

Les joueurs peuvent aussi commencer la partie en ne distribuant que quatre cartes (et non six).

Variante pour jeu mixte enfants/parents:

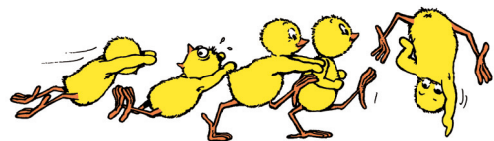
Les joueurs seront attentifs à jouer lentement, sans en avoir l'air, pour ne pas vexer les parents qui ne comprennent pas vite.

Variante de jeu pour les bébés (ou bébés):

Tout le monde gagne le premier avant les autres en même temps.

Variante de jeu pour les poissonnes (ou poissons) rouges:

Prendre des cartes en plastique et se méfier des parois de l'aquarium qui font miroir et permettent de voir les cartes des autres. Le jeu se déroule ensuite normalement.



playBac

l'école des loisirs

© Illustrations de Claude Ponti

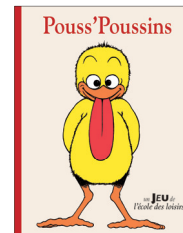
Pouss' Poussins

d'après l'univers de Claude Ponti

Contenu du jeu :

110 cartes :

- 81 cartes « Poussins »
- 29 cartes spéciales : 8 cartes Poussin-Marteau, 5 cartes Blaise masqué, 8 cartes Saute-Poussins, 6 cartes Pouce-Poussins et 2 cartes Gigantorigolade



But du jeu :

Ne plus avoir de cartes en main avant les autres !

Préparation du jeu :

Mélanger les cartes puis en distribuer six à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.

Déroulement du jeu :

Retourner la première carte de la pioche et la poser au centre de la table si la table est ronde ou au centre de la table si la table n'est pas ronde. Au top départ, la joueuse (ou le joueur) qui dit le plus vite trois noms de crottes commence la partie*. Si les joueurs n'arrivent pas à se départager, le plus jeune joueur commence. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Mécanique du jeu :

Celle ou celui dont c'est le tour a le droit de poser une carte à condition d'avoir un élément en commun avec la carte qui est déjà posée sur la table.

Par exemple, la carte a soit un poussin dans la même position que celui de la carte précédente (poussin avec les mains dans le dos, ou poussin sur une patte, ou poussin assis en tailleur), soit la même tête (tête à langue tirée, tête à oreilles de lapin, voir exemples).

* Noms de crottes : Crotte de chien, crotte de lapin tade, crotte de nez, crotte de fourmi soûle, crotte de chocolat, crotte de bouse molle, crotte de tyrannosaure nain, crotte d'œil de bœuf, crotte de lascar, crotte de smartclone, crotte d'etc.

Exemples :



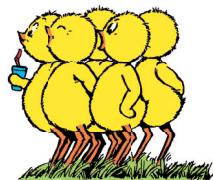
Oui ! La tête du poussin est un élément commun aux deux cartes



Oui ! La position du poussin est également un élément commun aux deux cartes



Non ! Il n'y a aucun élément en commun



Si le joueur ne peut pas poser de carte, il en pioche une autre. Si la pioche lui a été favorable, il pose sa carte, sinon, c'est au joueur suivant de jouer.

Cartes spéciales :

Les cartes spéciales ont des pouvoirs extrabrilieux ! Elles peuvent être posées sur n'importe quelle carte et elles ont les effets suivants :

Carte Poussin-Marteau :

Quand un joueur pose cette carte, tout le monde doit taper sur la pioche le plus vite possible. Taper en dernier oblige à prendre une carte dans la pioche.



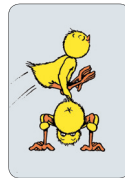
Carte Blaise masqué :

Cette carte sert de joker. Quand un joueur pose cette carte, il peut alors rejouer et mettre la carte de son choix.



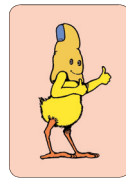
Carte Saute-Poussins :

Quand un joueur pose cette carte, le joueur suivant doit passer son tour. Lors d'une partie à deux, poser cette carte permet alors de rejouer immédiatement tout de suite sans attendre.



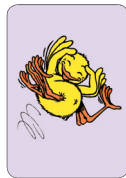
Carte Pouce-Poussins :

Quand cette carte est posée, tout le monde lève un pouce en l'air et crie : « Pouce-Poussins ! » Le premier joueur à l'avoir dit prend la main et c'est à son tour de jouer.



Carte Gigantorigolade :

Quand cette carte est posée, tous les joueurs se regardent et tout le monde se rigolemarre. Celui qui a posé cette carte désigne la personne de son choix qui doit alors piocher une carte et jouer.



Variante de jeu pour les joueurs plus expérimentés :

Lorsqu'un joueur pose une carte et qu'un autre possède exactement la même (même position et même tête), il peut immédiatement la poser. Les joueurs qui auraient dû jouer avant passent leur tour. C'est ensuite au joueur de gauche de jouer. Si un joueur se trompe en mettant une carte différente, il reprend sa carte et en pioche une autre. Cette règle vaut aussi pour les cartes spéciales. Si un joueur possède plusieurs cartes Saute-Poussins, il a le droit de les poser ensemble, toutes ou pas toutes. Et alors, autant de personnes que de cartes passent leur tour.

Variante de jeu pour les plus jeunes :

Pour les plus jeunes qui auraient du mal à tenir toutes les cartes dans leurs mains, il est possible d'emprunter des mains à la Paluchothèque, ou de jouer les cartes sur la table (que la table soit ronde ou pas).