

Djeco kártyajáték: **PIOU PIOU** Cikkszám: **DJ05119**



Ajánlott életkor: 6 évtől

Játékosok száma: 2-5 fő

Játék tartalma: 47 kártya: 6 róka, 15 kakas, 15 tyúk, 11 fészek és 18 tojás/csirke kártya

A játék célja: 3 kiscsirkét „kikeltetni”.

Játékszabály: Helyezzük a tojás-kártyákat kupacban középre a tojás képpel felfelé. Keverjük meg a lapokat. Osszunk ki 4 lapot minden játékosnak és a maradék lapot tegyük pakliba és azt tegyük a tojás kupac mellé középre. A legfiatalabb játékos kezd. A játék az óramutató járásának megfelelő irányban halad.

Amikor rákerül a sor a játékosra, akkor választhat:

- az egyik játék feladatot hajtja végre (ld. később)
- bedobja az egyik lapját

A forduló végén a játékosnak ki kell egészítenie a lapjait, hogy mindig 4 legyen a kezében.

Azután a következő játékos jön.

Játék feladatok:

- Vegyél fel egy tojást: Felmutatva 3 kártyát (kakas+tyúk+fészek), a játékos vehet egy tojás kártyát. Maga elé helyezi a tojás oldalával felfelé.

- Adj életet egy csirkének: A játékos bemutat 2 "tyúk" kártyát és közben imitálja egy tyúk kotkodácsolását. Akkor felfordít egyet a tojás kártyái közül és így kikelt egy új kiscsirkét.

- Vegyél el egy tojást egy másik játékostól: A játékos bemutat egy "róka" kártyát egyik ellenfelének és elkéri egy tojás kártyáját (csirkét nem vehet el). A játékos visszatámadhat úgy, hogy bemutat 2 "kakas" kártyát (amit aztán be kell dobni középre és azonnal 2 új lapot húz az eldobott lapok helyett).

Minden kártyát, amit bemutattak a játékosok azután be kell dobni középre és helyettük új lapot kell húzni középről. Amikor a pakli elfogyott, valaki megfordítja a bedobott lapokat és így új pakli keletkezik.

Figyelem: Senki nem fordíthatja fel azonnal a húzott tojást (vagyis keltheti ki a kiscsirkét)

Ki nyer? Aki először tud 3 kiscsirkét „kikeltetni”.

Tervező: Frédéric Pillot, Design: ThierryChapeau

Djeco kártyajáték: **PIOU PIOU** Cikkszám: **DJ05119**



Ajánlott életkor: 6 évtől

Játékosok száma: 2-5 fő

Játék tartalma: 47 kártya: 6 róka, 15 kakas, 15 tyúk, 11 fészek és 18 tojás/csirke kártya

A játék célja: 3 kiscsirkét „kikeltetni”.

Játékszabály: Helyezzük a tojás-kártyákat kupacban középre a tojás képpel felfelé. Keverjük meg a lapokat. Osszunk ki 4 lapot minden játékosnak és a maradék lapot tegyük pakliba és azt tegyük a tojás kupac mellé középre. A legfiatalabb játékos kezd. A játék az óramutató járásának megfelelő irányban halad.

Amikor rákerül a sor a játékosra, akkor választhat:

- az egyik játék feladatot hajtja végre (ld. később)
- bedobja az egyik lapját

A forduló végén a játékosnak ki kell egészítenie a lapjait, hogy mindig 4 legyen a kezében.

Azután a következő játékos jön.

Játék feladatok:

- Vegyél fel egy tojást: Felmutatva 3 kártyát (kakas+tyúk+fészek), a játékos vehet egy tojás kártyát. Maga elé helyezi a tojás oldalával felfelé.

- Adj életet egy csirkének: A játékos bemutat 2 "tyúk" kártyát és közben imitálja egy tyúk kotkodácsolását. Akkor felfordít egyet a tojás kártyái közül és így kikelt egy új kiscsirkét.

- Vegyél el egy tojást egy másik játékostól: A játékos bemutat egy "róka" kártyát egyik ellenfelének és elkéri egy tojás kártyáját (csirkét nem vehet el). A játékos visszatámadhat úgy, hogy bemutat 2 "kakas" kártyát (amit aztán be kell dobni középre és azonnal 2 új lapot húz az eldobott lapok helyett).

Minden kártyát, amit bemutattak a játékosok azután be kell dobni középre és helyettük új lapot kell húzni középről. Amikor a pakli elfogyott, valaki megfordítja a bedobott lapokat és így új pakli keletkezik.

Figyelem: Senki nem fordíthatja fel azonnal a húzott tojást (vagyis keltheti ki a kiscsirkét)

Ki nyer? Aki először tud 3 kiscsirkét „kikeltetni”.

Tervező: Frédéric Pillot, Design: ThierryChapeau

Djeco kártyajáték: **PIOU PIOU** Cikkszám: **DJ05119**



Ajánlott életkor: 6 évtől

Játékosok száma: 2-5 fő

Játék tartalma: 47 kártya: 6 róka, 15 kakas, 15 tyúk, 11 fészek és 18 tojás/csirke kártya

A játék célja: 3 kiscsirkét „kikeltetni”.

Játékszabály: Helyezzük a tojás-kártyákat kupacban középre a tojás képpel felfelé. Keverjük meg a lapokat. Osszunk ki 4 lapot minden játékosnak és a maradék lapot tegyük pakliba és azt tegyük a tojás kupac mellé középre. A legfiatalabb játékos kezd. A játék az óramutató járásának megfelelő irányban halad.

Amikor rákerül a sor a játékosra, akkor választhat:

- az egyik játék feladatot hajtja végre (ld. később)
- bedobja az egyik lapját

A forduló végén a játékosnak ki kell egészítenie a lapjait, hogy mindig 4 legyen a kezében.

Azután a következő játékos jön.

Játék feladatok:

- Vegyél fel egy tojást: Felmutatva 3 kártyát (kakas+tyúk+fészek), a játékos vehet egy tojás kártyát. Maga elé helyezi a tojás oldalával felfelé.

- Adj életet egy csirkének: A játékos bemutat 2 "tyúk" kártyát és közben imitálja egy tyúk kotkodácsolását. Akkor felfordít egyet a tojás kártyái közül és így kikelt egy új kiscsirkét.

- Vegyél el egy tojást egy másik játékostól: A játékos bemutat egy "róka" kártyát egyik ellenfelének és elkéri egy tojás kártyáját (csirkét nem vehet el). A játékos visszatámadhat úgy, hogy bemutat 2 "kakas" kártyát (amit aztán be kell dobni középre és azonnal 2 új lapot húz az eldobott lapok helyett).

Minden kártyát, amit bemutattak a játékosok azután be kell dobni középre és helyettük új lapot kell húzni középről. Amikor a pakli elfogyott, valaki megfordítja a bedobott lapokat és így új pakli keletkezik.

Figyelem: Senki nem fordíthatja fel azonnal a húzott tojást (vagyis keltheti ki a kiscsirkét)

Ki nyer? Aki először tud 3 kiscsirkét „kikeltetni”.

Tervező: Frédéric Pillot, Design: ThierryChapeau