



7010/0520/es-en-fr-pt

© 2018 JUGUETES CAYRO S.L.
Pol. Ind. Juyarco 54-55
03700 DENIA (Alicante) ESPAÑA
www.cayro.es

cayro
the games



Josep M. Allué
Dani Gómez



Siscu Bellido

Reglas de juego
Rules of the Game
Règles du jeu
Regras do jogo

cayro



Juego de cartas para de 2 a 4 jugadores a partir de 6 años.

Card game for 2 to 4 players aged 6 and upwards.

Jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs dès 6 ans.

Jogo de cartas de 2 a 4 jogadores, a partir dos 6 anos.

CONTENIDO / CONTENTS / CONTENU / CONTEÚDO



12 Cartas de gallinas a doble cara / 12 double-sided hens cards

12 cartes poules recto-verso / 12 cartas de galinhas de dupla face

57 cartas de juego / 57 playing cards / 57 cartes de jeu / 57 cartas de jogo

¿Cómo se juega?

El primer jugador que consiga tener tres hermosos pollitos en su corral será el ganador de la partida. Para conseguirlo contará con la ayuda del fiel perro guardián y la protección de las incubadoras que le permitirán evitar al zorro y las urracas, pero si el granjero decide que ha llegado la hora de recoger los huevos, nada lo podrá parar.

Preparados...

Reparte 3 cartas de gallina a cada jugador para que las coloque formando una fila delante de él y deja el resto en la caja.

Baraja el resto de cartas de juego, reparte tres a cada jugador y deja las que sobren formando una pila boca abajo a un lado de la mesa.

Pila de
cartas
para robar

Pila de
descarte



Gallinas
iniciales
del
jugador

¡A jugar!

Empezará el juego el jugador que mejor imite a una gallina. ¡Mover los brazos como si fuesen alas también cuenta!

En cada turno, el jugador jugará una carta de su mano, robará una nueva carta del mazo y pasará el turno al jugador de la derecha.

Cada carta tiene el siguiente efecto:



Poner un huevo: Cualquier carta de juego puede jugarse boca abajo para colocar un huevo encima de una de tus gallinas, pero una gallina no puede tener más de un huevo.



Pollito: Descarta del juego una carta de huevo que esté encima de una de tus gallinas para convertirla en un pollito. Una gallina no puede tener más de un pollito y si no tienes huevos en tus gallinas no podrás jugar esta carta.



Urraca: ¡Gra Gra! Las urracas siempre están cogiendo cosas que no son suyas. Cuando se juega una urraca, uno de los jugadores (a elección del que jugó la carta) descartará uno de los huevos que tuviera en una de sus gallinas. Una vez jugada, el huevo y la urraca van a la pila de descarte.



Zorro: Cuidado, un zorro se acerca para hacer alguna travesura. Cuando se juega un zorro, uno de los jugadores (a elección del que jugó la carta) perderá todos los huevos que hayan puesto sus gallinas y se descartarán junto a la carta de zorro.



Cesta de huevos: Vaya, el granjero ha decidido que es hora de recoger los huevos de su granja. Todos los huevos de todos los jugadores son descartados junto con esta carta.



Perro: El perro es el mejor amigo del hombre... pero también es el mejor amigo de las gallinas. El jugador que juegue esta carta podrá colocarlo delante de sus gallinas. A partir de ese momento no le afectarán las cartas de urraca, zorro y gusano jugadas por otros jugadores.



Hueso: No hay nada que le guste más a un perro que un buen hueso. El jugador que juegue esta carta se quedará el perro de otro jugador y la carta de hueso será descartada.



Gato: Mira, un gato burlón se pasea por la granja. Cuando un jugador juega un gato todos los perros salen a perseguirlo y son descartados del juego junto con la carta de gato.



Gusano: Los gusanos siempre están buscando compañeros para jugar. Cuando se juega un gusano, uno de los jugadores (a elección del que jugó la carta) perderá uno de sus pollitos. La carta de gusano y pollito se descartan del juego.



Incubadora: No hay nada más seguro que una incubadora. La incubadora solo se puede jugar encima de una gallina propia. A partir de ese momento esa gallina (y su pollito si lo tuviera) queda totalmente protegida y no le afectarán el resto de cartas. Un jugador no puede tener más de una incubadora en juego.

Si se acaban las cartas de juego antes de que algún jugador gane, se barajarán las cartas de la pila de descarte para formar una nueva pila de robo y seguir jugando.

¿Quién ha ganado?

El primer jugador que consiga que cada una de sus tres gallinas tenga un pollito será el ganador.



How to play

The first player to get three cute chicks into their coup will be the winner of the game. The faithful guard dog will assist you in this task, and you will have the protection of the incubators that will allow you to dodge the fox and the magpies, but if the farmer decides that the time has come to collect the eggs, nothing can get in his way.

Ready...

Deal out 3 hen cards to each player, lining them up in a row in front of each one, leaving the rest in the box.

Shuffle the rest of the deck of playing cards, dealing three out to each player and leave the remaining ones in a stack upside down on one side of the table.



Play!

The player that does the best imitation of a hen kicks off the game. Flapping your arms around as if they were wings also counts!

During each round, the player will play a card from his or her hand, draw a new card from the deck, with the player on the right taking the next turn.

Each card has the following effect:



Place an egg: While any playing card can be played upside down to place an egg on top of one of your hens, a hen cannot have more than one egg.



Chick: Discard an egg card that is on top of one of your hens to convert it into a chick. A hen may not have more than one chick, and you cannot play this card if you don't have eggs in your hens.



Magpie: Squawk squawk! Magpies are always scooping things up that don't belong to them. When a magpie is being played, one of the players (at the choice of whoever is playing the card) must discard one of the eggs that he/she would have in one of his/her hens. Once played, the egg and the magpie are put onto the discarded card stack.



Fox: Careful, a fox is about to get up to some mischief. When a fox is being played, one of the players (at the choice of whoever is playing the card) will lose all the eggs put down by their hens, which will be discarded together with the fox card.



Basket of eggs: Wow, the farmer has decided it's time to collect the eggs from his farm. All the eggs of all the players are discarded along with this card.



Dog: The dog is a man's best friend... but it is also the best friend of the hens. The player that plays this card can put it down in front of his hens. From that moment on, none of the magpie, fox or worm cards played by other players will affect him.



Bone: There is nothing that pleases a dog more than a good bone. The player that plays this card will keep the dog of another player and the bone card will be discarded.



Cat: Look at that taunting cat walking around the farm. When a player plays a cat, all the dogs run out to chase after it and are discarded from the game along with the cat card.



Worm: The worms are always looking for someone to play with. When playing a worm, one of the players (at the choice of whoever is playing the card) will forfeit one of their chicks. The worm and chick cards are discarded from the game.



Incubator: There is nothing safer than an incubator. The incubator can only be played on top of your own hen. From that moment on, the hen (and any chicks it may have) is totally protected and will be unaffected by any of the other cards. A player may not have more than one incubator in a game.

If all the cards run out before any player wins, the cards from the stack of discarded cards are shuffled to form a new stack to draw from and the game continues.

Who wins?

The first player that gets a chick for each of his/her three hens is the winner.



Comment y jouer ?

Le premier joueur qui parvient à avoir trois jolis petits poussins dans sa basse-cour aura gagné la partie. Pour y parvenir, il comptera sur l'aide de son fidèle chien de garde et sur la protection des couveuses qui lui permettront d'éviter les renards et les pies, mais si le fermier a décidé qu'il est temps de ramasser les œufs, il ne pourra pas l'en empêcher.

Prêts...

Distribue 3 cartes poules à chaque joueur afin qu'il les place en colonne devant lui, et laisse le reste dans la boîte.

Bats le reste des cartes du jeu distribue trois cartes à chaque joueur et laisse le reste des cartes tournées vers le bas pour la pioche sur un côté de la table.

Pila de
cartas
para robar

Pila de
descarte



Le moment est venu de jouer !

Le joueur qui imite le mieux la poule commencera le jeu. Bouger les bras comme des ailes compte également !

À chaque tour, le joueur jouera l'une de ses cartes, en piochera une autre et passera le tour au joueur qui est à sa droite.

Chaque carte a les effets suivants :



Pondre un œuf : n'importe quelle carte du jeu peut se jouter tournée vers la table pour mettre un œuf sur l'une de tes poules, mais une poule ne peut pas avoir plusieurs œufs.



Poussin : prends du jeu la carte d'un œuf qui se trouve sur l'une de tes poules pour en faire un poussin. Une poule ne peut avoir qu'un seul poussin et si tu n'as pas d'œufs avec tes poules, tu ne pourras pas jouer cette carte.



Pie : Cacacacacaca! Les pies volent toujours ce qui ne leur appartient pas. Lorsqu'une carte pie est jouée, l'un des joueurs (celui qui joue la carte choisit quel joueur) devra retirer l'un des œufs qu'il aurait avec l'une de ses poules. Après avoir joué, l'œuf et la pie retournent dans la pioche.



Renard : Attention, un renard s'approche pour faire des bêtises. Lorsque la carte du renard est jouée, l'un des joueurs (celui qui joue la carte choisit quel joueur) perdra tous les œufs pondus par ses poules et ces cartes seront mises dans la pioche avec celle du renard.



Paniers à œufs : Ça alors ! Le fermier a décidé qu'il est temps de ramasser les œufs de sa ferme. Tous les œufs de tous les joueurs sont remis dans la pioche avec cette carte.



Chien : Le chien est le meilleur ami de l'homme... mais il est également le meilleur ami des poules. Le joueur qui joue cette carte pourra la placer devant ses poules. Dès lors, les cartes de la pie, renard et du ver jouées par les autres joueurs ne pourront pas lui nuire.



Os : Il n'y a rien de tel pour un chien qu'un bon os. Le joueur qui joue cette carte pourra prendre le chien d'un autre joueur et la carte de l'os sera remise dans la pioche.



Chat : Regarde, le chat moqueur se promène dans la ferme. Lorsqu'un joueur joue la carte du chat, tous les chiens le poursuivent et sont remis dans la pioche avec la carte du chat.



Ver : Les vers recherchent toujours des amis pour jouer. Lorsque l'on joue une carte ver, l'un des joueurs (celui qui joue la carte choisit quel joueur) perdra l'un de ses poussins. Les cartes du ver et du poussin sont retirées du jeu.



Couveuse : il n'y a rien de plus sûr qu'une couveuse. La couveuse ne peut être jouée que sur sa propre carte poule. Dès lors, cette poule (et son poussin si elle en a un) est entièrement protégée et le reste des cartes ne peut rien faire. Un joueur ne peut pas avoir plus d'une couveuse en jeu.

S'il ne reste plus de cartes dans le jeu avant qu'un joueur n'ait gagné, les cartes de la pioche seront battues pour former une nouvelle pioche et continuer de jouer.

Qui a gagné?

Le premier joueur qui parvient à ce que chacune de ses trois poules ait un poussin aura gagné.



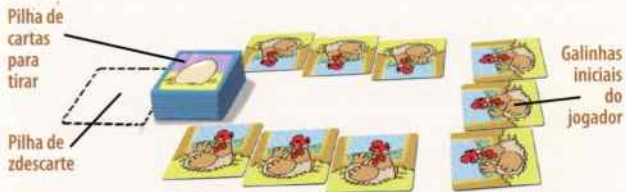
Como se joga?

O primeiro jogador que conseguir ter três belos pintos na sua capoeira será o vencedor da partida. Para consegui-lo contará com a ajuda do fiel cão de guarda e a proteção das incubadoras, que lhe permitirão evitar a raposa e as urracas, mas se o fazendeiro decidir que chegou a hora de recolher os ovos, nada o poderá parar.

Preparados...

Reparta 3 cartas de galinhas por cada jogador, para que as coloquem formando uma fila diante deles e deixa o resto na caixa.

Baralha o resto das cartas do jogo, reparte três cartas por cada jogador e deixa as que sobra, formando uma pilha virada para baixo, a um lado da mesa.



Vamos jogar!

Começa a jogar o jogador que melhor imitar uma galinha. Mover os braços como se fossem asas também conta!

Em cada vez, o jogador jogará uma carta da mão, tirará uma nova carta do monte e passará a vez ao jogador da direita.

Cada carta tem o seguinte efeito:



Pôr um ovo: Qualquer carta de jogo pode ser jogada virada para baixo para pôr um ovo em cima de uma das tuas galinhas, mas uma galinha não pode ter mais de um ovo.



Pinto: Descarta do jogo uma carta de ovo que esteja em cima de uma das tuas galinhas para transformá-la num pinto. Uma galinha não pode ter mais de um pinto e se não tiveres ovos nas tuas galinhas não poderás jogar esta carta.



Urraca: Gra Gra! As urracas estão sempre a recolher coisas que não são delas. Quando se joga uma urraca, um dos jogadores (à escolha do que jogou a carta) descartará um dos ovos que tiver numa das suas galinhas. Uma vez jogada, o ovo e a urraca vão para a pilha de descarte.



Raposa: Cuidado, uma raposa aproxima-se para fazer alguma travessura. Quando se joga uma raposa, um dos jogadores (à escolha do que jogou a carta) perderá todos os ovos que as suas galinhas tiverem posto e serão descartados juntamente com a carta de raposa.



Cesto de ovos: Oh! O fazendeiro decidiu que está na hora de recolher os ovos da sua fazenda. Todos os ovos de todos os jogadores são descartados juntamente com esta carta.



Cão: O cão é o melhor amigo do homem... mas também é o melhor amigo das galinhas. O jogador que jogar esta carta poderá colocá-lo diante das suas galinhas. A partir desse momento não será afetado pelas cartas da urraca, raposa e larva, jogadas por outros jogadores.



Osso: Não há nada que um cão goste mais do que um bom osso. O jogador que jogar esta carta ficará com o cão de outro jogador e a carta de osso será descartada.



Gato: Olha, um gato brincalhão passeia pela fazenda. Quando um jogador joga um gato, todos os cães saem em sua perseguição e são descartados do jogo juntamente com a carta de gato.



Larva: As larvas estão sempre à procura de companheiros para brincar. Quando se joga uma larva, um dos jogadores (à escolha do que jogou a carta) perderá um dos seus pintos. As cartas de larva e pinto são descartadas do jogo.



Incubadora: Não há nada mais seguro do que uma incubadora. A incubadora só pode ser jogada em cima de uma galinha. A partir desse momento, essa galinha (e o respetivo pinto, se tiver) fica totalmente protegida e as restantes cartas não a afetarão. Um jogador não pode ter mais de uma incubadora em jogo.

Se acabarem as cartas de jogo antes de algum jogador ganhar, as cartas da pilha de descarte serão baralhadas para formar uma nova pilha de tiragem e continuar a jogar.

Quem ganhou?

O primeiro jogador que conseguir que cada uma das suas três galinhas tenha um pinto será o vencedor.



¡Y si te gusta jugar con amigos no dejes pasar estos juegos!
And if you like playing with your friends, try these games!
Et si tu aimes jouer entre amis, ne laisse pas passer ces jeux !
E se você gosta de brincar com os amigos, não perca esses jogos!

