

LV – Latviešu

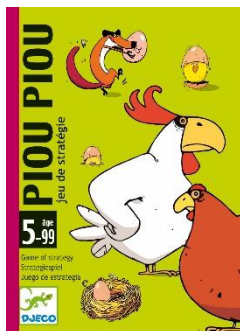
DJ05119 Kāršu spēle: Piou Piou

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2-5 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 47 kārtis (6 lapsas, 15 gaiļi, 15 vistas un 11 ligzdas) un 18 olas/cālīši.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš iegūst 3 cālīšus.



Spēles noteikumi: novieto kavu ar olu kartiņām galda vidū, ar olas attēlu uz augšu. Samaisa kārtis un izdala katram spēlētājam 4 kārtis, pārējās kārtis novieto kaudzītē blakus olu kāršu kavai. Spēli uzsāk jaunākais spēlētājs, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā.

Savā gājienā, katrs spēlētājs izvēlas:

- veikt kādu no 3 spēles darbībām
- vai atnest kārti.

Piezīme: Gājiena beigās dalībnieks paceļ no kaudzītes tik kāršu, cik, nepieciešams, lai rokās vienmēr būtu 4 kārtis.

Pēc tam gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

SPĒLES DARBĪBAS:

- **Izdēt olu:** parādot 3 kārtis, kuras sastāv no "gaiļa", "vistas", un "ligzdas" kārtis, spēlētājs drīkst pacelt 1 olas karti un novietot to sev priekšā, ar olas attēlu uz augšu.
- **Izperēt cālēnu:** spēlētājs parāda 2 "vistu" kārtis un imitē vistas klukstēšanu, viņš pagriež vienu no savām olas kartīm ar cālēna attēlu uz augšu – tas ir cālēns, kas tikko izšķīlies!
- **Paņemt olu no cita spēlētāja:** spēlētājs parāda "lapsas" kārti pretiniekam un jautā tam vienu olu (cālēnu nevar ņemt). Pretinieks var atraidīt pieprasījumu, parādot 2 "gaiļa" kārtis (kuras viņš atmet, noliekot malā, un uzreiz paceļ 2 jaunas kārtis no kavas).



Visas izspēlētās un atmestās kārtis tiek novietotas atsevišķā kaudzītē. Kad sākumā izveidotajā kāršu kavā ir beigušas kārtis, tad tās kārtis, kas ir izspēlētās un atmestas, tiek samaisītas un noliktas galda vidū, veidojot jaunu kaudzīti.

Piezīme: spēlētāji nedrīkst uzreiz pēc jaunas kārtis pacelšanas izvēlēties izdēt olu vai izperēt cālēnu!

LT – Lietuvių

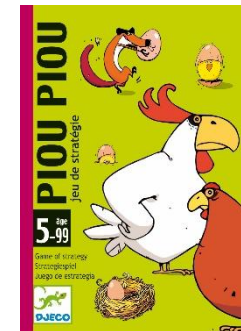
DJ05119 Kortų žaidimas: Piou Piou

Amžius: tinka nuo 5 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 5 žaidėjų

Sudėtis: žaidimo taisyklės, 47 kortelės (4 lapės, 10 gaidžių, 10 vištų, 7 lizdų) ir 18 kiaušinių/viščiukų.

Žaidimo tikslas: laimi žaidėjas, kuriam pirmam pavyksta gauti 3 viščiukus.



Žaidimo taisyklės: Sudėkite viduryje stalo kiaušinių kortas į kaladę, kiaušiniai į viršų. Sumaišykite kortas. Išdalinkite visiems žaidėjams po 4 kortas, likusias kortas padėkite šalia kiaušinių kaladės. Jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą. Žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę.

Kai žaidimas prasideda, žaidėjas gali pasirinkti:

- kokį žaidimo veiksmą atlikti,
- arba išmesti vieną kortą.

Dėmesio! Pasibaigus ėjimui, žaidėjas visada turi pasitikrinti kiek turi kortelių. Visados turi turėti 4 kortas. Tad jeigu trūksta, reikia papildyti iš kortų kaladės. Tuomet eilė kito žaidėjo.

Žaidimo veiksmai:

- **Padėti kiaušinj:** Iškeisti tris kortas - gaidį, vištą ir lizdą į kiaušinio kortą. Panaudotos kortos išmetamos, o kiaušinio korta pasidedama priešais save, kiaušiniu į viršų.
- **Išristi viščiuką:** Išmesti dvi "vištų" kortas vaidinant jų kudakavimą. Tuomet jis gali savo "kiaušinio" kortą apversti "viščiukų" aukštyn. Žaidėjui išsirito viščiukas.
- **Pasiimti kiaušinj iš kito žaidėjo.** Ant stalo padėti atverstą "lapės" kortą ir pasakyti, kieno kiaušiniui ji skirta (viščiukų imti negalima). Puolamasis žaidėjas gali apsiginti ant stalo atversdamas dvi "gaidžio" kortas. Panaudotos kortos išmetamos į panaudotų kortų kaladę.



Žaidžiama, kol kuriam nors iš žaidėjų išsirius trys viščiukai. Jeigu kaladėje baigiasi kortelės, išmaišomos panaudotos kortelės, ir vėl grąžinamos į žaidimą.

Pastaba: žaidėjai negali iš karto po kortelės paėmimo pasirinkti padėti kiaušinj ar išperinti viščiuką!

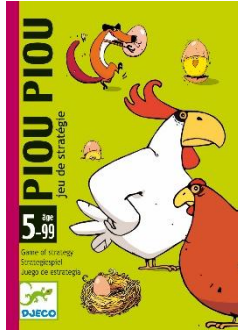
EE – Eesti

DJ05119 – Kaardimäng: Piou Piou

Vanus alates: 5 - 99

Mängijate arv: 2 – 5 mängijat

Mäng sisaldab: 47 mängukaarti (6 rebast, 15 kukke, 15 kana, 11 pesa) ja 18 muna/tibu.



Mängu eesmärk: Mängu võitja on see, kes kogub kokku esimesena kolm tibukaarti.

Mängu reeglid: Asetage munahunnik laua keskele, muna pool ülespoole. Segage mängukaardid omavahel. Jagage igale mängijale 4 mängukaardi ja ülejäänud asetage hunnikusse munakuhja kõrvale. Kõige noorem mängija alustab ja mäng liigub edasi kellaosuti liikumise suunas.

Kui on mängija kord siis mängija valib:

- Sooritab ühe mängukäigu
- või viskab mängukaardi kõrvale.

Märkus: Oma mängukäigu lõpus veendub mängija, et tema käes on alati 4 mängukaardi. Peale seda on järgmise mängija kord.



Mängutegevus:

- **Padėti kiaušinj** - Esitades 3 mängukaardi - kukk, kana, pesa siis mängija võtab munakaardi. Ta asetab selle enda ette muna pool ülespoole.
- **Sünnita tibu** - Mängija esitab jäljendamise ajal 2 „kana“ kaarti, kana nutt. Seejärel pöörab ta ühe oma „muna“ ümber vastsündinud tibu ilmumiseks.
- **Võtke muna teiselt mängijalt** - Mängija esitab vastasele „rebase“ kaardi ja küsib temalt „muna“ kaarti (ta ei saa tibu võtta). Vastane võib vasturünnaku esitada kahe „kuke“ kaardiga (mille ta asetab kõrvale ja asendab kohe, võttes kätte 2 uut kaardi).

Seejärel asetatakse kõik mängijatele esitatud kaardid kõrvale ja asendatakse kaardipakist pärit kaartidega. Kui kaardipakist on kaardid otsas, üks mängija võidab.

Märkus! Ei ole võimalik munakaarti panna laual ega tibu toota kohe peale kaardi valmist!

Piou Piou



5-99 years



2 to 5 players



Contents: 47 cards (6 foxes, 15 roosters, 15 hens, 11 nests) and 18 eggs/chicks.



Aim of the game: The first player to get 3 chicks is the winner.



Game rules:

Place the pile of eggs in the centre, 'egg' side up. Shuffle the cards. Deal out 4 to each player. The leftover cards are used to create the draw pile, which is placed in the centre, next to the pile of eggs.

The youngest player goes first. Play proceeds in a clockwise direction.

When it's their turn to play, the player chooses either:

- to carry out one of the **game actions**
- **OR** to throw a card into the discard pile.

At the end of their turn, the player draws the number of cards required in order to always have 4 cards in their hand. Then it is the next player's turn.

GAME ACTIONS:

- **Lay an egg**

By playing 3 cards - rooster, hen and nest - the player can take an egg card. They place it in front of themselves, egg side up.

- **Hatch a chick**

The player plays 2 'hen' cards whilst imitating a hen clucking. They can then turn over one of their 'eggs' to show a chick which has just hatched.

- **Steal another player's egg**

The player shows a 'fox' card to another player, and takes an 'egg' card from them. (They can't take a chick). The rival player can counter the attack by playing 2 'rooster' cards (which they throw into the discard pile and replace immediately by drawing 2 cards).

All the cards played are immediately thrown into the discard pile and replaced by cards from the draw pile. Once the draw pile is finished, turn over the discard pile.

Please note: players cannot choose to lay an egg or hatch a chick immediately after drawing a card!

Piou Piou



5–99 лет



2–5 игроков



Игровой комплект: 47 карт (6 карт «лиса», 15 карт «петух», 15 карт «курица», 11 карт «гнездо») и 18 яиц/цыплят.



Цель игры: Побеждает тот, кто первым сумеет «вывести» 3-х цыплят.



Правила игры

Поместите в центр стопку яиц стороной «яйцо» вверх. Перемешайте все карты. Раздайте каждому игроку по 4 карты. Сформируйте колоду из оставшихся карт и положите в центр, рядом с карточками «яйцо». Начинает самый младший участник. Игра ведется по часовой стрелке.

Когда наступает очередь участника играть, он может на выбор:

- выполнить одно из действий игры
- **ИЛИ** сбросить одну карту.

В конце хода игрок берет из колоды необходимое количество карт, чтобы всегда

иметь на руках 4 карты. Далее ход переходит к следующему игроку.

ДЕЙСТВИЯ ИГРЫ:

- Снести яйцо

Если игрок собрал комбинацию из 3 карт – «петух», «курица», «гнездо», он может показать их и получить карточку «яйцо». После этого он кладет ее перед собой стороной «яйцо» вверх.

- Вывести цыпленка

Игрок показывает 2 карты «курица», имитируя кудахтанье. Затем он переворачивает одну из своих карточек с яйцом, чтобы показать вылупившегося цыпленка.

- Забрать яйцо у другого игрока

Игрок показывает карту «лиса» сопернику и просит у него карточку «яйцо» (цыпленка забрать нельзя). Соперник может отменить действие, показав 2 карты «петух», которые после этого сбрасываются и заменяются 2 картами из колоды.

Все показанные игроками карты сразу же сбрасываются и заменяются картами из колоды. Когда колода заканчивается, сброшенные карты переворачиваются рубашкой вверх и используются в качестве колоды.

Примечание: нельзя снести яйцо или вывести цыпленка сразу после взятия карт из колоды.

DJECO