

Piou Piou



5-99 ans



De 2 à 5 joueurs



Contenu : 47 cartes (6 renards, 15 coqs, 15 poules, 11 nids) et 18 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.

À 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.

Attention. Petits éléments.

Piou Piou



5-99 years



From 2 to 5 players



Contents: 47 cards (6 foxes, 15 roosters, 15 hens, 11 nests) and 18 eggs/chicks.



Aim of the game: The winner is the first to manage to get 3 chicks.



Game rules:

Place the pile of eggs in the centre, egg' side up. Mix the cards. Distribute 4 to each player, the remaining cards form the pack, which is placed in the centre next to the pile of eggs. The youngest player begins. The game is played in clockwise direction.

When it is his turn to play, the player chooses:

- to carry out one of the **game actions**
- **OR TO** throw a card into the pot.

At the end of his turn, the player picks the number of cards required in order to always have 4 cards in his hand. Then it is the next player's turn.

GAME ACTION:

- Lay an egg

By presenting the 3 cards – rooster, hen, nest, the player make take an egg card. He places in front of him, egg side up.

- Give birth to a chick

The player presents 2 "hen" cards whilst imitating a hen's cry. He then turns over one of his "eggs" to make a newborn chick appear.

- Take an egg from another player

The player presents a "fox" card to an adversary, and ask him for an "egg" card (he cannot take a chick). The adversary may counter-attack by presenting 2 "rooster" cards (which he throws into the pot and replaces immediately by picking up 2 cards).

All the cards presented by the players are then thrown into the pot, and replaced by cards from the pack. Once the pack is finished, one returns to the port.

NB: one cannot lay an egg or produce a chick immediately after having picked out a card!

Warning. Small parts.

DJECO

Piou Piou



5-99 Jahre



2 bis 5 Spieler



Inhalt: 47 Spielkarten (6 Füchse, 15 Hähne, 15 Hühner, 11 Nester) und 18 Eier/Küken.



Ziel des Spiels: Gewinner ist der Spieler, der zuerst 3 Küken hat.



Spielregel:

Der Stapel mit den Eiern wird in die Mitte gelegt, mit der "Ei-Seite" nach oben. Die Spielkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält vier Karten. Die restlichen Karten bilden den Kartenstock, der ebenfalls in die Mitte neben den Eierstapel gelegt wird. Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Wenn der Spieler an der Reihe ist, kann er zwischen folgenden Möglichkeiten wählen:

- er kann einen der Spielzüge ausführen
- **ODER** eine Karte auf den Ablagestapel legen.

WICHTIG: Nach seinem Spielzug zieht der Spieler so viele Karten, wie erforderlich sind, um wieder 4 Karten auf der Hand zu haben. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

SPIELZÜGE:

- Ein Ei legen

Wenn er die drei Karten Hahn, Huhn und Nest auslegen kann, kann der Spieler eine Ei-Karte nehmen. Er legt sie vor sich hin, mit dem Ei nach oben.

- Ein Küken ausbrüten

Der Spieler legt 2 Karten mit einem "Huhn" aus und macht dabei das Gackern eines Huhns nach. Dann kann er eines seiner "Eier" umdrehen, sodass das Küken sichtbar wird. Das Küken ist geschlüpft.

- Einem anderen Spieler ein Ei wegnehmen

Der Spieler legt einem Gegenspieler eine Karte mit einem "Fuchs" vor und verlangt ein Ei dafür (Küken kann er nicht wegnehmen). Der Gegenspieler kann ihn abwehren, indem er zwei Hähne auslegt (die er auf den Ablagestapel legt und dafür zwei neue Karten aufnimmt).

Alle Karten, die von den Spielern ausgespielt wurden, werden anschließend auf den Ablagestapel gelegt und durch Karten vom Kartenstock ersetzt. Ist der Kartenstock alle, wird der Ablagestapel umgedreht und kommt an seine Stelle.

Anm.: Man kann kein Ei legen oder ein Küken ausbrüten, unmittelbar nachdem man Karten gezogen hat.

Achtung: Kleine Teile.

DJECO

Piou Piou



5-99 años



De 2 a 5 jugadores



Contenido: 47 cartas (6 zorros, 15 gallos, 15 gallinas, 11 nidos), y 18 huevos/polluelos.



Objetivo del juego: gana el primero en conseguir 3 polluelos.



Regla del juego: colocar la pila de huevos en el centro, con la cara "huevo" la descubierta. Mezclar las cartas. Distribuir 4 cartas a cada jugador. Las cartas restantes constituyen el mazo que se coloca en el centro, al lado de la pila de los huevos. Empieza a jugar el jugador más joven. Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando te toca jugar, el jugador elige:

- Efectuar unas de las **acciones de juego**.
- O rechazar una carta sobre el bote.

Al final de su turno de juego, el jugador coge el número de cartas necesario para tener siempre 4 cartas en la mano. Luego le toca al jugador siguiente.

ACCIONES DE JUEGO:

- Poner un huevo

Al presentar las 3 cartas gallo, gallina, nido, el jugador puede coger una carta huevo. La coloca delante de él, con la cara huevo al descubierto.

- Hacer nacer un polluelo

El jugador presenta 2 cartas "gallina" imitando el ruido de la gallina. Puede darle la vuelta a uno de sus "huevo" para hacer aparecer el polluelo que acaba de nacer.

- Coger un huevo a otro jugador

El jugador presenta una carta "zorro" a un contrincante, y le pide una carta "huevo". (No puede coger el polluelo). El contrincante puede oponerse presentando 2 cartas "gallo" (que rechaza en el bote y sustituya rápidamente cogiendo 2 cartas).

Todas las cartas presentadas por los jugadores se eliminan en el bote, y se sustituyen con cartas del mazo. Una vez finalizado el mazo, se vuelve al bote.

N.B. no se puede poner un huevo o hacer nacer un polluelo inmediatamente después de hacer cogido una carta en el mazo.

¡Atención! Partes pequeñas.

Piou Piou



5-99 anni



Da 2 a 5 giocatori



Contenuto: 47 carte (6 volpi, 15 galli, 15 galline, 11 nidi) e 18 uova/pulcini.



Scopo del gioco: Vince la partita il giocatore che riesce ad avere per primo 3 pulcini.



Regola del gioco:

Mettere la pila delle uova al centro, con la faccia "uovo" visibile. Mescolare le carte. Distribuirne 4 a ciascun giocatore. Le carte rimanenti costituiscono il piatto che viene messo al centro, di fianco alla pila delle uova. Inizia il giocatore più giovane. Si procede in senso orario. Quando viene il suo turno, il giocatore sceglie:

- di eseguire una delle **azioni di gioco**
- O di scartare una carta nel mucchio

Al termine del suo turno di gioco, il giocatore pesca il numero di carte necessarie per avere sempre 4 carte in mano. Poi tocca al giocatore successivo.

AZIONI DI GIOCO:

- **Deporre un uovo**

Presentando le 3 carte gallo, gallina e nido, il giocatore può prendere una carta "uovo", che mette davanti a sé, con la faccia uovo visibile.

- **Far nascere un pulcino**

Il giocatore presenta 2 carte "gallina" imitando il verso della gallina. Può girare una delle sue "uova" per far comparire il pulcino appena nato.

- **Prendere un uovo ad un altro giocatore**

Il giocatore mostra una carta "volpe" ad un avversario e gli chiede una carta "uovo". (Non può prendere pulcini). L'avversario può "contrare" mostrando 2 carte "gallo" (che scarta nel mucchio e che subito sostituisce pescando 2 carte).

Tutte le carte mostrate dai giocatori vengono subito scartate nel mucchio e sostituite da carte del piatto. Una volta esaurito il piatto, si gira il mucchio.

N.B.: Non si può deporre un uovo o far nascere un pulcino subito dopo aver pescato!

Attenzione. Piccole parti.

DJECO

Piou Piou



5-99 anos



De 2 a 5 jogadores



Conteúdo: 47 cartas (6 raposas, 15 galos, 15 galinhas, 11 ninhos) e 18 ovos / pintainhos.



Objectivo do jogo: O vencedor é o primeiro que consiga ter 3 pintainhos.



Regra do jogo:

Colocar a pilha dos ovos no centro, com o lado "ovo" visível. Baralhar as cartas. Distribuir 4 cartas a cada jogador. As restantes cartas constituem o baralho que é colocado no centro, ao lado da pilha dos ovos. Começa o jogador mais novo. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Na sua vez de jogar, o jogador escolhe efectuar uma das **acções do jogo**,
- **OU** rejeitar uma carta

IMPORTANTE: No final da sua jogada, o jogador retira o número de cartas necessárias a fim de ter sempre 4 cartas na mão. Depois é a vez do jogador seguinte.

ACÇÕES DO JOGO:

- Pôr um ovo

Exibindo as 3 cartas galo, galinha e ninho, o jogador pode retirar uma carta ovo. Ele coloca-a à sua frente, com a face ovo visível.

- Fazer nascer um pintainho

O jogador exhibe 2 cartas “galinha” imitando o grito de uma galinha. Ele pode voltar um dos seus “ovos” para mostrar o pintainho que acaba de nascer.

- Apoderar-se de um ovo de outro jogador

O jogador exhibe uma carta “raposa” a um adversário, e pede-lhe uma carta “ovo”. (ele não pode exigir um pintainho). O adversário pode opor-se apresentando 2 cartas “galo” (que ele devolve e substitui retirando duas outras cartas do baralho).

Todas as cartas exibidas pelos jogadores são imediatamente devolvidas, e substituídas por cartas do baralho. Uma vez esgotado o baralho, vira-se o monte das cartas devolvidas.

NB: não se pode pôr um ovo ou fazer nascer um pintainho imediatamente após ter retirado uma carta do baralho.

Piou Piou



5-99 jaar



2 tot 5 spelers



De inhoud: 47 kaarten (6 vossen, 15 hanen, 15 hennen, 11 nesten) en 18 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.

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 !

Piou Piou



5-99 år



Två til fem spelare



Innehåll: 47 kort (6 rävar, 15 tuppar, 15 hönor, 11 reden) och 18 ägg/kycklingar.



Spelets syfte: Vinnare är den första som lyckas få tre kycklingar.



Spelregler:

Lägg högen med ägg mitt på bordet med "äggsidan" uppåt. Blanda korten. Dela ut fyra kort till varje spelare. De återstående korten bildar talongen och placeras mitt på bordet, bredvid ägghögen. Den yngsta spelare börjar. Man spelar medsols.

När det är en spelare tur att spela väljer han eller hon att

- utföra en av **spelhandlingarna**
- **ELLER** kasta ett kort i potten

OBSERVERA: När spelaren är färdig tar han eller hon det antal kort som krävs för att alltid ha fyra kort på hand. Sedan är det nästa spelares tur.

SPELHANDLINGAR:

- Lägga ett ägg

Om spelaren kan visa upp de tre korten tupp, höna och reda får han eller hon ta ett äggkort och lägga det framför sig med äggsidan uppåt.

- Kläcka en kyckling

Spelaren visar två "hönskort" och kacklar samtidigt som en höna. Han eller hon får då vända ett av sina "ägg" så att en kyckling kläcks.

- Ta ett ägg av en annan spelare

Spelaren visar ett "rävkort" för en motståndare och kräver att få ett "äggkort" (inte en kyckling). Motståndaren kan svara med att visa två "tuppkort" (som han eller hon kastar i potten och omedelbart ersätter genom att ta två nya kort).

Alla kort som en spelare har visat kastas omedelbart i potten och ersätts med koft ut talongen. När talongen är tom vänder man på potten.

***OBSERVERA:** man får inte lägga ett ägg eller kläcka en kyckling omedelbart efter att ha tagit kort från talongen!*

Piou Piou



5-99 år



Fra 2 til 5 deltagere



Indhold: 47 kort (6 ræve, 15 haner, 15 høns, 11 reder) og 18 æg/kyllinger.



Spillets formål: Vinderen er den, som først får 3 kyllinger.



Spilleregler:

Placer bunken med æggene i midten, med "æg"-siden opad. Bland kortene. Giv 4 kort til hver deltager. De resterende kort udgør bunken, som placeres i midten ved siden af bunken med æg. Den yngste deltager starter. Man spiller i retningen med uret.

Når det er hans/hendes tur, vælger spilleren:

- at udføre en af **spillehandlingerne**
- **ELLER** at lægge et kort i puljen

VIGTIGT: Ved slutningen af sin tur, tager deltageren det nødvendige antal kort op, således at han/hun altid har 4 kort på hånden. Derefter er det den næste deltagers tur.

SPILLEHANDLINGER:

- Lægge et æg

Ved at vise de 3 kort: hane, høne og rede, kan deltageren tage et ægkort. Han/hun lægger det foran sig, med ægget opad.

- Udklække en kylling

Deltageren viser 2 kort med en "høne", imens han/hun efterligner en hønes kaglen. Han/hun kan vende et af sine "æg" for at få den nyfødte kylling til at dukke op.

- Tage en anden deltagers æg

Deltageren viser et kort med en "ræv" til en modstander, og beder om et kort med et "æg". (han/hun kan ikke tage en kylling). Modstanderen kan forsvare sine æg ved at vise 2 kort med en "hane" (som han/hun derefter lægger i puljen og straks erstatter ved at tage 2 kort fra bunken).

Alle kort, som er blevet vist af deltagerne, skal straks lægges i puljen og erstattes med kort fra bunken. Når bunken er opbrugt, vendes puljen.

NB.: man kan ikke lægge et æg eller udklække en kylling lige efter at have taget et kort fra bunken!

Piou Piou



5–99 лет



От 2 до 5 игроков



Содержимое: 47 карт (6 лисицы, 15 петухов, 15 куриц, 11 гнезд) и 18 яйца/цыпленка



Цель игры: Победителем является первый, кому удастся получить 3 цыпленка.



Правила игры:

положите колоду карт с изображением яиц на центр стола так, чтобы сторона с «яйцом» была видна. Перемешайте карты. Раздайте по 4 карты каждому игроку. Оставшиеся карты составляют стопку, которая помещается в центр рядом с колодой «яиц». Самый молодой игрок начинает. Игра продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда приходит его очередь, игрок выбирает один из возможных ходов игры:
– **ИЛИ** сбросить одну из карт

ЭТО ВАЖНО: Как только игрок осуществил свой ход, он набирает необходимое количество карт из стопки, чтобы в его руках всегда было 4 карты. Затем приходит очередь следующего игрока.

ДЕЙСТВИЯ ИГРЫ:

- Снести яйцо

Предъявляя 3 карты с петухом, курицей и гнездом, игрок может взять одну карту «яйцо». Он ее кладет перед собой стороной с «яйцом» кверху.

- Произвести на свет цыпленка

Игрок предъявляет 2 карты с «курицей», одновременно имитируя куриное кудахтанье. Он может перевернуть одну из своих карт с яйцом, чтобы показать вылупившегося цыпленка.

- Забрать яйцо у другого игрока

Игрок предъявляет карту «лисица» своему противнику и просит одну карту «яйцо» (он не может забрать «цыпленка»). Его противник может ему возразить, показав 2 карты «петух» (которые он сбрасывает и взамен берет 2 карты из стопки). Все карты, предъявленные игроками, вскоре сброшены и замещены картами из стопки. Когда стопка карт закончена, нужно перевернуть и использовать сброшенные карты.

Примечание: нельзя снести яйцо или произвести на свет цыпленка сразу после набора карт из колоды.

Осторожно! Внимание. Маленькие части.

DJECO