

POULE POULE

Es el Festival de Cannes y el estreno de la película Poule Poule se está convirtiendo en un drama. ¡De hecho, una hora antes de la proyección, ese torpe de Waf mezcló los rollos! ¡Para ayudar a Cocotte, que no tiene tiempo que perder, y para evitar que Crack tenga un ataque de nervios, debemos reorganizar la película lo antes posible!
¡Y recuerden, la historia termina con el quinto huevo!

UN JUEGO CREADO POR CHARLES BOSSART • ILUSTRADO POR PAULINE BERDAL

De 2 a 8 jugadores • A partir de 8 años • Aproximadamente 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

Primero elegiremos a un jugador para que haga de Director, será el “Maestro Poule Poule” (MPP), este papel será para toda la partida o para una ronda, en este caso los jugadores se turnarán el papel de MPP en el sentido de las agujas del reloj. El MPP sacará cartas de la baraja a la velocidad que elija y las apilará una sobre otra, boca arriba, en el centro de la mesa, estas cartas compondrán la película. Mientras, los otros jugadores solo tendrán que contar los Huevos. Para la primera partida, la película solo tendrá los 3 actores principales: CRACK (el huevo), COCOTTE (la gallina) y GRRR (el zorro), con éstas proporciones; 15 huevos, 10 gallinas y 10 Zorros.

Ejemplo de Película :

1 / CUANDO UN HUEVO APARECE EN LA PELÍCULA: ES UN HUEVO DISPONIBLE



2 / CUANDO UNA GALLINA APARECE EN LA PELÍCULA Y HAY UN HUEVO DISPONIBLE, LO INCUBA. EL HUEVO YA NO ESTÁ DISPONIBLE. SI LA GALLINA NO VE UN HUEVO, SE VA.



3 / CUANDO UN ZORRO APARECE EN LA PELÍCULA Y VE QUE UNA GALLINA ESTÁ INCUBANDO UN HUEVO, LA PERSIGUE. ENTONCES, ¡EL HUEVO VUELVE A ESTAR DISPONIBLE!



¿HAS CONTADO 5 HUEVOS? ¡PON TU MANO SOBRE LA PELÍCULA PARA DETENERLA!

El primer jugador en detener la película, poniendo su mano sobre las cartas cuando ésta tenga al menos 5 huevos disponibles, obtiene un punto (un punto es representado por una sección de huevo coloreado). Y ¡empezamos con una nueva ronda!. El primer jugador que llega a 3 puntos y consigue formar un huevo coloreado completo, gana la partida.



¿UN ADVERSARIO PROTESTA? ¡PIDE LA CÁMARA LENTA!

Cuando un jugador detiene la película, los otros pueden elegir entre confiar en él y colocar su mano encima en señal de respaldo o dudar de él y no colocar la mano. Únicamente en el segundo caso se mira la cámara lenta. El MPP recoge las cartas que forman la película (con cuidado de no mezclarlas) y, una por una, irá mostrando las cartas reveladas, comenzando por la primera carta jugada en la ronda, al mismo tiempo que narra lo ocurrido en la película.

Ejemplo :

1 / DEJA A UN LADO A LOS PERSONAJES QUE NO TIENEN EFECTO DIRECTO. AQUÍ, DOS ZORROS PASAN DE LARGO...



2 / SI UNA GALLINA LLEGA Y VE QUE UN HUEVO ESTÁ DISPONIBLE, PONLA ENCIMA. ¡AQUÍ, DOS GALLINAS INCUBAN SUS HUEVOS!



3 / SI UN ZORRO LLEGA Y VE QUE UNA GALLINA ESTÁ INCUBANDO UN HUEVO, PON EL ZORRO SOBRE LA GALLINA...



4 / ... LUEGO RETIRA LA GALLINA Y EL ZORRO PARA DEJARLOS DE LADO. ¡EL HUEVO QUE ESTABA INCUBADO, VUELVE A ESTAR DISPONIBLE!



LAS CARTAS

Cuando creáis que sois lo suficientemente expertos podéis añadir algunos protagonistas al escenario de la película...
¡Tened cuidado de no añadirlos todos al mismo tiempo, podéis confundiros por completo!



ROGER, EL GRANJERO (X1) : Añade la carta de Granjero y 4 cartas de Huevo a la baraja.

Cuando el Granjero aparece en la Película, **recoge todos los Huevos disponibles** (o sea, no los Huevos incubados por las Gallinas) y se va del gallinero. Los Huevos recogidos por el Granjero ya no se consideran "disponibles" para el resto de la ronda.



WAF, EL PERRO (X2) : Añade una o las dos cartas de Perro. Cuando aparece el Perro, se queda en el gallinero, **perseguirá al próximo Zorro** que aparezca y se irá con él, evitando así que ese zorro persiga una Gallina que está incubando un Huevo.



GRRR, EL ZORRO DISFRAZADO DE GALLINA (X2) : Añade una o las dos cartas de Zorro disfrazado de gallina y retira 1 o 2 cartas de Zorro. ¡Mismo efecto que una carta de Zorro clásica pero **no es visto por el Perro!**



COIN, EL PATO (X2) : Añade una o las dos cartas de Pato. El Pato **no tiene efecto sobre la Película**, sin embargo, cuando aparece el primero, los jugadores deben decir "¡Cuá!!" y cuando aparece el segundo "¡Cuá Cuá!". El MPP podrá elegir una penalización para aquellos jugadores que no cumplan esta regla.



RICCO, EL GALLO (X1) : Añade la carta de Gallo.

Cuando el Gallo aparece **se acaba la ronda**, el primer jugador que pone su mano sobre la Película debe anunciar la cantidad de Huevos "disponibles" que hay en la Película. Los jugadores que duden de él pueden protestar y pedir la cámara lenta.



TIGER WORM, LA LOMBRIZ (X2) : Añade una o las dos cartas de Lombriz. Cuando la Lombriz aparece se queda en el gallinero y **atraerá a la próxima Gallina**. La Gallina saldrá del gallinero con la Lombriz y no incubará ningún Huevo.



DOBLE, EL HUEVO DE AVESTRUZ (X2) : Añade una o las dos cartas de Huevo de avestruz. El Huevo de avestruz **cuenta como dos Huevos**. Por su tamaño, una Gallina **no puede incubarlo**. ¡En cambio, el Granjero lo recogerá con mucho gusto!



LAS CARTAS DE CASTING (X4) : ¡4 cartas están en blanco! ¡puedes decidir qué personaje quieres añadir! Cerdo, vaca, avestruz, hámster, ornitorrinco... y acompañarlo con las reglas que quieras inventar, ¡**compárte tus creaciones más locas usando el hashtag #poulepoule!**

DETALLES IMPORTANTES

• Para que un personaje de la Película tenga efecto, no es necesario que sea jugado inmediatamente después de otro.

Ejemplo : un Zorro que llega a la película puede perseguir a una gallina que había llegado tres cartas antes, que a su vez puede estar incubando un Huevo que apareció al inicio de la partida.

• La cuenta de Huevos disponibles en la Película puede ser de 5 o más cuando se detiene la película.

LOS PUNTOS

Cada sección de un Huevo coloreado equivale a un punto.

• El jugador que detiene primero la Película :

- Coge 1 punto si nadie protesta y todos colocan su mano encima o,
- Coge 1 punto si, después de la cámara lenta, al menos 5 Huevos están disponibles en la Película.

- Si después de la cámara lenta hay menos de 5 Huevos disponibles, el jugador no coge puntos, pero tampoco los pierde.

• Los jugadores que respaldan al jugador que detiene primero la película:

- No cogen ni pierden puntos.

• Todos los jugadores que dudan del jugador que detiene primero la película :

- Cogen 1 punto si tenían razón (después de la cámara lenta, había menos de 5 Huevos disponibles) o,

- Pierden 1 punto si se equivocaron (al menos 5 Huevos estaban disponibles)

• Ningún jugador puede tener menos de 0 puntos.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador llega a 3 puntos, gana la partida.

• Si varios jugadores llegan a 3 puntos al mismo tiempo :

- Ellos vuelven a jugar una ronda. El primero en ser el único en anotar un punto, es el ganador.

REGLAS PARA DOS JUGADORES

No hay MPP. Los jugadores comparten la baraja y van volteando, cada uno en su turno, una carta sobre la Película.

LOS ESTADOS DE ÁNIMO DEL MAESTRO POULE POULE

El MPP dispone de variantes para hacer evolucionar la Película :

EL PATO GOLOSO : El Pato come una Lombriz ya presente en la Película, anulando su efecto.

RICCO, EL MAGNÍFICO : Cuando Rico llega al gallinero, las gallinas no se aguantan : abandonan sus Huevos para cacarear... ¡Así que, sus Huevos están disponibles! ¡Habrás que tenerlo en cuenta para anunciar el total de Huevos disponibles al detener la Película cuando llegue Rico!

EL GRANJERO FRÁGIL DEL HÍGADO : El Granjero no recoge más los Huevos de avestruz.

5 HUEVOS, NI UNO MÁS NI UNO MENOS : ¡Los requisitos de victoria cambian : 5 Huevos disponibles, y no 6 o más!; *Por ejemplo, si un Huevo de avestruz sale, mientras hay 4 Huevos disponibles, no es válido detener la Película y tocará esperar a que una Gallina incube un Huevo normal!*

QUIEN PIERDE UN HUEVO PIERDE UNA GALLINA : Un jugador puede bajar hasta menos 3 puntos, representados por el reverso rayado de los Huevos.

CAOS TOTAL : Usa todas las cartas al mismo tiempo y prepara una aspirina...

CONTENIDO

- 51 cartas de Actor (19 Huevos, 10 Gallinas, 10 Zorros, 1 Granjero, 2 Perros, 2 Zorros disfrazados de gallina, 2 Patos, 2 Lombrices, 2 Huevos de avestruz, 1 Gallo)

- 4 cartas de Casting (en blanco)

- 8 fichas de Huevos de 3 secciones cada una

- Reglamento

Versión en español distribuida por: Cacahuete Games

