

POULE POULE

Siamo al Festival di Venezia e l'anteprima dell'attesissimo *Poule Poule* sta per trasformarsi in dramma. A meno di un'ora dall'inizio della proiezione, con i giornalisti che stanno già prendendo posto in sala, qualcuno ha mischiato i fotogrammi! Occorre rifare al più presto il montaggio del Film, senza perdere nemmeno un minuto... e senza dimenticarsi che la storia terminerà all'apparire del quinto uovo!

UN GIOCO DI CHARLES BOSSART • ILLUSTRAZIONI DI PAULINE BERDAL

da 2 a 8 giocatori • Età 6-99 • Tempo medio di una partita 20 minuti



PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

Per le prime partite si consiglia di giocare con il mazzo semplificato, che contiene solo i 3 Attori protagonisti: 15 (delle 19) carte Uovo, tutte le 10 carte Gallina e tutte le 10 carte Volpe. Il giocatore che per ultimo ha mangiato un uovo (in caso di parità chi ne ha mangiati di più nell'ultima settimana) svolge il ruolo del **Mazziere**. Il Mazziere cambia a ogni turno, procedendo in senso orario. Il Mazziere mischia bene le carte: la sequenza delle carte, ancora da svelare, **costituisce il Film della prossima partita**.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il Mazziere gira una carta alla volta, alla velocità che preferisce, e la pone al centro del tavolo, sempre sopra l'ultima carta che era stata girata. Mentre il Mazziere gira le carte tutti i giocatori, compreso il Mazziere, **devono contare le uova**. Per contarle bisogna considerare gli effetti dei tre Attori (Uovo, Gallina e Volpe), come nell'esempio qui di seguito.

1 / Quando nel film arriva un Uovo, quell'Uovo è disponibile.



2 / Quando nel film arriva una Gallina, se c'è un Uovo disponibile la Gallina si mette sopra l'Uovo per covarlo e dunque l'Uovo da quel momento non è più disponibile.



3 / Quando nel film arriva una Volpe, se c'è un Uovo covato da una Gallina la Volpe si mangia la Gallina e dunque l'Uovo ricompare e torna disponibile.



Quando un giocatore ha contato 5 Uova può mettere la propria mano sopra l'ultima carta appena girata. Il primo giocatore che ha messo la mano sull'ultima carta vince il turno e **guadagna 1 punto**, prendendo dalla scatola il primo dei 3 pezzi segnapunti dello stesso uovo colorato. La partita prosegue con un nuovo turno di gioco: il giocatore alla sinistra del Mazziere diventa il nuovo Mazziere e mischia bene tutte le carte prima di iniziare a girarle.



DUBITO!

Dopo che il primo giocatore ha messo la propria mano sull'ultima carta, **gli altri giocatori possono dubitare** della presenza di 5 Uova nel Film. Se **tutti** i giocatori mettono la propria mano sopra la mano del primo giocatore (magari qualcuno la mette immediatamente dopo), nessuno dubita e si passa al turno successivo. Se invece uno o più giocatori dubitano, non mettendo la propria mano, allora bisogna **rivedere il Film al rallentatore** per verificare chi abbia ragione. Il Mazziere riprende tutte le carte girate fino a quel momento, facendo attenzione a non mischiarle e a mantenere la stessa sequenza con cui erano apparse nel Film. Poi le gira una alla volta, lentamente, verificando quante Uova siano effettivamente rimaste alla fine del Film, come nell'esempio qui sotto.

1 / Mettete da parte gli attori che non hanno un ruolo in quel momento del film. Nell'esempio, poiché non ci sono Galline da mangiare, le 2 volpi escono di scena...



2 / Se una Gallina arriva e ci sono delle Uova disponibili, la Gallina cova un Uovo libero. Nell'esempio, arrivano 2 Galline e covano 2 delle 3 Uova libere, lasciandone solo uno disponibile.



3 / Se arriva una Volpe e c'è una Gallina che sta covando un Uovo, la Volpe viene momentaneamente messa sopra la carta della Gallina...



4 / ... poi la Volpe si mangia la Gallina ed entrambe le carte vengono messe da parte. L'Uovo che era covato torna di nuovo disponibile.



FINE DEL GIOCO

Vince la partita chi per primo guadagna 3 punti, vale a dire chi ha conquistato tutti i 3 pezzi del proprio uovo colorato. In caso di pareggio, i giocatori con il punteggio più alto effettuano un nuovo turno, e così via, finché non vi sia un unico vincitore.

LE ALTRE CARTE

Dopo che vi siete ben divertiti con i 3 Attori protagonisti, è giunto il momento di far recitare anche gli Attori non protagonisti, ma attenzione a non farli entrare in scena tutti insieme, per non correre il rischio di perdere completamente il controllo della situazione!



ROGER, il Contadino (1 CARTA): quando aggiungete la carta del Contadino aggiungete anche le ultime 4 carte Uovo.

Quando il Contadino arriva nel Film prende tutte le Uova disponibili e poi va via. Le Uova che in quel momento sono covate da una Gallina non vengono prese da Roger.



WAF, il Cane (2 CARTE):

Quando il Cane arriva, resta nel cortile, pronto a cacciare la prima Volpe che arriverà, impedendole di mangiare una Gallina che stava covando un Uovo.



LA VOLPE MASCHERATA DA GALLINA (2 CARTE): quando aggiungete questa carta togliete dal mazzo la carta Volpe. Ha lo stesso effetto della carta Volpe, ma se c'è un Cane nel cortile il Cane non la riconosce perché è travestita da Gallina!



COIN, la Papera (2 CARTE): Non ha alcun effetto sul Film, ma quando arriva la prima papera tutti devono dire "QUA!", mentre quando arriva la seconda papera tutti devono dire "QUA! QUA!". Chi sbaglia deve fare una penitenza, che viene decisa dal Mazziere.



RICO COCO, il Gallo (1 CARTA): Quando arriva il Gallo, il turno di gioco termina. Il primo giocatore che mette la mano sopra la carta del Gallo deve dire il numero di Uova disponibili in quel momento del Film. Gli altri giocatori possono dubitare e chiedere di rivedere il Film al rallentatore.



IL LOMBRICO (2 CARTE): Quando il Lombrico arriva, resta nel cortile, e attirerà la prima Gallina che arriverà, evitando che vada a covare un Uovo in quel momento disponibile..



UOVO DI STRUZZO (2 CARTE): L'Uovo di Struzzo equivale a 2 Uova normali. Considerata la sua dimensione, la Gallina non lo può covare, mentre il Contadino è ben contento di prenderlo!



LE CARTE CASTING (4 CARTE): Sono 4 carte vuote che potrete personalizzare disegnando ciò che volete: un maiale o un criceto, uno struzzo o un ornitorinco, un piatto di lasagne o una danzatrice del ventre... e poi inventate la regola più simpatica per ogni nuova carta! *Condividete le vostre creazioni più divertenti e più stravaganti usando #poulepoule*

NOTE:

- **Affinché un Attore abbia effetto sulla trama del Film, non è strettamente necessario che la carta venga giocata subito dopo l'altra carta, quella su cui ha delle conseguenze.** Se ad esempio nel Film arriva una Volpe, la Volpe può mangiare una Gallina, anche se era arrivata 3 carte prima. E a sua volta la Gallina poteva covare un Uovo che era arrivato 5 carte prima, proprio all'inizio del Film.
- **Quando un giocatore mette la propria la mano sopra l'ultima carta che era stata girata non è necessario che le Uova siano esattamente 5.** Il primo giocatore che ha messo la mano guadagna il punto anche se le Uova sono più di 5.
- **Si può giocare anche con uno dei giocatori che svolge solo il ruolo del Mazziere e non partecipa al gioco.** Naturalmente in questo caso occorre essere in almeno 3 giocatori.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO

	primo giocatore	chi ha dubitato	chi non ha dubitato
ci sono almeno 5 Uova	+1	-1	-
ci sono meno di 5 Uova	-	+1	-

Si noti che nessun giocatore può mai scendere sotto lo zero.

CONTENUTO

- 39 carte Attori protagonisti: 19 carte Uovo, 10 carte Gallina, 10 carte Volpe
- 12 carte Attori non protagonisti: 1 carta Contadino, 2 carte Papera, 1 carta Gallo, 2 carte Cane, 2 carte Volpe travestita da Gallina, 2 carte Lombrico, 2 carte Uovo di Struzzo
- 4 carte Casting: bianche, per disegnare gli Attori che volete voi!
- 8 gettoni segnapunti a forma di uovo colorato, ciascuno diviso in 3 pezzi dello stesso colore
- questo manuale istruzioni



Distribuito da:
CreativaMente srl
Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB)



VARIANTI DEL GIOCO (SECONDO L'UMORE DEL MAZZIERE)

LA PAPERA AFFAMATA:

La Papera mangia un Lombrico già arrivato nel Film, cancellando in tal modo l'effetto del Lombrico sulla prossima Gallina.

IRRISISTIBILE GALLO:

Quando il Gallo arriva nel cortile, tutte le Galline impazziscono per lui e lo seguono, abbandonando le Uova che stavano covando, che dunque diventano disponibili. Ciò va tenuto in considerazione prima di annunciare il numero di Uova disponibili in quel momento del Film, quando arriva il Gallo.

ROGER HA MALE AL FEGATO:

Il Contadino non prende le Uova di Struzzo, ma le lascia nel cortile.

PROPRIO 5 UOVA:

Con questa variante le Uova non possono essere più di 5, ma devono essere esattamente 5. Così, ad esempio, se vi sono 4 Uova disponibili e arriva un Uovo di Struzzo, occorre aspettare che arrivi una Gallina per covare una delle altre Uova.

SOTTO ZERO:

Nel caso un giocatore abbia 0 punti e dubiti erroneamente, può andare sotto zero, fino al limite di 3 punti in negativo, che vengono segnati usando i pezzi segnapunti girati dalla parte non colorata.

TUTTI IN SCENA:

Usate contemporaneamente tutte le carte con tutti gli Attori... ma prima procuratevi una pastiglia per il mal di testa!

