

Poop Poop

Les fermiers du village sont sur le point de fertiliser les champs, mais ils ont besoin de la contribution de tous les animaux de la ferme afin de remplir leur objectif. Comment? Chaque animal devra seulement manger, boire et... faire caca tandis que les fermiers sont chargés de ramasser leurs excréments en veillant à ne pas se les faire subtiliser par les adversaires.



AUTEURS DU JEU Cinzia Praticelli et Andrea Torresin • ILLUSTRATIONS DE Cinzia Praticelli

BUT DU JEU

S'emparer des 5 cartes caca ① des 5 animaux de la ferme ②.

PRÉPARATION ET DÉBUT DU JEU

Placez les 20 cartes caca ③ en 5 tas (un tas pour chaque type de caca) sur la table de jeu. Mélangez bien les autres 52 cartes ④ et distribuez-en 5 à chaque joueur, en laissant sur la table, face cachée, la pioche de cartes restantes. Le joueur ayant été aux toilettes pour la dernière fois commence et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



TOUR DE JEU

À son tour, le joueur doit effectuer une des 3 actions suivantes :

1) s'il possède la combinaison animal ②, nourriture ⑤ et eau ⑥, il peut **produire un caca** ① (différent de ceux qu'il possède déjà) :

- il se défausse des 3 cartes, en les plaçant face visible à côté de la pioche
- il prend la carte caca ① correspondante
- il pioche 3 nouvelles cartes

2) s'il possède une **carte spéciale**, il peut la jouer :

- s'il joue la **mouche** ⑦, il doit indiquer l'adversaire auquel il souhaite subtiliser une carte caca. Si l'adversaire possède la carte spray ⑧, il se défend contre la mouche et le tour de jeu se termine. Aussi bien le joueur que l'adversaire, après avoir défaussé leur carte (la mouche et le spray), piochent une nouvelle carte. Par contre, si l'adversaire ne peut pas se défendre avec le spray, le joueur sélectionne et lui vole une carte caca (différente de celles qu'il possède). Ensuite, après avoir défaussé la carte mouche, il pioche une nouvelle carte
- s'il joue la **pelle** ⑨, il déclenche une "tempête de caca" pendant laquelle les tas de caca de chaque joueur sont envoyés chez leur propre voisin, et ainsi de suite. Le joueur doit indiquer si les cartes caca tournent en sens horaire ou bien en sens antihoraire. Si un joueur (et même plus d'un) possède la carte brouette ⑩, il peut la jouer afin d'éviter d'être impliqué dans la tempête et maintenir ainsi les cartes caca qu'il a accumulées jusqu'à ce moment de la partie. Le joueur pioche une nouvelle carte pour compenser la pelle défaussée, les joueurs ayant utilisé la carte brouette font de même
- s'il joue le **balai** ⑪, il doit indiquer l'adversaire auquel il souhaite balayer une carte caca. Le joueur choisit la carte caca à éliminer et pioche ensuite une nouvelle carte après avoir défaussé la carte balai alors que l'adversaire n'a aucun moyen de se "défendre"

3) s'il ne peut ni produire un caca ni jouer une carte spéciale, **le joueur doit se défausser d'1 ou bien de 2 cartes** et doit en prendre le même nombre dans la pioche

Comment produire un caca



Cartes spéciales



FIN DU JEU

La partie se termine lorsqu'un joueur, le vainqueur, possède toutes les 5 cartes caca ① différentes.

REMARQUES

- La carte nourriture/eau ⑫ est un joker qui peut être utilisé indifféremment comme nourriture ou comme eau selon votre convenance. De la même façon, la carte mouche/pelle ⑬ est un joker qui peut être utilisé indifféremment comme mouche ou comme pelle.
- Lorsque la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.
- Dans une configuration à 5 ou 6 joueurs, il est suggéré de ne pas utiliser la carte balai ⑪ afin d'éviter des parties trop longues. De plus, vous ne pouvez pas produire de caca si toutes les 4 cartes caca sont déjà en possession des autres joueurs.



CONTENU

- 72 cartes
- 1 livret d'instructions



LUDO ERGO SUM

Produit par :
CreativaMente srl
Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB) Italie

