

# HIBOUFOU



Âge : 8-99 ans



Nb de joueurs : 2-5



Nb de cartes : 60 cartes



But du jeu : Rempoter le maximum de cartes.

**Préparation du jeu :** Mélanger les cartes et en distribuer 3 à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche. La 1<sup>ère</sup> carte de la pioche est retournée et posée face visible au centre de la table.



**Déroulement du jeu :** Le plus jeune joueur commence. A son tour de jeu, le joueur peut poser **1, 2 ou 3** de ses cartes faces visibles au centre de la table. Pour cela, il faut que le hibou de la carte qu'il pose ait **au moins une couleur commune** avec le hibou de la carte à côté de laquelle il se pose.



*Aucune couleur commune*



*Deux couleurs communes*



*Une couleur commune*

Dès que 3 cartes ont été posées côte à côte, le périmètre de jeu est total. Les cartes suivantes seront posées au-dessus des cartes déjà posées en suivant ici aussi la règle de la couleur commune côte à côte.



Orange  
en commun

Vert  
en commun

**N.B.1 :** Pour placer un hibou au centre des 3 cartes, il faut qu'il ait une couleur commune avec celui de gauche ET avec celui de droite.

- Lorsqu'il a posé une ou plusieurs cartes, le joueur pioche afin d'avoir à nouveau 3 cartes en main.
- Lorsqu'un joueur ne peut placer aucune carte, il pioche une carte.
- Lorsqu'un joueur réussit à poser ses 3 cartes dans le même tour, (et qu'il n'a plus rien en main), il remporte tout le tas sur lequel il a posé sa dernière carte et les place devant lui comme cartes gagnées. Puis la main passe au joueur suivant.

**N.B.2 :** tout au long de la partie, dès qu'un des trois emplacements sera laissé libre, la prochaine carte devra obligatoirement combler cet espace afin d'avoir à nouveau le périmètre de jeu de 3 cartes

**Fin de jeu :** lorsque la pioche est épuisée et qu'aucun joueur ne peut poser de carte, la partie est terminée. Le joueur qui possède le plus grand nombre de hiboux, gagne !

*Un jeu de Jean-Jacques Derghazarian.*

# HIBOUFOU



**Ages:** 8-99 years



**No. of players:** 2-5



**Contents:** 60 cards



**Object:** To win the most cards.

**Preparing to play:** Shuffle the cards and deal three to each player. The remaining cards form a draw pile.

Turn over the top card from the draw pile and lay it face up in the middle of the table.



**How to play:** The youngest player starts.

When it is your turn, you can lay one, two, or three of your cards face up in the middle of the table. You may only lay one card down next to another if the two owls in question **have at least one colour in common**.



*No colour in common*

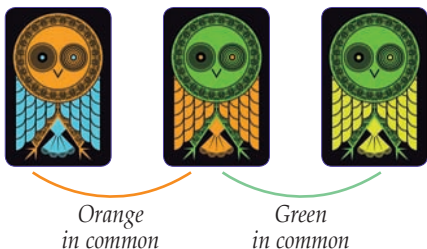


*Two colours in common*



*One colour in common*

As soon as three cards have been placed side by side, the playing space has been filled. The following cards have to be played on top of the first three, again respecting the rule whereby adjacent cards must have at least one colour in common.



**NB1:** To place an owl in the centre space between two other cards, it must have at least one colour in common with the owl to its left and the with the owl to its right (either the same colour in common with both owls, or one colour in common with one, and another colour in common with the other.)

- When you have played one or more cards, take one or more cards from the draw pile so as to be holding three cards in your hand again.
  - If you cannot play a card, you take another card from the draw pile.
  - If you manage to lay down all three of your cards in the same turn (and are left without any cards in your hand), you win all of the cards in the pile on which you placed your last card, and stack these cards you have won in front of you.
- Then it is the next player's turn.

**NB2:** During the game, whenever one of the three playing spaces is emptied, the players have to fill it in order to always play the game over three spaces.

**Winning:** When the draw pile is exhausted and nobody can play another card, the game is over. Whoever has won the most cards wins the game!

# HIBOUFOU

 **Alter:** 8-99 Jahre

 **Anzahl der Spieler:** 2 - 5

 **Inhalt:** 60 Karten

 **Ziel des Spiels:** So viele Karten wie möglich gewinnen.

**Vorbereitung des Spiels:** Die Karten mischen und an jeden Spieler 3 davon austeilen. Die restlichen Karten kommen auf den Stoß. Die oberste Karte des Stoßes wird umgedreht und aufgedeckt in die Tischmitte gelegt.

 **Spielablauf:** Der jüngste Spieler beginnt. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann **1, 2 oder 3** seiner Karten aufgedeckt in die Tischmitte legen. Dazu müssen die Eule der von ihm abgelegten Karte und die Eule der Karte, neben der er sie legt, **mindestens eine Farbe gemeinsam** haben.



*Keine gemeinsame Farbe*

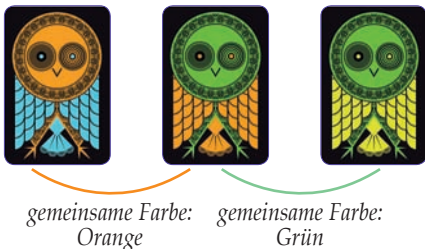


*Zwei gemeinsame Farben*



*Eine gemeinsame Farbe*

**Sobald 3 Karten nebeneinander gelegt worden sind, ist der Spielbereich komplett.** Die folgenden Karten werden auf die bereits abgelegten Karten gelegt, wobei auch wieder die Regel mit der benachbarten gemeinsamen Farbe gilt.



**Anmerkung 1:** Um eine Eule in die Mitte der 3 Karten zu legen, muss sie eine Farbe mit der linken UND mit der rechten Eule gemeinsam haben (entweder dieselbe Farbe für beide oder eine Farbe für die eine und eine Farbe für die andere).

- Wenn der Spieler eine oder mehrere Karten abgelegt hat, zieht er so viele Karten, wie er braucht, um wieder 3 Stück auf der Hand zu haben.
- Wenn ein Spieler keine Karte ablegen kann, muss er eine ziehen.
- Wenn ein Spieler es schafft, seine 3 Karten in ein und demselben Spielzug abzulegen (und keine mehr auf der Hand hat), gewinnt er den ganzen Stapel, auf dem er seine letzte Karte platziert hat, und legt ihn als gewonnene Karten vor sich hin.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Anmerkung 2:** Wenn im Laufe des Spiels eine der drei Stellen frei ist, müssen die Spieler sie unbedingt mit einer Karte besetzen, um wieder auf einen Spielbereich mit 3 Karten zu kommen.

**Ende des Spiels:** Wenn der Stoß aufgebraucht ist und kein Spieler mehr eine Karte ablegen kann, ist das Spiel beendet. Der Spieler, der die meisten Karten gewonnen hat, ist Sieger!

# HIBOUFOU



**Leeftijd:** 8-99 jaar



**Aantal spelers:** 2 - 5



**Inhoud:** 60 kaarten



**Doel van het spel:** zo veel mogelijk kaarten winnen.

**Vorbereiding van het spel:** schud de kaarten en geef er 3 aan elke speler. De rest van de kaarten vormt de pot.

De spelers draaien de eerste kaart van de pot om en leggen deze met de afbeelding naar boven midden op tafel.



**Verloop van het spel:** De jongste speler begint.

De speler die aan de beurt is, mag **1, 2 of 3** van zijn kaarten met de afbeeldingen naar boven op tafel leggen. Als een speler een kaart legt, moet de uil op zijn kaart minimaal **één kleur gemeenschappelijk hebben** met de uil op de kaart waar hij deze naast legt.



*Geen gemeenschappelijke  
kleur*



*Twee gemeenschappelijke  
kleuren*



*Eén gemeenschappelijke  
kleur*

**Zodra er 3 kaarten naast elkaar liggen, is de rij compleet.** De volgende kaarten worden bovenop de reeds gelegde kaarten gelegd. De regel dat kaarten die naast elkaar liggen minimaal één kleur gemeenschappelijk moeten hebben, blijft van kracht.



Oranje kleur  
gemeenschappelijk

Groene kleur  
gemeenschappelijk

**Opmerking 1:** als een speler zijn kaart tussen 2 andere kaarten in wil leggen, moet zijn kaart een kleur gemeenschappelijk hebben met de uil aan de linkerkant EN met de uil aan de rechterkant (dit kan dezelfde kleur zijn voor beide kaarten of een kleur voor de een en een andere kleur voor de ander).

- Zodra de speler 1 of meer kaarten heeft gelegd, mag hij 1 of meer kaarten uit de pot pakken, zodat hij er weer 3 heeft.
- Als een speler niet kan spelen, pakt hij een kaart uit de pot.
- Als een speler 3 kaarten in één beurt kan leggen (en dus geen kaarten meer heeft), wint hij de hele stapel waarop hij zijn laatste kaart heeft gelegd. De speler mag deze kaarten voor zich leggen als gewonnen kaarten.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

**Opmerking 2:** als één van de 3 plaatsen tijdens het spelen vrij komt, zijn de spelers verplicht deze op te vullen, zodat er opnieuw een complete rij van 3 kaarten ligt.

**Einde van het spel:** het spel is afgelopen wanneer de pot leeg is en geen enkele speler meer een kaart kan leggen. De speler die de meeste kaarten heeft gewonnen, wint het spel!



# HIBOUFOU



Edad: 8-99 años



Nº de jugadores: 2-5



Contenido: 60 cartas



Objetivo del juego: Conseguir el máximo número de cartas.

**Preparación del juego:** Se barajan las cartas y se reparten tres a cada jugador. Las demás cartas forman la pila. La primera carta de la pila se pone boca arriba y se coloca en el centro de la mesa.



**Desarrollo del juego:** Empieza el jugador más joven.

Cuando le toque el turno, el jugador puede poner **una, dos o tres** de sus cartas boca arriba en el centro de la mesa. Para ello, el búho de la carta que coloque debe tener **al menos un color en común** con el búho de la carta situada al lado de la que coloca.



*Ningún color en común*



*Dos colores en común*



*Un color en común*

Una vez se hayan colocado tres cartas juntas, el círculo del juego ya está completo. A continuación se colocarán las siguientes cartas encima de las cartas previamente colocadas, siguiendo, en este caso también, la norma del color común con la carta de al lado.



*Naranja en común*

*Verde en común*

**Nota 1:** Para colocar un búho en el centro de las tres cartas, debe tener un color en común con el búho de la izquierda Y con el de la derecha (ya sea el mismo color para ambos o un color distinto para cada uno).

- Cuando coloque una o varias cartas, el jugador coge de la pila para volver a tener tres cartas en la mano.
- Cuando un jugador no puede colocar ninguna carta, coge una carta de la pila.
- Cuando un jugador consigue colocar sus tres cartas en el mismo turno (y ya no le queda ninguna en la mano), se lleva todo el montón de cartas sobre el que ha puesto su última carta y las coloca delante suyo como cartas ganadas.

A continuación, le toca al jugador siguiente.

**Nota 2:** Durante la partida, cuando una de las tres posiciones queda libre, los jugadores deben obligatoriamente ocuparla para volver a cerrar el círculo de juego de las tres cartas.

**Fin del juego:** La partida termina cuando se acaba la pila y ningún jugador puede colocar una carta. ¡El jugador que consigue más cartas gana la partida!

# HIBOUFOU



Età: 8 - 99 anni



Giocatori: 2 - 5



**Contenuto:** 60 carte



**Scopo del gioco:** Conquistare il maggior numero di carte.

**Preparazione del gioco:** Mischiare le carte e distribuirne 3 a ogni giocatore. Il resto delle carte costituisce il mazzo.

La 1ª carta del mazzo viene girata e collocata con la faccia visibile al centro del tavolo.



**Svolgimento del gioco:** Comincia il giocatore più giovane.

Al suo turno di gioco, il giocatore può scartare **1, 2 o 3** delle sue carte, con le facce visibili, al centro del tavolo. Per farlo, è necessario che il gufo della carta che scarta abbia **almeno un colore in comune** con il gufo della carta a fianco di quella che scarta.



*Nessun colore  
in comune*

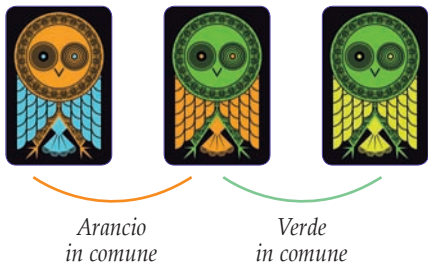


*Due colori  
in comune*



*Un colore  
in comune*

**Quando 3 carte sono state collocate fianco a fianco, il perimetro del gioco è completo.** Le carte successive saranno collocate sopra alle carte già scartate seguendo, anche qui, la regola del colore in comune fianco a fianco.



**N.B. 1:** Per collocare un gufo al centro delle 3 carte, è necessario che abbia un colore in comune con quello di sinistra E con quello di destra (lo stesso colore per entrambi oppure un colore per uno e un colore per l'altro).

- Dopo aver collocato una o più carte, il giocatore pesca in modo da avere ancora in mano 3 carte.
- Quando un giocatore non può collocare altre carte, pesca una carta.
- Quando un giocatore riesce a collocare le sue 3 carte durante lo stesso turno (e non ha più nulla in mano), vince tutto il mazzo sul quale ha collocato la sua ultima carta e lo colloca davanti a sé come carte conquistate.

Quindi la mano passa al giocatore successivo.

**N.B. 2:** Durante la partita, dal momento in cui una delle tre posizioni si libera, i giocatori devono obbligatoriamente riempirla per avere di nuovo il perimetro di gioco di 3 carte.

**Fine del gioco:** La partita finisce quando il mazzo di pesca viene esaurito e nessun giocatore può scartare altre carte. Il giocatore che ha conquistato il maggior numero di carte vince la partita!

# HIBOUFOU



**Idades :** 8 - 99 anos



**Número de jogadores:** 2 - 5



**Conteúdo:** 60 cartas



**Objetivo do jogo:** Ganhar o máximo de cartas.

**Preparação do jogo:** Baralhar as cartas e distribuir 3 a cada jogador. O resto das cartas forma o monte. A 1.<sup>a</sup> carta do monte é virada e colocada com a face visível no centro da mesa.



**Desenrolar do jogo:** Começa a jogar o jogador mais novo. Na sua vez, o jogador pode colocar 1, 2 ou 3 das suas cartas, com as faces visíveis, no centro da mesa. Para tal, o mocho da carta que colocarem de ter pelo menos uma cor em comum com o mocho da carta ao lado da qual for colocado.



*Nenhuma cor em comum*

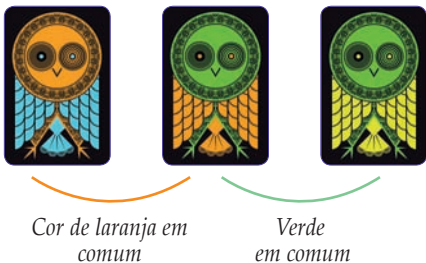


*Duas cores em comuns*



*Uma cor em comum*

Assim que 3 cartas tiverem sido colocadas lado a lado, o **perímetro de jogo é total**. As cartas seguintes serão colocadas em cima das cartas já colocadas seguindo-se, igualmente, a regra da cor em comum de um e de outro lado.



**N. B. 1:** Para poder colocar um mocho entre as 2 cartas, este deve possuir uma cor em comum com o da esquerda E com o da direita (a mesma cor relativamente aos dois ou uma cor diferente para cada um deles).

- Quando tiver colocado uma ou várias cartas, o jogador vai ao monte a fim de ter novamente 3 cartas em mão.
- Quando um jogador não puder colocar qualquer carta, retira uma do monte.
- Quando um jogador conseguir colocar 3 cartas na mesma jogada (não lhe restando mais nenhuma), ganha o monte todo sobre o qual colocou a sua última carta, guardando-as na frente dele como cartas ganhas.

Depois, a vez é passada ao jogador seguinte.

**N. B. 2:** Durante a partida, assim que um dos três lugares ficar livre, os jogadores devem obrigatoriamente preenchê-lo a fim de ser recuperado o perímetro de jogo de 3 cartas.

**Fim do jogo:** Quando o monte se esgotar e que nenhum jogador possa colocar qualquer carta, a partida é dada por terminada. O jogador que tiver ganho o maior número de cartas vence a partida!

# HIBOUFOU



Ålder: 8 - 99 år



Antal spelare: 2 - 5



Innehåll: 60 kort



Spelets mål: Vinna så många kort som möjligt.

**Spelförberedelser:** Blanda korten och dela ut 3 kort till varje spelare. Resterande kort utgör korthögen. Det 1:a kortet i korthögen vänds och placeras med framsidan upp mitt på bordet.



**Så här spelas spelet:** Den yngsta deltagaren börjar. Den spelare som står på tur lägger **1, 2 eller 3** av sina kort mitt på bordet, med framsidan upp. Spelaren får bara lägga ett kort bredvid ett annat om ugglorna på korten har **minst en gemensam färg**.



*Ingen gemensam färg*



*Två gemensamma färger*



*En gemensam färg*

Så snart som 3 kort har lagts upp sida vid sida är spelplanen **komplett**. Följande kort läggs ovanpå korten som redan lagts ut genom att även här följa regeln om gemensamma färger.



Gemensam  
färg orange

Gemensam  
färg grön

**OBS 1:** För att lägga en uggla i mitten av de 3 korten måste den ha en färg gemensam BÅDE med kortet till vänster OCH till höger (antingen samma färg på båda korten eller en färg på ena sidan och en annan färg på andra sidan).

- När spelaren har lagt ett eller flera kort tar hen upp nya kort för att åter ha 3 kort på handen.
- När en spelare inte kan lägga något kort måste hen ta upp ett kort.
- När en spelare lyckas att lägga 3 kort i samma spelvända (och hen inte har fler kvar på handen) vinner hen hela den hög på vilken sista kortet placerades. Högen tas upp och läggs framför spelaren.

Sedan går turen vidare till nästa spelare.

**OBS 2:** Så fort som en av de tre platserna blir ledig under spelets gång är spelarna tvungna att lägga ett kort där så att spelet på nytt består av 3 högar.

**Spelets slut:** Spelet slutar när korthögen är slut och ingen spelare kan lägga något mer kort. Den spelare som tagit hem flest kort vinner spelet.



# HIBOUFOU



Alder: 8 - 99 år



Antal spillere: 2 - 5



Indhold: 60 kort



Spillets formål: At vinde flest mulige kort.

**Forberedelse af spillet:** Kortene blandes, og hver spiller får 3 kort. Resten af kortene lægges i en bunke. Det 1. kort i bunken vendes og lægges med billedsiden op midt på bordet.



**Spillets forløb:** Den yngste spiller begynder.

Der spilles efter tur, og hver spiller kan lægge **1, 2 eller 3** kort ned midt på bordet med billedsiden op. For at lægge et kort ned, skal uglen på kortet have **mindst 1 farve til fælles** med uglen på det kort, der ligger ved siden af.



*Ingen farver til fælles*



*2 farver til fælles*



*1 farve til fælles*

Når der ligger 3 kort ved siden af hinanden, er der ikke flere pladser tilbage. De kort, som efterfølgende lægges ned efter samme regler om fælles farver, lægges ovenpå de kort, som allerede ligger på de 3 pladser.



*Orange til fælles*

*Grøn til fælles*

**NB1:** For at lægge en ugle ned på den midterste plads af de 3, skal den både have en farve til fælles med uglen til venstre OG den til højre (enten den samme farve eller 2 forskellige farver).

- Når man har lagt 1 eller flere kort ned, trækker man nye fra bunken, så man igen har 3 kort på hånden.
- Hvis man ikke kan lægge et kort ned, trækker man et fra bunken.
- Hvis det lykkes en spiller at lægge sine 3 kort ned på samme tid (og han eller hun ikke har flere kort på hånden), vinder han eller hun alle kortene i den bunke, hvor det sidste kort lagdes ned. De tilhører nu spilleren og lægges foran ham eller hende.

Herefter er det næste spillers tur.

**NB2:** Hvis en af de 3 pladser bliver ledig i løbet af spillet, skal spillerne straks lægge et kort ned, så de 3 pladser altid er fyldt ud.

**Spillets afslutning:** Spillet slutter, når bunken er tom, og spillerne ikke længere kan lægge kort ned. Den spiller, som har flest kort, vinder spillet.

# HIBOUFOU



**Возраст:** 8–99 лет



**Количество игроков:** 2–5



**В комплекте:** 60 карточек



**Цель игры:** заработать больше всех карточек.

**Подготовка к игре.** Перемешайте карточки и раздайте по 3 каждому игроку. Остальные карточки выложите стопкой. Это будет «банк». Откройте первую карточку из стопки и положите ее лицевой стороной вверх в центре стола.



**Ход игры.** Игру начинает самый младший игрок.

Получив право хода, игрок может выложить в центр стола 1, 2 или 3 карточки лицевой стороной вверх. Карточку можно положить рядом с уже выложенной карточкой, если как минимум один цвет сов на них совпадает.



Цвета не совпадают



Совпадают два цвета



Совпадает один цвет

**Выложив 3 карточки, игроки формируют игровое поле. Затем карточки следует класть поверх уже выложенных карточек по тому же принципу совпадения цветов соседних сов.**



**Примечание 1.** Сову можно положить между двумя карточками, если у нее есть цвет, совпадающий с левой И правой карточками (один цвет для обеих карточек или один цвет для одной и второй цвет для второй карточки).

- Выложив одну или несколько карточек, игрок берет карточки из «банка», чтобы у него на руках вновь оказалось 3 карточки.
- Если у игрока нет подходящих карточек, чтобы сделать ход, он берет еще одну карточку из «банка».
- Если игрок выложил 3 карточки за один ход (и карточек на руках у него не осталось), он забирает всю стопку, на которую легла его последняя карточка, и кладет выигрыш перед собой.

Затем ход переходит к следующему игроку.

**Примечание 2.** Если в ходе партии одно из трех мест осталось свободно, игроки должны обязательно его заполнить, чтобы вновь получить игровое поле из 3 карточек.

**Конец партии.** Партия заканчивается, если в «банке» не осталось карточек и никто из игроков больше не может сделать ход. В партии побеждает игрок, набравший больше всех карточек!