



Règle du jeu / Jeu des Poulettes Rules of the game / The Pullet Game

● JEU DES POULETTES

De 3 à 7 ans
De 2 à 4 joueurs
15 - 20 minutes

Préparation du jeu : assembler les 10 pièces du puzzle pour former le plateau de jeu. Chaque joueur choisit sa poulette et la place sur la case départ (poulailler).

Avant de lancer le dé, chaque joueur imite le cri de la poule. Le plus jeune commence. Si le dé tombe sur la couleur jaune, le joueur déplace sa poulette sur la case jaune la plus proche. Il en est de même pour les autres couleurs. Si le dé tombe sur le symbole poulailler, le joueur retourne sur la case poulailler la plus proche. Lorsque le joueur tombe sur une case +2, il avance sa poulette de 2 cases.

Lorsque le joueur tombe sur une case -2 : il recule de 2 cases.

Le premier à atteindre la case d'arrivée a gagné.

Ce jeu constitue une première approche du jeu de société dans ses principes essentiels : lancer le dé, déplacer son pion sur un parcours, atteindre la case d'arrivée, travailler la notion de gagner ou perdre, ainsi que la notion d'ordre (1er, 2eme, 3eme...). Il entraîne l'enfant à reconnaître les couleurs, identifier un symbole et à compter jusqu'à deux.

● THE PULLET GAME

3 - 7 years
2 - 4 players
15 - 20 minutes

Game Set-up: Assemble the 10 puzzle pieces to make the game board. The players then pick their pullet and place it on the start space (the henhouse).

Before throwing the dice, each player must make a chicken sound. The youngest player begins. If the dice lands on the colour yellow, the player moves his pullet to the nearest yellow space. If the dice lands on the henhouse symbol, the player is sent back to the nearest henhouse.

Players who land on a +2 space advance 2 spaces. Players who land on a -2 space go back 2 spaces. The first player to reach the final space wins.

● DAS HÜHNCHEN-SPIEL

Von 3 bis 7 Jahren
für 2 bis 4 Spieler
15 - 20 Minuten

Spiel aufstellen: Setze die 10 Puzzleteile zusammen, um das Spielbrett zu bauen. Die Spieler können ihr Hühnchen aussuchen und auf das Startfeld stellen (Hühnerhaus).

Vor dem Würfeln muss jeder Spieler ein Hühnergeräusch machen. Der jüngste Spieler beginnt. Wenn der Würfel gelb zeigt, schiebt der Spieler sein Hühnchen auf das nächste gelbe Feld. Wenn der Würfel das Hühnerhaus-Symbol zeigt, wird der Spieler in das Hühnerhaus zurückgeschickt.

Spieler, die auf einem +2 Feld landen, dürfen 2 Felder vorrücken. Spieler, die auf einem -2 Feld landen, müssen 2 Felder zurückgehen. Der erste Spieler, der das letzte Feld erreicht, hat gewonnen.

● HET HENSPEL

Van 3 tot 7 jaar
2 tot 4 spelers
15 - 20 minuten

Spelopstelling: Voeg de 10 puzzelstukken samen om het spelbord te maken. De spelers kiezen vervolgens hun hen en plaatsen ze op de startplaats (het kippenhok).

Alvorens de dobbelsteen te werpen, moet elke speler een kippengeluid maken. De jongste speler begint. Als de dobbelsteen landt op de gele kleur, verplaatst de speler zijn hen naar de dichtstbijzijnde gele plaats. Als de dobbelsteen landt op het kippenhoksymbool, wordt de speler teruggezonden naar het dichtstbijzijnde kippenhok.

Spelers die landen op een +2 vak mogen 2 plaatsen vooruit. Spelers die landen op een -2 vak mogen 2 plaatsen terug. De eerste speler die de laatste plaats bereikt, wint.

● EL JUEGO DEL POLLITO

De 3 a 7 años
De 2 a 4 jugadores
15 - 20 minutos

Cómo jugar: Coloca las 10 piezas del rompecabezas para montar el tablero. Los jugadores toman sus pollitos y los colocan en la casilla de salida (el gallinero).

Antes de tirar el dado, cada jugador debe piar como lo hacen los pollos. El jugador más joven tira primero. Si el dado cae en el color amarillo, el jugador mueve su pollito a la casilla amarilla más cercana. Si el dado cae en el símbolo del gallinero, el jugador se retrocede al gallinero más cercano.

El jugador que cae en una casilla +2 avanza 2 casillas. El jugador que cae en una casilla -2 retrocede 2 casillas. El primer jugador que llegue a la casilla final es el ganador.

● IL GIOCO DEL PULCINO

Da 3 a 7 anni
Da 2 a 4 giocatori
15 - 20 minuti

Impostazione del gioco: Montare i 10 pezzi puzzle per creare il tabellone di gioco. I giocatori prendono quindi il loro pulcino e lo posizionano sullo spazio di partenza (il pollaio).

Prima di tirare il dado, ogni giocatore deve fare il verso del pulcino. Comincia il giocatore più giovane. Se il dado si ferma sul giallo, il giocatore sposta il pulcino sullo spazio giallo più vicino. Se il dado si ferma sul simbolo del pollaio, il giocatore torna al pollaio più vicino.

I giocatori che ottengono +2 avanzano di 2 spazi. I giocatori che ottengono -2 arretrano di 2 spazi. Il primo giocatore a raggiungere lo spazio finale vince.

● O JOGO DO FRANGO

Dos 3 aos 7 anos
De 2 a 4 jogadores
15 - 20 minutos

Montagem do jogo: Monte as 10 peças do puzzle para fazer o tabuleiro do jogo. Os jogadores depois recolhem o seu frango e colocam-no no espaço de início de jogo (o galinheiro).

Antes de lançar o dado, cada jogador tem de fazer o som de uma galinha. O jogador mais novo é o primeiro a jogar. Se o dado cair na cor amarela, o jogador move o frango para o espaço amarelo mais próximo. Se o dado cair no símbolo do galinheiro, o jogador volta para o galinheiro mais próximo.

Os jogadores que caírem num espaço +2 avançam 2 casas. Os jogadores que caírem num espaço -2 retrocedem 2 casas. O primeiro jogador a chegar à casa final ganha.

● HØNERÆS

Fra 3 - 7 år
2 - 4 spillere
15 - 20 minutter

Puslespillet samles for at bygge spillepladen. Spillerne vælger så deres høne(r) og placerer den/dem på startlinjen (hønehuset).

Før man kaster terningen, skal hver spiller sige som en høne. Den yngste spiller begynder. Hvis terningen viser den gule farve, flytter spilleren sin høne til den nærmeste gule plads. Hvis terningen viser hønehuset, må spilleren tilbage til start.

Lander man på et +2 felt, må man rykke 2 felter frem. Lander man på et -2 felt, skal man rykke 2 felter tilbage. Vinderen er den, der først når målet.

● チキンゲーム

3歳から7歳まで
2人から4人まで
15 - 20分

ゲームの準備: 10個のパズルを集めてゲームボードを用意してください。各自が、それぞれのチキンとスタート位置のマス目(鶏小屋)を選びます。サイコロを振る前に、各自チキンの鳴き声を真似します。一番年下の者からスタートします。サイコロが黄色に落ちた場合、自分のチキンが一番近くの黄色のマス目に進めます。サイコロが鶏小屋のマークに落ちた場合、一番近くの鶏小屋に戻ります。

+2のマス目に落ちた場合は、2マス進みます。
-2のマス目に落ちた場合は、2マス下がります。
一番最初にゴールのマス目にたどり着いた人が勝つとなります。

JURATOYS

13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet
FRANCE

www.janod.com

jouer par nature

Ref. 02909