

POULE POULE

Vyksta Kanų filmų festivalis ir filmas „Poule Poule“ virsta košmaru. Likus mažiau nei valandai iki peržiūros, nerangus Vafas sumaišė visas filmo juostas! Norėdami padėti Kokotei, kuri neturi prarasti nė minutės, ir išvengti, kad Krakas visam laikui nesutrūkinėtų, turime kuo greičiau vėl surinkti filmą! Ir nepamirškite, istorija baigiasi su penktuoju kiaušiniu!

Žaidimą sukūrė CHARLES BOSSART • Iliustravo PAULINE BERDAL

Žaidėjų skaičius: 2-8 • Amžius: 8+ • Trukmė: 20 minučių

KAIP ŽAISTI ?

Iš pradžių pasirinkite vieną žaidėją, kuris bus filmo režisierius - Poule Poule Master (PPM) - viso žaidimo metu arba vienam raundui (šiuo atveju kiekvienas žaidėjas iš eilės pagal laikrodžio rodyklę atliks PPM vaidmenį). PPM dėlios iš eilės kortas, dėdamas jas paeiliui vieną ant kitos stalo viduryje. Padėjus šias kortas, jos sudarys filmą. Tuo tarpu kitiems žaidėjams tereikės suskaičiuoti kiaušinius! Pirmąjį žaidimą pradėkite tik nuo 3 pagrindinių aktorių: Krako (kiaušinis), Kokotės (višta), Grrr (lapė), tokiais kiekiais - 15 kiaušinių, 10 vištų ir 10 lapių.

Filmo pavyzdys:

<p>1 / KAI FILME PASIRODO KIAUŠINIS: KIAUŠINIS LAISVAS.</p>  <p>○○○○○</p>	<p>2 / KAI FILME PASIRODO VIŠTA IR YRĄ LAISVAS KIAUŠINIS, VIŠTA ATSITUPIA ANT JO. KIAUŠINIS NEBĖRA LAISVAS.</p>  <p>○○○○○</p>	<p>3 / KAI FILME PASIRODO LAPĖ IR YRĄ VIŠTA TUPINTI ANT KIAUŠINIO, LAPĖ NUSIVEJA VIŠTĄ. KIAUŠINIS TAMPA VĒL LAISVU!</p>  <p>○○○○○</p>
--	--	---

SUSKAIČIAVOT 5 KIAUŠINIUS? UŽDĖKITE DELNĄ ANT FILMO!

Žaidėjas, kuris pirmas padeda delną ant filmo suskaičiavęs 5 laisvus kiaušinius, pelno 1 tašką.

Tašką vaizduoja viena spalvota kiaušinio dalis. Galite pradėti naują raundą.

Pirmasis žaidėjas, surinkęs 3 taškus, t. y. surinkęs visą spalvotą kiaušinį, laimi žaidimą.



ŽAIDĖJAS PRIEŠTARAUJA? PRAŠYKITE SULĖTINTOS PERŽIŪROS!!

Kai žaidėjas uždengia delnu filmą, kiti žaidėjai gali **neprieštarauti ir uždengti jo delną savo delnu** arba gali **nedengti ir taip išreikšti prieštaravimą**. Pastaruoju atveju peržiūrime **sulėtintą** filmo variantą. PPM turi atkurti filmo eigą - sugrąžina kortų krūvelę jos nesumaišydamas ir pradėdamas nuo krūvelės viršaus (pirmosios sužaistos kortos), pakartoja filmą tokia pat eilės tvarka tik sulėtintu režimu.

Pavyzdys:

<p>1 / ATIDĖKITE Į ŠALĮ VEIKĖJUS, NETURINČIUS TIESIOGINĖS ĮTAKOS. ČIA DVI LAPĖS EINA SAVO KELIAIS...</p>  <p>○○○○○</p>	<p>2 / JEIGU ATKELIAUJA VIŠTA IR YRĄ LAISVAS KIAUŠINIS, PADĖKITE VIŠTĄ ANT KIAUŠINIO. ŠTAI DVI VIŠTOS TUPI ANT KIAUŠINIŲ!</p>  <p>○○○○○</p>
<p>3 / JEIGU ATKELIAUJA LAPĖ IR VIŠTA TUPI ANT KIAUŠINIO, PADĖKITE LAPĘ ANT VIŠTOS...</p>  <p>○○○○○</p>	<p>4 / ... TADA PADĖKITE VIŠTĄ IR LAPĘ Į ŠALĮ. KIAUŠINIS IR VĒL LAISVAS !</p>  <p>○○○○○</p>

KORTOS

Dabar, kai jau įgavote patirties, įtraukite papildomus aktorius į žaidimą. Būkite atsargūs ir nepridėkite jų visų iš karto, nes rizikuojate, kad jie visam laikui sugadins filmą!



RODŽERIS, ŪKININKAS (X1): Pridėkite Ūkininko kortą ir 4 Kiaušinio kortas į kortų kaladę. Kai ūkininkas pasirodo filme, **jis surenka visus laisvus kiaušinius** ir palieka kiemą. Ūkininko surinkti kiaušiniai nebebus laikomi laisvais likusio raundo metu.



VAFAS, ŠUO (X2): Pridėkite 1 arba 2 Šuns kortas. Kai filme pasirodo Šuo, jis lieka kieme. Jis sumedžios sekančią pasirodysiančią lapę ir išeis kartu su ja, kad apsaugotų ant kiaušinio tupinčią vištą.



GRRR, LAPĖ, APSIMETANTI VIŠTA (X2): Pridėkite 1 arba 2 Lapės, apsimetančios Višta, kortas ir atitinkamai pašalinkite 1 arba 2 lapės kortas. Ši korta turi tokį pat efektą, kaip ir Lapės korta, tik **Šuo jos nemedžioja!**



KOINAS, ANTIS (X2): Pridėkite 1 arba 2 Anties kortas. Anties korta neturi jokios įtakos filmui, bet kai ji pasirodo, visi žaidėjai nedelsiant turi sakyti „**Kuak!**“, kai pasirodo pirmoji anties korta ir „**Kuak! Kuak!**“, kai pasirodo antroji korta. PPM gali pats nuspręsti, ką daryti su tais žaidėjais, kurie nesilaikė šios taisyklės.



RIKO KOKO, GAIDYS (X1): Pridėkite Gaidžio kortą. Kai pasirodo gaidys, **jis užbaigia raundą**. Pirmasis žaidėjas uždėjęs delną ant filmo turi pasakyti, kiek laisvų kiaušinių yra filme. Kiti žaidėjai, kurie taip pat uždėjo delną ant kortų kaladės gali reikalauti sulėtintos filmo peržiūros.



TIGRINIS KIRMINAS, SLIEKAS (X2): Pridėkite 1 arba 2 Slieko kortas. Kai pasirodo sliekas, jis lieka kieme. Jis **privilios sekančią (po jo pasirodymo) pasirodysiančią vištą**. Višta išeina kartu su slieku neatsitupdama ant kiaušinio.



DVIGUBAS, STRUČIO KIAUŠINIS (X2): Pridėkite 1 arba 2 Stručio kiaušinio kortas. **Stručio kiaušinis skaičiuojamas kaip du Kiaušiniai**. Dėl jo dydžio, višta negali ant jo atsitūpti. Tačiau ūkininkas bus laimingas galėdamas jį pasiimti!



ATRANKOS KORTELĖ (X4): 4 tuščios kortos. Jeigu žaidžiate su tokiomis, kokios yra, **su šiomis kortomis nelabai kas vyksta**. Tačiau tik nuo jūsų priklauso, ar pridėsite papildomus veikėjus. Kiaulė, karvė, strutis, žiurkėnas, avis... ir sugalvokite savo taisykles.

SVARBIOS DETALĖS

• **Filmo veikėjo korta gali turėti poveikį, net jei ji nėra sužaidžiama iš karto po kitos kortos.**

Pavyzdžiui: Lapė, pasirodžiusi filme gali vyti Vištą, kuri pasirodė trimis kortomis anksčiau, kuri sėdi ant Kiaušinio, kuris pasirodė pačioje žaidimo pradžioje.

• **Kiaušinių filme gali būti ir daugiau nei 5, kai žaidėjas padeda delną ant filmo.**

REZULTATAS

Viena spalvota kiaušinio dalis prilyginama 1 taškui.

• **Žaidėjas, kuris pirmasis uždengia delnu filmą:**

- pelno 1 tašką, jeigu niekas neprieštarauja ir visi uždėda savo delnus ant jo arba,

- pelno 1 tašką, jeigu, po sulėtintos filmo peržiūros, bent 5 kiaušiniai filme yra laisvi.

- Jeigu po sulėtintos filmo peržiūros laisvų kiaušinių skaičius yra neteisingas, žaidėjas nepelno taškų, bet ir jų nepraranda.

• **Žaidėjai, uždėję savo delną ant pirmojo žaidėjo delno:**

- Negauna ir nepraranda taškų.

• **Žaidėjai, kurie išreiškė prieštaravimą pirmajam žaidėjui, uždėjusiam delną ant filmo:**

- pelno 1 tašką, jeigu jie buvo teisūs (po sulėtintos filmo peržiūros suskaičiuoti mažiau nei 5 laisvi kiaušiniai), arba

- praranda 1 tašką, jeigu jie buvo neteisūs (buvo suskaičiuoti bent 5 laisvi kiaušiniai).

• Joks žaidėjas negali turėti „minus“ taškų, t.y. žaidėjas negali turėti mažiau nei 0 taškų.

ŽAIDIMO PABAIGA

Kai žaidėjas surenka 3 taškus, jis laimi žaidimą.

• **Jeigu keli žaidėjai surenka 3 taškus vienu metu:**

- Jie žaidžia finalinį raundą tarpusavyje. Pirmasis ir vienintelis žaidėjas pelnes tašką tampa laimėtoju.

DVIEJŲ ŽAIDĖJŲ REŽIMAS

PPM nėra, žaidėjai dalijasi kortų kalade ir paeiliui prideda kortas į filmą.

POULE POULE MEISTRO NUOTAIKA

Norėdamas tobulinti filmą, PPM gali siūlyti variantus:

ALKANA ANTIS:

Antis gali suvalgyti slieką, jau esantį filme, taip nutraukdama jo daromą efektą filmui.

ŽAVINGASIS GAIDYS:

Kai pasirodo Rikas, vištos negali jam atsispirti: jos palieka savo kiaušinius ir bėga aikštiai iš susižavėjimo. Tad jų kiaušiniai tampa laisvi! Atsižvelkite į tai, kai skelbsite laisvų kiaušinių kiekį uždėdami delną ant filmo, pasirodžius Rikui.

RODŽERIO PILVO SKAUSMO PRIEPUOLIS:

Ūkininkas neima stručio kiaušinių.

5 KIAUŠINIAI, NE DAUGIAU, NEI MAŽIAU:

Pergalės sąlygos keičiasi: turi būti lygiai 5 laisvi kiaušiniai. Pavyzdžiui, jeigu pasirodo stručio kiaušinis, kai jau yra 4 laisvi kiaušiniai, turėsite palaukti, kol pasirodys višta ir atsitūps ant 1 laisvo kiaušinio.

KAS GALI PRARASTI KIAUŠINĮ, TAS GALI PRARASTI IR VIŠTĄ:

Žaidėjas gali surinkti 3 neigiamus taškus, žymimus supuvusio kiaušinio dalimis.

REŽISIERIAUS SPRENDIMAS:

Naudokite visas kortas vienu metu ir nepamirškite parūpinti aspirino :)

SUDĖTIS

- 51 aktorių korta (19 Kiaušinių, 10 Vištų, 10 Lapių, 1 Ūkininkas, 2 Šunys, 2 Lapės, apsimetančios vištomis, 2 Antys, 2 Sliekai, 2 Stručio kiaušiniai, 1 Gaidys)
- 4 atrankos kortelės (tuščios)
- 8 kiaušinių žetonai po 3 dalis
- 2 taisyklės (FR/EN)

A GAME BY

