

Joueurs 2 à 2
Age 8 ans
Durée 0:30

Crazy Chicken



25/02/14

Objectif

- Obtenir le plus de points à l'issue de 4 manches en créant des familles de poulet

Mise en place

Chaque joueur

- 3 cartes au hasard

Commun

- 2 pioches équivalentes
- 2 défausses vides entre les pioches (emplacement)

Début de manche (4 manches)

- Réinitialisation complète à chaque manche (Cf. mise en place)

Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

1. Pioche 2 cartes

- Soit sur le dessus d'une des 2 pioches
- Soit sur le dessus d'une des 2 défausses
- Interdit de piocher les 2 cartes sur le même tas

2. Action au choix

Défausser une carte

- Sur une défausse au choix
- Si défausse vide, obligatoirement sur celle-ci

Jour une famille de poulet devant soi

- Famille composée de la même valeur
- Au moins 2 cartes
- Si famille déjà présente en jeu (devant soi ou devant adversaire)
 - Nombre de cartes de la nouvelle famille obligatoirement supérieur à l'ancienne famille
 - Ancienne famille défaussée (sur une seule défausse)



Fin de manche

Conditions

- Si un joueur a posé 6 familles
- Si les 9 familles sont jouées par les joueurs
- Si une pioche est vide

Décompte

- Somme de la valeur des familles (sans tenir compte du nombre de cartes)

Fin de partie

Conditions

- Après 4 manches

Décompte

- Somme des 4 manches

Égalité

- Vainqueur = joueur ayant obtenu le score le + élevé au cours d'une manche, toute manche confondue

