




Piou Piou


 Dès 5 ans

 De 2 à 5 joueurs

 Contenu : 31 cartes (4 renards, 10 coqs, 10 poules, 7 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.

IMPORTANT : A 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.

NB : on ne peut pas pondre un œuf ou faire naître un poussin immédiatement après avoir pioché !

DJECO

Danger d'étouffement.