

Jeu de gestion de la vie d'un poulailler

On s'attardera à simuler la vie d'un poulailler au quotidien. On commence avec 50€.

On « découpe » le jeu en tours, chaque tour correspondant à 24h.

Au début, il y a 4 poules et un coq. Le jeu est perdu lorsqu'il n'y a plus de coq ou s'il ne reste plus de poule.

Chaque jour, les poules consomment des graines et de l'eau que vous devez acheter à la boutique au prix de 5€ les 20kg de graines et 10€ les 100 litres d'eau. Une poule consomme 1l/jour et 200g de graine.

Les œufs :

Elles pondent entre 0 et 3 œufs par jour en fonction de leur état physique :

- >75% = 3 œufs,
- Compris entre 50 et 75 % = 2 œufs
- Compris entre 25 et 50% = 1 œuf
- < 25% = rien...

Lorsque vous décidez de vendre les œufs à la boutique, cela vous rapportera 1€/œuf vendu.

Elles couvent si elles ont suffisamment le moral (moral > 70%)

Au bout de 20 jours, chaque œuf couvé éclot et donne un poussin. On peut revendre le poussin pour 10€, ou bien attendre 20 jours supplémentaires pour qu'il devienne une poule ou un coq (avec 5% de chance).

Etat physique :

L'état physique est compris entre 0 et 100%, il baisse de 1% par jour multiplié par le nombre d'œufs pondus (3 œufs = 3% de baisse).

Il est possible d'acheter des vitamines qui augmentent de 20% l'état physique pour 20€ en boutique.

Moral :

Le moral est compris entre 0 et 100%, il baisse de 5% par jour si la poule ne pond pas, et augmente de 1% par jour si elle pond.

Maladie :

Elles sont susceptibles d'attraper des maladies ou des parasites selon un certain taux (5%).

Si elle tombe malade, on peut acheter un remédiateur à la boutique pour le prix de 100€.

La maladie fait passer le taux de perte de l'état physique à 5% par jour.