

Piou Piou



Vanaf 6 jaar



2 tot 5 spelers



De inhoud: 31 kaarten (4 vossen, 10 hanen, 10 hennen, 7 nesten) en 23 eieren/kuikens.



Het doel van het spel: De winnaar is de eerste die erin slaagt om 3 kuikens te hebben.



De spelregel: de stapel eieren in het midden plaatsen, kant "ei" zichtbaar. De kaarten mengen. 4 ervan aan elke speler verdelen. De overblijvende kaarten vormen de stapel die in het midden, naast de stapel eieren, wordt geplaatst. De jongste speler begint. Men speelt in de richting van de wijzers van een uurwerk.

Wanneer het zijn beurt is om te spelen, kiest de speler:

- één van de spelacties uit te voeren
- OF een kaart terug te gooien op de pot
- OF om één van zijn kaarten te kiezen en die aan de volgende speler te geven, zonder ze aan de anderen te tonen.

BELANGRIJK: Aan het einde van zijn beurtrol, neemt de speler het aantal vereiste kaarten, teneinde altijd 4 kaarten in handen te hebben. Vervolgens is het de beurt aan de volgende speler.

SPELACTIES :

- Een ei leggen

Door de 3 kaarten haan, hen, nest, aan te bieden, kan de speler een kaart "ei" nemen. Hij legt ze voor zich, de kant ei zichtbaar.

- Een kuiken doen geboren worden

De speler biedt 2 kaarten "hen" aan, terwijl hij de kreet van een hen nabootst. Hij kan één van zijn "eieren" omdraaien om het zojuist geboren kuiken te tonen.

- Een ei aan een andere speler ontnemen

De speler toont een kaart "vos" aan een tegenstander en vraagt hem een kaart "ei". (hij mag geen kuiken nemen). De tegenpartij kan dat verhinderen door 2 kaarten "haan" aan te bieden (die hij terug in de pot werpt en meteen vervangt door 2 kaarten te kopen).

Alle kaarten, door de spelers ingediend, worden meteen in de pot teruggeworpen en vervangen door kaarten van de stapel. Eens de stapel uitgeput, draait men de pot om.

NB : men kan geen ei leggen of een kuiken laten geboren worden onmiddellijk na het kopen van een kaart !

DJECO

Bevat kleine stukken die kunnen ingeslikt worden

Piou Piou



Dès 6 ans



De 2 à 5 joueurs



Contenu : 31 cartes (4 renards, 10 coqs, 10 poules, 7 nids) et 23 œufs/poussins.



But du jeu : Le gagnant est le premier qui parvient à avoir 3 poussins.



Règle du jeu : Placer la pile des œufs au centre, côté "œuf" apparent. Mélanger les cartes. En distribuer 4 à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche qui est placée au centre, à côté de la pile des œufs. Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur choisit :

- d'effectuer l'une des **actions de jeu**
- OU de rejeter une carte sur le pot
- OU de choisir l'une de ses cartes et la donner au joueur suivant sans la montrer aux autres.

IMPORTANT : A la fin de son tour de jeu, le joueur pioche le nombre de cartes nécessaires afin d'avoir toujours 4 cartes en main. Puis c'est au tour du joueur suivant.

ACTIONS DE JEU :

- Pondre un œuf

En présentant les 3 cartes coq, poule, nid, le joueur peut prendre une carte œuf. Il la pose devant lui, face œuf visible.

- Faire naître un poussin

Le joueur présente 2 cartes "poule" tout en imitant le cri d'une poule. Il peut retourner l'un de ses "œufs" pour faire apparaître le poussin qui vient de naître.

- Prendre un œuf à un autre joueur

Le joueur présente une carte "renard" à un adversaire, et lui demande une carte "œuf". (il ne peut pas prendre de poussin). L'adversaire peut contrer en présentant 2 cartes "coq" (qu'il rejette au pot et remplace aussitôt en piochant 2 cartes).

Toutes les cartes présentées par les joueurs sont aussitôt rejetées dans le pot, et remplacées par des cartes de la pioche. Une fois la pioche épuisée, on retourne le pot.

NB : on ne peut pas pondre un œuf ou faire naître un poussin immédiatement après avoir pioché !

DJECO

Contient de petites pièces pouvant être ingérées.