doit se défausser de cartes, il faut attendre le(s) tour(s) suivant(s) pour pouvoir le faire.

## FIN DE LA MANCHE

Tant qu'il y a des cartes dans la pioche, les joueurs reprennent des cartes en main. Lorsque la pioche est épuisée, les joueurs jouent les cartes qu'il leur reste jusqu'à ce qu'un joueur pose sa dernière carte. Les cartes des autres joueurs non jouées à ce moment-là sont mises de côté et les joueurs procèdent alors au comptage des animaux qui sont posés devant eux. Chaque animal posé (à l'exclusion des abris) donne droit à un point.

## FIN DE LA PARTIE

Une partie se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs. S'il y a 4 joueurs, on fera 4 manches. Le vainqueur est celui qui aura accumulé le plus de points à l'issue des 4 manches.

## SIMULATION D'UNE PARTIE

4 joueurs : Christian, Cécile, Magalie, Denis

Denis distribue 6 cartes à chaque joueur. Christian démarre et pose 2 Poules et 3 Vipères; il reprend 5 cartes.

**situation 1**                      **Christian**    2 Poules            3 Vipères

Cécile pose 2 Poules et 2 Renards. Etant donné qu'elle a maintenant des Renards devant elle, elle peut enchaîner avec sa carte «Renards mangent Poules» qu'elle pose sur la défausse. Elle récupère alors les 2 Poules de Christian, qu'elle ajoute aux siennes. Elle tire 5 cartes de la pioche.

**situation 2**                      **Christian**    3 Vipères  
   **Cécile**        4 Poules            2 Renards

Magalie pose 2 Poules. Elle enchaîne avec une des cartes «Poules mangent Poules» et récupère les 3 Vipères de Christian, puis continue avec une des cartes «Vipères mangent Renards» et récupère les 2 Renards de Cécile. Elle tire 4 cartes de la pioche.



**situation 3**

<b>Christian</b>	Rien		
<b>Cécile</b>	4 Poules		
<b>Magalie</b>	2 Poules	3 Vipères	2 Renards

Denis pose 2 Poules et décide d'attaquer les 3 Vipères de Magalie (avec la carte «Poules mangent Vipères»). Mais Magalie lui oppose la carte abri adéquate, en l'occurrence le Caillou. La main passe immédiatement au joueur suivant et Magalie pose la carte Caillou sur ses 3 Vipères, qui sont alors protégées jusqu'à la fin de la manche. Denis retire 3 cartes de la pioche et Magalie retire une carte, pour arriver à nouveau à 6.

**situation 4**

<b>Christian</b>	Rien		
<b>Cécile</b>	4 Poules		
<b>Magalie</b>	2 Poules	3 Vipères/1 caillou	2 Renards
<b>Denis</b>	2 Poules		

C'est à nouveau à Christian de jouer et le jeu se poursuit ainsi. Lorsque la pioche est épuisée et qu'un des joueurs a posé sa dernière carte, on procède au décompte des points :

exemple

situation de fin de manche :

<b>Christian</b>	2 Renards	2 Poules	<b>4 points</b>
<b>Cécile</b>	4 Poules/1 poulailler	+ 2 Poules	<b>6 points</b>
<b>Magalie</b>	3 Vipères/1 caillou	7 Renards	<b>10 points</b>
<b>Denis</b>	2 Poules	3 Renards 5 Vipères	<b>10 points</b>

Lors d'une nouvelle manche, c'est Christian qui distribue les cartes et Cécile qui commence à jouer. A l'issue de 4 manches, on fait le total des points pour connaître le vainqueur.

Conception François Koch  
Illustrations Amandine Piu

Un jeu édité par :

**Jeux F K**  
zone artisanale Les Sagnes  
38710 MENS  
tel 04 76 34 67 15  
jeuxfk@jeuxfk.fr  
[www.jeuxfk.fr](http://www.jeuxfk.fr)

**Jeux FK**  
Des jeux de convivialité !

