

CHARLES BOSSART

POULE POULE

Das Filmfestival von Cannes steht an – die Premiere von „Poule Poule“ droht jedoch ins Wasser zu fallen. „Wuff“ der Tollpatsch hat die Szenen durcheinander gebracht! Nur wer der Crew hilft und den Film wieder zusammenschneidet, darf mit zum Filmfestival! Erst wenn fünf Eier sichtbar sind, ist der Film im Kasten!

INHALT:

- 51 Darsteller-Karten (19 Eier, 10 Hennen, 10 Füchse, 1 Bauer, 2 Hunde, 2 Füchse im Hühnerpelz, 2 Enten, 2 Regenwürmer, 2 Straußeneier, 1 Hahn)
- 4 Casting-Karten (leer)
- 8 Punktmarker zu je 3 Ei-Teilen
- 1 Spielregel



SPIELZIEL – Ei-Ei-Ei-Ei-Ei

„Poule Poule“ wird über mehrere Runden gespielt. Wer als Erstes auf den Film-Stapel schlägt, sobald mindestens 5 Eier sichtbar sind, erzielt einen Punkt. Wer zuerst drei Punkte erzielt, gewinnt die Partie.

SPIELVORBEREITUNG – Casting

Verwendet für die erste Partie folgende Darsteller-Karten: Benedikt, das Ei (15x), Helene, die Henne (10x), Reinhard, der Fuchs (10x). Die restlichen Karten legt ihr zurück in die Schachtel. Die bunten Ei-Teile legt ihr vorerst neben das Spielfeld – sie symbolisieren die Punkte. Der Spieler, der die schrägsten Urlaubsvideos dreht, ist in der ersten Runde der Regisseur (der Regisseur wechselt nach jeder Runde im Uhrzeigersinn). Er nimmt den gut gemischten Stapel an Darsteller-Karten zu sich, ohne sich die Karten anzuschauen. Film ab!

SPIELABLAUF – Film ab

Der Regisseur deckt Karte um Karte auf und legt sie für alle gut und gleichzeitig zu sehen aufeinander – es gibt also nur 1 Stapel. Die Aufgabe aller Spieler (inklusive Regisseur) ist es nun, sichtbare Eier zu zählen. Die Schwierigkeit dabei – ihr seht immer nur die oberste Darsteller-Karte! Dies bedeutet, die Handlungen und Effekte der Darsteller müsst ihr euch vorstellen und merken.

BEISPIEL – FILMAUSSCHNITT:

<p>1 / Ein Ei tritt in Szene: das Ei ist sichtbar.</p>  	<p>2 / Kommt eine Henne und ein Ei ist frei, setzt sie sich darauf. Das Ei ist somit nicht länger sichtbar.</p>  	<p>3 / Erscheint ein Fuchs, sitzt eine Henne auf einem Ei und er jagt sie davon. Plötzlich ist das Ei wieder sichtbar!</p>  
---	--	---









DAS MÜSST IHR VERSTEHEN:

- Ein Darsteller muss nicht direkt nach einem anderen gespielt werden, um einen Effekt zu haben.
Beispiel: Ein Fuchs erscheint im Film und kann eine Henne vom Hof jagen, die drei Karten früher gespielt wurde und wiederum auf einem Ei saß, das zu Rundenbeginn gelegt wurde.
- Erscheint eine Henne und kein Ei ist sichtbar (ein Ei, auf dem keine Henne sitzt), hat sie keinen Effekt und verlässt den Hof. Kommt ein Fuchs und keine Henne ist vor Ort, verlässt er den Hof ohne Effekt.

EINSPRUCH – Wiederholung bringt Klarheit

Meint ein Spieler, es sind mindestens 5 Eier zu sehen, schlägt er auf den Film-Stapel. Alle anderen Spieler können das nun akzeptieren oder Einspruch einlegen. Nur im Falle eines Einspruchs kommt es zur Film-Wiederholung. Dazu dreht der Regisseur den Film-Stapel um, ohne ihn zu mischen und deckt Karte um Karte auf. Was sich die Spieler während des Spiels vorstellen und merken mussten, kann man jetzt kontrollieren, indem man die Karten separiert (AUF DEN HOF / VERLASSEN DEN HOF). Sind wirklich mindestens 5 Eier sichtbar?

BEISPIEL – FILM-WIEDERHOLUNG:

<p>VERLASSEN DEN HOF</p> <p>AUF DEN HOF</p>  <p>FILM-STAPEL</p> 	<p>VERLASSEN DEN HOF</p> <p>AUF DEN HOF</p>  <p>FILM-STAPEL</p> 
<p>VERLASSEN DEN HOF</p> <p>AUF DEN HOF</p>  <p>FILM-STAPEL</p> 	<p>VERLASSEN DEN HOF</p> <p>AUF DEN HOF</p> <p>KEINE HENNE – KEIN EFFEKT</p>  <p>FILM-STAPEL</p> 

ENDE DER RUNDE – PUNKTEWERTUNG

- Der Spieler, der zuerst auf den Film-Stapel schlägt:
 - erzielt 1 Punkt, wenn niemand Einspruch erhebt.
 - erzielt 1 Punkt, wenn nach einer Wiederholung mindestens 5 Eier sichtbar sind.
 - verliert keinen Punkt, auch wenn die Wiederholung ergibt, dass er sich geirrt hat (weniger als 5 Eier sichtbar).
- Alle Spieler, die Einspruch erhoben haben:
 - erzielen 1 Punkt, wenn sie richtig liegen (weniger als 5 Eier sichtbar).
 - verlieren 1 Punkt, wenn sie sich irren (mindestens 5 Eier sichtbar).
- Kein Spieler kann unter 0 Punkte fallen.

Jeder Punkt wird durch ein Ei-Teil symbolisiert. Die Farbe der Ei-Teile spielt dabei keine Rolle.



SPIELENDE

Erreicht ein Spieler 3 Punkte (ein komplettes Ei), gewinnt er das Spiel.

- Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig 3 Punkte, spielen sie eine Stichrunde. Der erste Spieler, der als Einziger einen Punkt erzielt, gewinnt.

SCHRÄGE NEBENDARSTELLER

Ihr meint, ihr seid bereits Profis auf dem Set? Mischt zusätzliche Darsteller-Karten in den Stapel. Wählt mögliche, zusätzliche Darsteller-Karten gemeinsam vor dem Spiel aus. Diese bleiben über die ganze Partie.



ROGER, DER BAUER (1x): Mischt den Bauern und 4 weitere Eier in den Stapel. Taucht der Bauer auf, schnappt er sich alle sichtbaren Eier und verlässt den Hof.



RICO, DER HAHN (1x): Mischt den Hahn in den Stapel. Erscheint der Hahn im Film, beendet er sofort die Runde. Der erste Spieler, der auf den Film-Stapel schlägt, muss die Anzahl sichtbarer Eier ansagen. Die anderen Spieler dürfen Einspruch einlegen und eine Wiederholung fordern.



WUFF, DER HUND (2x): Mischt einen oder beide Hunde mit in den Stapel. Wenn ein Hund auftaucht, bleibt er vorerst auf dem Hof. Er verscheucht den nächsten Fuchs und verlässt den Hof dann mit ihm. Der Fuchs wird dementsprechend kein Huhn verjagen.



TIGER WORM (2x): Mischt einen oder beide Regenwürmer in den Stapel. Ein Regenwurm bleibt auf dem Hof und lenkt die nächste Henne ab. Die Henne verschwindet, ohne ein Ei zu besetzen – der Regenwurm ebenfalls.



DER FUCHS IM HÜHNERPELZ (2x): Mischt bis zu zwei Füchse in Hühnerverkleidung in den Stapel und nimmt dafür die selbe Anzahl Füchse heraus. Der Effekt entspricht einer Fuchskarte, aber verkleidete Füchse werden von Hunden nicht verscheucht!



DOUBLE, DAS STRAUßENEI (2x): Mischt ein oder zwei Straußeneier in den Stapel. Ein Straußenei zählt als zwei Eier. Wegen ihrer Größe kann keine Henne auf ihnen sitzen. Allerdings sammelt der Bauer sie mit Freuden ein!



QUAK, DIE ENTE (2x): Mischt eine oder zwei Enten in den Stapel. Die Enten haben keinen Effekt, aber wenn sie auftauchen, müssen alle Spieler bei der ersten Ente "Quak!" und bei der zweiten Ente "Quak! Quak!" sagen. Der Spieler, der als Letztes "quakt", muss bei der nächsten Karte, die aufgedeckt wird, die Augen schließen.



CASTING-KARTEN (4x): Vier Karten sind leer. Es ist an euch, Filmdarsteller hinzuzufügen! Schwein, Kuh, Strauß, Hamster, Schnabeltier ... Erfindet eure eigenen Darsteller und die dazugehörigen Effekte. Teilt eure verrücktesten Kreationen – #poulepoile!
#gamefactory.

DIE LAUNEN DES REGISSEURS

Vor jeder Runde kann der aktuelle Regisseur den Darstellern Spezial-Effekte zuordnen. Er darf allerdings nur die Effekte der Karten ändern, die ihr vor dem Spiel gemeinsam ausgewählt habt. Er darf keine Darsteller-Karten hinzufügen.

DIE VERFRESSENE ENTE: Die Ente frisst einen Regenwurm, der sich auf dem Hof befindet und hebt so dessen Effekt auf.

UNWIDERSTEHLICHER RICO: Wenn Rico im Hinterhof auftaucht, können die Hennen nicht widerstehen: Sie verlassen gackernd den Hof... die zuvor besetzten Eier sind wieder sichtbar! Dies gilt es zu berücksichtigen, denn sobald Rico erscheint, muss auf den Stapel geschlagen und die Anzahl Eier angesagt werden.

DER BAUER MIT HEXENSCHUSS: Der Bauer sammelt keine Straußeneier auf.

5 EIER, NICHT MEHR, NICHT WENIGER: Geänderte Siegbedingungen: Genau 5 Eier sind sichtbar!

Falls zum Beispiel ein Straußenei erscheint, obwohl schon 4 Eier sichtbar sind, muss auf eine Henne gewartet werden, die ein normales Ei besetzt!

Gerne könnt ihr eurer Kreativität freien Lauf lassen und weitere Launen des Regisseurs erfinden.

