

Bataille Navale de Pâques

Ou Règlement de comptes au Poulailleur...

REGLES DU JEU : à partir de 8 ans

Les navires sont en fait des coq, des poules et des poussins que le renard adverse doit manger.

On place les grilles de sorte à ce que personne ne puisse voir celle des autres.

Chaque joueur a deux grilles :

- une pour son poulailleur
- une pour le poulailleur adverse.

Chaque joueur place 4 poules et 1 coq sur son poulailleur.

Il les met où il veut en respectant ce code :

- 1 coq (5 cases)
- 1 grosse poule (4 cases)
- 1 petite poule (3 cases)
- 1 autre petite poule (3 cases)
- 1 poussin (2 cases)

On les symbolise par une croix.

Un joueur commence et dit :

« Mon renard va attaquer : A6 (par exemple). »

Si le renard atteint une poule (ou un coq ou un poussin) l'adversaire annonce « croqué ».

On ne peut pas jouer deux fois de suite, il faut attendre son tour.

Quand la dernière case de la poule (ou coq ou poussin) est atteinte, on dit « Croqué, mangé ».

Quand le renard touche une poule (ou coq ou poussin), il coche une case en rouge sur la grille adverse. Et quand c'est raté en noir sur la grille adverse.



| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| A | | | | | | | | | | |
| B | | | | | | | | | | |
| C | | | | | | | | | | |
| D | | | | | | | | | | |
| E | | | | | | | | | | |
| F | | | | | | | | | | |
| G | | | | | | | | | | |
| H | | | | | | | | | | |
| I | | | | | | | | | | |
| J | | | | | | | | | | |

