

# POULE POULE

Es el Festival de Cannes y el estreno de la película Poule Poule se está convirtiendo en drama. ¡De hecho, menos de una hora antes de la proyección, ese torpe de Waf mezcló los rollos! ¡Para ayudar a Cocotte, que no tiene tiempo, y para evitar que Crack reviente del todo, toca reformar la película lo más pronto 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 min

## ¿COMO JUGAR?

Ante todo, elige a un jugador como director, el "Maestro de Poule Poule" (MPP), para la partida o para la ronda (en ese caso, los jugadores jugarán el MPP, cada uno su turno, en el sentido horario). El MPP amontonará las cartas, una por una, las unas sobre las otras en el centro de la mesa. Una vez colocadas, esas cartas compondrán la Película. ¡Mientras tanto, los otros jugadores solo tendrán que contar los Huevos! Para una primera partida, la baraja deberá ser compuesta de : 15 Huevos, 10 Gallinas y 10 Zorros.

### Ejemplo de Película :

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



2 / CUANDO UNA GALLINA LLEGA EN LA PELÍCULA Y QUE HAY UN HUEVO DISPONIBLE, ELLA LO INCUBA. ENTONCES YA NO ESTÁ DISPONIBLE.



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



## ¿HAN CONTADO 5 HUEVOS? ¡DALE!

El jugador que le da primero a la Película, tan pronto esta tenga al menos 5 Huevos disponibles, anota 1 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 - que reconstituyó un huevo coloreado completo - gana la partida.



## ¿UN ADVERSARIO PROTESTA? ¡PIDE LA CÁMARA LENTA!

Cuando un jugador le da a la Película, los otros pueden elegir entre no poner en duda su palabra, y darle encima de su mano, o no darle, y contradecirlo. En ese caso, únicamente, se mira la cámara lenta. El MPP recoge el fajo Película - teniendo cuidado de no mezclar las cartas - las voltea, luego, carta por carta, empezando por la de encima (la primera carta jugada de la ronda), repite la película en cámara lenta...

### Ejemplo :

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



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



3 / SI UN ZORRO LLEGA Y QUE UNA GALLINA ESTÁ INCUBANDO UN HUEVO, PONGAN EL ZORRO SOBRE UNA GALLINA QUE INCUBA...



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





## LAS CARTAS

Ya que ustedes son expertos y super fuertes (¡si si!), ahora añaden algunos protagonistas al escenario... ¡Tengan cuidado de no añadirlos todos al primer intento, a riesgo de que se confundan por completo!



**EL GRANJERO (X1) :** Añadir la carta Granjero, junta con 4 cartas Huevos en la baraja. Cuando el Granjero aparece en la Película, el recoge todos los Huevos disponibles (osea no los Huevos "incubados" por las Gallinas) y se va del gallinero. Los Huevos recogidos por el Granjero ya no se considerarán "disponibles" para el resto de la ronda.



**LOS PERROS (X2) :** Añadir la o las cartas Perro. Cuando aparece el Perro, el se queda en el gallinero. Perseguirá al próximo Zorro y se irá con él, evitando así que ese mismo persiga una Gallina que está incubando.



**LOS ZORROS DISFRAZADOS DE GALLINA (X2) :** Añadir la o las cartas Zorro disfrazado de gallina y retirar 1 o 2 cartas Zorro. ¡Mismo efecto que una carta Zorro clásica pero no es visto por el Perro!



**LOS PATOS (X2) :** Añadir la o las cartas Pato. El Pato no tiene efecto sobre la Película, sin embargo, cuando el llega, los jugadores deben decir "¡Cua!" al primero Pato y "¡Cua Cua!" al segundo. Libre para que el MPP elija la penitencia de aquellos que hayan incumplido esta regla...



**EL GALLO (X1) :** Añadir la carta Gallo. Cuando el Gallo aparece, el acaba con la ronda. El primer jugador que le da a la baraja debe anunciar la cantidad de Huevos "disponibles" que hay en la baraja. Los otros jugadores que le dieron a la baraja pueden protestar y pedir la cámara lenta.



**LAS LOMBRICES (X2) :** Añadir la o las cartas Lombriz. Cuando la Lombriz aparece, ella se queda en el gallinero y atraerá solamente la próxima Gallina. La Gallina saldrá del gallinero con la Lombriz sin incubar al Huevo.



**LOS HUEVOS DE AVESTRUZ (X2) :** Añadir la o las cartas Huevo de avestruz. El Huevo de avestruz cuenta como dos Huevos. Por su tamaño, una Gallina no lo puede incubar. ¡En cambio, el Granjero lo recogerá con mucho gusto!



**LAS CARTAS CASTING (X4) :** ¡4 cartas están en blanco! Si juegan con esas tal cual, no pasa nada en las cartas. ¡Ustedes deciden cual o cuales personajes añadirles! Cerdo, vaca, avestruz, hámster, ornitorrinco...Y de inventar sus propias reglas. ¡Comparta sus creaciones las más locas usando el #poulepole!

## DETALLES IMPORTANTES

- Para que un personaje de la Película tenga un efecto, no es necesario que sea jugado inmediatamente después de un otro. *Ejemplo : un Zorro que llega en la Película puede perseguir una Gallina que había llegado tres cartas antes, ella-mismo incubando un Huevo llegado al inicio de la partida.*
- La cuenta de Huevos disponibles en la Película puede ser de 5 o más cuando se le da a la baraja.

## LOS PUNTOS

Cada sección de un Huevo coloreado equivale a un punto.

- El jugador que le da primero a la Película :
  - Coge 1 punto si nadie protesta y que todo el mundo le da encima de su mano o,
  - Coge 1 punto si, después de la cámara lenta, al menos 5 Huevos son disponibles en la Película.
  - Si, después de la cámara lenta, la cuenta de Huevos disponibles no es correcta, el jugador no coge puntos, pero no los pierde tan poco.
- Los jugadores que siguen el jugador que le da en primero :
  - No cogen o pierden puntos.
- Todos los jugadores que protestan el jugador que le da en primero :
  - Cogen 1 punto si tenían razón (después de la cámara lenta, si había menos de 5 Huevos disponibles) o,
  - Pierden 1 punto si se equivocaron (al menos 5 Huevos son disponibles).
- Ningún jugador puede bajar a menos de 0 puntos.

## FIN DE LA PARTIDA

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

- Si varios jugadores llegan a 3 puntos al mismo tiempo :
  - Ellos vuelven a hacer una ronda entre ellos. El primero a ser el único a anotar un punto es el ganador.

## REGLAS PARA DOS JUGADORES

No hay más MPP, los jugadores comparten la baraja y van volteando cada cual su turno una carta sobre la Película.

## LOS ESTADOS DE ÁNIMO DEL MAESTRO DE 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 de hecho su efecto.

**RICO, EL MAGNIFICO :** Cuando Rico llega en el gallinero, las gallinas no se aguantan : abandonan sus Huevos para cacarear... ¡Así que sus Huevos están disponibles! ¡Habrá que tomarlo en cuenta para anunciar el total de Huevos disponibles al darle a 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! ¡Así que, si un Huevo de avestruz sale, mientras que hay 4 Huevos disponibles, no es válido, y tocará esperar que una Gallina incube un Huevo... normal!

**QUIEN PIERDE UN HUEVO PIERDE UN BUEY :** Un jugador puede bajar hasta menos 3 puntos, representados por la secciones de Huevos en gris.

**LA TOTAL :** Usar todas las cartas al mismo tiempo y preparar una aspirina...

## CONTENIDO

- 51 cartas protagonistas (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 Casting (en blanco)
- 8 fichas Huevos de 3 secciones cada uno
- 2 hojas de reglas (FR/EN)

UN JUEGO OKA LUDA



WWW.OKALUDA.FR

