



CHICKEN WINGS

Spielregel

**ein schnelles Spiel
für 2 – 4 zielsichere Bruchpiloten
ab 6 Jahren**

Flieg, Henny, flieg!

Henny und ihrer Hühnerclique droht ein unerfreuliches Schicksal – auf sie wartet schon der brodelnde Kochtopf! Doch die Bäuerin ist gerade abgelenkt und die Hühner ergreifen die Gelegenheit zur Flucht. Rauf aufs Löffelkatapult und nichts wie raus in die Freiheit! Schließlich will niemand als Suppenhuhn enden! Das ist jedoch nicht die einzige Bedrohung – vorm Fenster lauern schon die nächsten Gefahren! Zäune aus Stacheldraht, der Bauer mit seiner Mistgabel ... Und dem zähnefletschenden Hasso sollte man auch nicht direkt vor den Pfoten landen. Also lieber das rettende Ufo anvisieren! Schnappt euch die Hühner und schleudert, was ihr könnt! Wer die attraktivsten Ziele trifft, gewinnt!

Inhalt

1 doppelseitiger Spielplan mit Aufhängung

Du kannst zwei verschiedene Spiele mit dem Spielplan spielen. Die Vorderseite zeigt einen Bauernhof. Hier müssen verschiedene Motive getroffen, andere aber vermieden werden. Die Rückseite zeigt eine Zielscheibe. Hier müssen Ringe getroffen werden, die Punkte bringen.

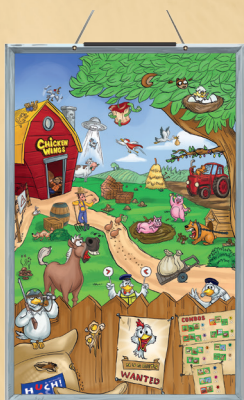
So wird der Plan aufgehängt:

Hänge den Haken an eine Tür und hänge anschließend die Schnur des Spielplans auf den Haken.

Schiebe die beiden Schienen oben (kurze Schiene) und unten (lange Schiene) vorsichtig von der Seite aus bis zum Mittelknick, damit der Spielplan nicht zusammenklappt. Tadaa!

Tipp: Falls du zufällig einen Nagel in der Wand hast, kannst du den Plan auch daran aufhängen. Dann benötigst du den Haken nicht.

Hinweis: Durch die spezielle Beschichtung des Plans kann es an den Knickstellen zu leichtem Farbabrieb kommen.



3 Hühner + 1 Ersatzhuhn



Die Hühner sind abwaschbar. Sollte ein Huhn nicht mehr richtig haften, da es z.B. staubig geworden ist, halte es unter den Wasserhahn und trockne es anschließend mit einem fusselfreien Tuch ab. Schon haftet es wieder!

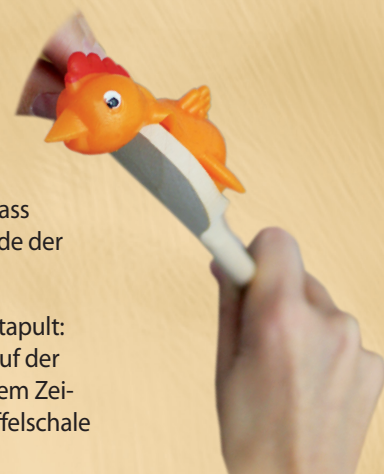
Achtung! Die Hühner haben eine spezielle Beschichtung, die Flecken hinterlassen kann. Bitte wirf die Hühner also nicht auf empfindliche Oberflächen!

1 Löffel

So katapultierst du die Hühner:

Lege das Huhn so auf den Löffel, dass der Kopf des Huhns am oberen Ende der Löffelschale hinunterhängt.

Benutze den Löffel wie eine Art Katapult: Nimm den Stiel in eine Hand wie auf der Abbildung zu sehen. Drücke mit dem Zeigefinger der anderen Hand die Löffelschale ein bisschen herunter.



Visiere dein gewünschtes Ziel an und lasse den Zeigefinger los – schon fliegen Henny und ihre Freunde!

Vor dem ersten Spiel solltest du das Katapultieren ein paar Mal ausprobieren, bis du den Bogen raus hast.

36 Bauernhofplättchen

7 Eier





Flucht aus der Küche

Ziel des Spiels

Triff möglichst viele Motive und Combos, die bei der Flucht aus der Küche behilflich sind und positive Punkte bringen. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Hänge den Plan so auf, dass die Bauernhofseite zu dir zeigt.

Lege die Bauernhofplättchen bereit.

Vereinbare mit deinen Mitspielern, aus welcher Entfernung ihr die Hühner auf den Plan katapultieren wollt. Lege die 7 Eier an diese Stelle nebeneinander auf den Boden und markiere so eure Wurflinie. Die Seite mit den ganzen Eiern muss oben liegen.



Spielablauf

Einigt euch, wer beginnt. Der Startspieler katapultiert wie beschrieben nacheinander 3 Hühner auf den Spielplan.

Es gibt positive und negative Ziele auf dem Bauernhof, also passt gut auf, denn nicht jeder Ort rettet die Hühner vor dem Kochtopf! Einige Ziele sind positiv für euch, andere negativ. Einige lösen auch Sonderaktionen aus. Eine genaue Erklärung dieser Ziele findet ihr auf Seite 3, rechte Spalte.

Hat ein Spieler ein Ziel getroffen, zu dem es ein passendes Plättchen gibt, muss er dieses nehmen. Falls eine Aktion auf der Rückseite abgebildet ist, muss diese ausgeführt werden.

Berührt das Huhn mehrere Ziele, wird geschaut, auf welchem Motiv der größere Teil des Huhns klebt. Dieses Ziel gilt. Sollte das nicht klar zu erkennen sein, gilt das Ziel, das dem Kopf des Huhns am nächsten ist.

Tip: Legt eure gesammelten Plättchen irgendwo ab oder steckt sie in eure Hosentasche. Dann wissen die Mitspieler nicht, wie viele Punkte ihr gerade habt.

Achtung! Die Plättchen sind nicht sicher in eurem Besitz! Trifft ein anderer Spieler dasselbe Ziel, muss der Spieler, der dieses Plättchen besitzt, es an den anderen Spieler abgeben. Das kann aber durchaus auch gut für euch sein! Punkte gibt es am Ende natürlich nur für die Plättchen, die man auch besitzt.

Hat der Spieler am Zug 3 Hühner auf den Spielplan katapultiert, ist anschließend der nächste Spieler am Zug. Er nimmt alle Hühner vom Spielplan und darf nun selbst 3 Mal auf den Plan werfen. Wenn jeder einmal an der Reihe war, ist die erste Runde zu Ende. Der Startspieler dreht nun das erste Ei in der Wurflinie um.

Anschließend wird weiter reihum gespielt, bis jeder Spieler 7 Mal die 3 Hühner auf den Plan katapultiert hat. Nach jeder Runde dreht der Startspieler ein weiteres Ei um. Wird das letzte Ei umgedreht, sind die 7 Runden vorbei und das Spiel endet sofort.

Variante: Seid ihr bereits erfahrene Hühnerkatapultierer, könnt ihr auch so lange spielen, bis nur noch 7 Plättchen zu vergeben sind. Dann benötigt ihr die Eier nicht als Rundenzähler.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach 7 Runden, wenn alle Eier umgedreht sind. Jetzt wird gezählt: Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Sollte ein Spieler das Pech haben, das Bauernplättchen zu besitzen, hat er sofort verloren – egal wie viele Punkte er gesammelt hat.

Wie werden die Punkte gezählt?

Ihr könnt die Punkte auf zwei verschiedene Arten zählen. Einigt euch vorher auf eine.

Einfach: Es zählen nur die Punkte und Aktionen auf den Rückseiten der Plättchen. **Achtung!** Es gibt auch negative Punkte! Die müsst ihr natürlich am Ende von den positiven Punkten abziehen. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Hinweis: Bei den quadratischen Plättchen ignoriert ihr einfach die Sternchenangaben. Diese sind nur für die Combos (siehe S. 4) relevant.

Tricky: Es zählen weiterhin die Punkte auf den Rückseiten der Plättchen. Außerdem kommen noch Extrapunkte durch bestimmte Combos hinzu, die man während des Spiels ergattern kann.

Die Bauernhofplättchen

Plättchen, die Sonderaktionen auslösen (gelber Rand):



Dieser Pfeil bedeutet, dass das Plättchen wieder in den Vorrat gelegt werden muss, wenn die Aktion ausgeführt wurde.



Die Hundehütte. Hier kann es schnell gefährlich werden, also nichts wie weg hier! Nimm dir das Hundehüttenplättchen. Nimm anschließend das Huhn von der Hundehütte und wirf es noch einmal. **Besitz bei Spielende = 6 Punkte.**



Hasso, der Hofhund. Nimm dich in Acht, dass du ihm nicht zu nah kommst! Sollte es doch passieren, ist dieses Huhn leider futsch! In der nächsten Runde hast du 1 Huhn weniger und darfst nur mit 2 Hühnern auf den Spielplan werfen. Behalte das Plättchen bis zur nächsten Runde als Gedankensstütze. **Lege Hasso anschließend wieder zurück in den allgemeinen Vorrat.**



Harry, der Fluglotse. Er weist dir den Weg und du kannst ihm blind vertrauen. Dreh dich mit dem Rücken zum Spielplan und katapultiere das nächste Huhn „blind“ über deine Schulter. **Lege Harry anschließend zurück in den Vorrat.**



Bruno, der Bauer. Bruno hatte sich schon auf die Hühnersuppe gefreut und tut alles, um seine Hühner wieder einzufangen! **Hast du dieses Plättchen bei Spielende, hat es der Bauer geschafft – und du leider verloren. Egal wie viele Punkte du gesammelt hast!**



Horst-Kuno, der schlafende Knecht. Der Anblick vom schlafenden Horst-Kuno macht dich auch ganz schläfrig. Das nächste Huhn musst du mit geschlossenen Augen katapultieren! **Lege Horst-Kuno anschließend zurück in den Vorrat.**



Für die folgenden Plättchen mit Sonderaktionen gilt:

Möchtest du die Sonderaktion nicht nutzen, kannst du das Plättchen auch behalten. Besitzt du es noch bei Spielende, bekommst du die angegebene Punktzahl.



Ufo. Die Außerirdischen helfen dir bei der Flucht und beamen gleich noch was mit in ihr Raumschiff. Du darfst ein Plättchen bei einem Mitspieler klauen, das Teil einer von dir angefangenen Combo ist (wie Combos funktionieren, siehe S. 4). Hast du noch keine angefangene Combo, verfällt die Aktion. **5 Punkte.**



Super-Huhn. Super-Huhn kann einfach alles! Du darfst ein negatives Plättchen wieder in den Vorrat zurücklegen. Anschließend musst du das Super-Huhn wieder in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. **1 Punkt.**



Storch. Der Storch bringt dir Nachwuchs (= Verstärkung!). Du darfst sofort ein Huhn noch mal auf den Plan katapultieren. Ziehe dazu eins der bereits geworfenen Hühner wieder vom Spielplan ab. Lege den Storch anschließend wieder in den allgemeinen Vorrat. **4 Punkte.**



G.I. Jackson, das Soldatenhuhn. Hast du außerdem die Munition oder bekommst sie noch, hilft dir G.I. Jackson bei der Punktejagd und bedroht deine Mitstreiter. Du darfst einem Spieler ein beliebiges Plättchen klauen, sobald Munition und G.I. Jackson in deinem Besitz sind. Anschließend legst du G.I. Jackson wieder in den allgemeinen Vorrat. **2 Punkte.**

Plättchen ohne Aktion, die **positive Punkte** bei Spielende bringen:



Alfons, der Hahn auf dem Dach. Er kräht nach Leibeskräften und versucht, dir den besten Fluchtweg zuzurufen. **8 Punkte.**



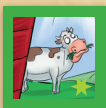
Lotti, der Hase. Lotti kann dir einen Tunnel unter dem Stacheldraht hindurchgraben. **7 Punkte.**



Holzboxen. Hier liegt der Schlüssel für den Traktor. Vielleicht schaffst du es ja dahin? Das wäre eine gelungene Combo ... **7 Punkte.**



Pferdinand, das Pferd. Obwohl gutmütig, ist Pferdinand nicht sehr hilfreich bei der Flucht. **1 Punkt.**



Rosi, die Kuh auf der Weide. Rosi lässt sich durch nichts aus der Ruhe bringen. Auf ihrem Rücken bist du erst mal in Sicherheit. **1 Punkt.**



Elsa, die Kuh im UFOstrahl. Elsa ist bereits auf dem Weg in andere Welten und sie ist bereit, dich mitzunehmen. **7 Punkte.**



Strohballen. Die Strohballen sind ein super Versteck! **8 Punkte.**



Misthaufen. Vom Misthaufen aus planst du deine weitere Flucht. **3 Punkte.**



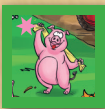
Apfel mit Würmern. Kleine Stärkung für zwischendurch! **3 Punkte.**



Elli, das Eichhörnchen im Baum. Eigentlich ist Elli scharf auf das Küken – ihr knurrt schon der Magen. Du kannst sie gerade noch davon abhalten. Für die gute Tat erhältst du bei Spielende **6 Punkte.**



Dickie, das Schwein im Dreck. Dickie kann dich gut verstehen, er möchte auch nicht gerne im Kochtopf landen. Er hilft dir und du bekommst bei Spielende **5 Punkte.**



Piggy, die Frau von Dickie. Mit ihrem Handtuch versperrt sie Bruno, dem Bauern, die Sicht auf dich. Das hilft dir enorm! **5 Punkte.**



Kurt, der Kiwi, mit seinen Freunden. Kurt und seine Freunde sind auf Urlaubsreise. Sie haben eine Landkarte dabei und können dir ganz genau erklären, wo es sicher ist! **7 Punkte.**



Emil, der Maulwurf. Emil hat ein unterirdisches Tunnelsystem und hilft dir gerne. **9 Punkte.**



Sackkarre. Auch nicht schlecht zum Verstecken – aber das geht noch besser! **2 Punkte.**



Mona und Lisa, die Mäuse vor Hasso. Die beiden lenken Hasso für dich ab. **10 Punkte.**



Kevin, das Aufpasserhuhn. Er gibt dir ein Pfeifsignal mit seiner Trillerpfeife, sobald Gefahr droht. **2 Punkte.**



Caruso, die Maus im Sack. Caruso weiß eine geheime Fluchtroute. **4 Punkte.**

Plättchen ohne Aktion, die **negative Punkte** bei Spielende bringen:



WANTED-Plakat. Du wirst gesucht! Besitzt du dieses Plättchen bei Spielende, wurdest du auch gefunden – und bekommst **-4 Punkte.**



Spiegeleier am Zaun. Oje, da hast du im Flug wohl was verloren. **-1 Punkt.**



Stacheldrahtzaun. Aua! Hier solltest du besser nicht landen. **-5 Punkte.**



Die Pferdeäpfel von Pferdinand. Selbst für eine Hühner-nase ist dieser Geruch nicht angenehm. **-4 Punkte.**



Fritzi, der Fuchs. *Gerate lieber nicht in seine Fänge! Ansonsten drohen dir -3 Punkte bei Spielende.*



Eichhörnchen auf dem Dach. *Die Eichhörnchen lullen dich mit ihren Geschichten ein und lenken dich von deinem eigentlichen Ziel ab. -3 Punkte.*



Kiki, das Küken. *Kiki möchte gefüttert werden und weckt deine Mutterinstinkte. Das kostet Zeit! -2 Punkte.*



Kitty, die Katze auf dem Traktor. *Kitty mag auch gerne Hühner ... Aber anders, als dir lieb ist! -2 Punkte.*



Elvis, die Maus mit der Mausefalle. *Die Mausefalle macht leider keinen Unterschied zwischen Hund und Huhn ... -3 Punkte.*



Munition. *Ohne G.I. Jackson kannst du damit nichts anfangen. -2 Punkte.*

Combos

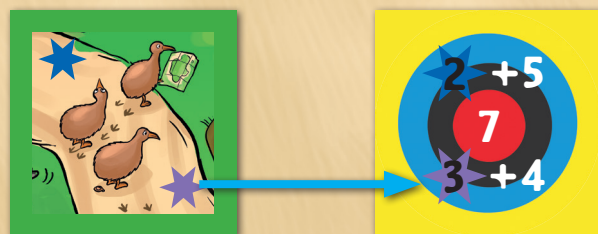
Combos sind Kombinationen von mehreren Zielen, die du im Laufe der 7 Runden treffen musst. Besitzt du bei Spielende alle Plättchen einer Combo, bekommst du zusätzlich zu den Punkten auf den Plättchen noch Bonuspunkte. Die Reihenfolge, in der du die Motive triffst, spielt dabei keine Rolle.

Hinweis: Einige Plättchen werden für mehrere Combos benötigt. Unter Umständen müsst ihr also versuchen, euren Mitspielern Plättchen abzujagen!

Wichtig! Ist eine Combo einmal vollständig, ist sie allerdings sicher und die Plättchen können nicht mehr geklaut werden.

Alle Plättchen, die Teil einer Combo sind, sind quadratisch. Die farbigen Sternchen zeigen an, welche Plättchen zusammengehören.

Auf der Rückseite steht in der Mitte die Punktzahl des Plättchens. Die Sterne darüber und darunter geben an, wie viele Punkte es zusätzlich gibt, wenn die entsprechende Combo bei Spielende in deinem Besitz ist.



Zweier-Combos:



Holzboxen + Traktor. *Du hast den Schlüssel für den Traktor auf den Holzboxen gefunden. Jetzt kannst du den Traktor starten und ohne Kitty davonfahren. 5 Bonuspunkte.*



Dickie + Piggy. *Schweinerei hoch 2. 3 Bonuspunkte.*



Kevin + die Kiwis. *Urlauber auf der Durchreise sind gute Fluchthelfer. 5 Bonuspunkte.*



Alfons + Misthaufen. *Das passt einfach zusammen! 5 Bonuspunkte.*



Caruso + Alfons. *Die beiden bilden ein Spitzen-Rettungsteam! 4 Bonuspunkte.*



Pferdinand + Elli. *Beide mögen keine Hühnersuppe – zum Glück! 5 Bonuspunkte.*

Und wenn ihr es noch schwieriger haben wollt, gibt es auch **Dreier-Combos:**



Rosi, Dickie, Pferdman. *Die drei Freunde gehen mit dir durch dick und dünn. 5 Bonuspunkte.*



Elli, Caruso, die Eichhörnchen vom Dach. *Die flinken Helfer zeigen dir, wo's langgeht! 5 Bonuspunkte.*



Misthaufen, Strohballen, Sackkarre. *Alles gute Versteckmöglichkeiten! 3 Bonuspunkte.*



Pferdeäpfel, Holzboxen, Mona und Lisa (Mäuse vor Hasso). 5 Bonuspunkte.



Fritzi + Kurt + Strohballen. *Ob das gut geht? Gewagte Helfer-Combo! 4 Bonuspunkte.*



Mindestens 6 Plättchen mit Minuspunkten. *Glück im Unglück! Besitz bei Spielende = alle Minuspunkte werden zu Pluspunkten.*

Hühner-Dart

Spielvorbereitung

Hänge den Plan so auf, dass die Zielscheibe zu sehen ist. Die Plättchen werden nicht benötigt.

Einigt euch auf eine Entfernung, aus der ihr die Hühner katapultieren wollt.

Am besten holt ihr noch einen Zettel und einen Stift, damit ihr euch die Punkte nicht merken müsst.

Spielablauf

Gespielt wird abwechselnd. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf alle 3 Hühner nacheinander auf den Spielplan katapultieren. Anschließend schreibt er seine erzielten Punkte auf. Wer den Hühnerkopf in der Mitte trifft, erhält 10 Punkte.

Achtung! Es zählt immer nur die Stelle, an der der Kopf des Huhns gelandet ist.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Es wird so lange gespielt, bis jeder Spieler 7 Mal alle 3 Hühner auf die Zielscheibe geworfen hat.

Tipp: Zum Zählen der Runden und zum Markieren der Wurflinie könnt ihr auch wieder die Eier benutzen.

Ende des Spiels

Haben alle Spieler die Hühner 7 Mal geworfen, wird gezählt, wer die meisten Punkte erzielt hat. Dieser Spieler hat gewonnen.

Autoren: Manfred Reindl und Silke Briedl
Illustration: fiore-gmbh.de
Design: HUCH! & friends
Redaktion: Tina Landwehr

© 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.



CHICKEN WINGS

Rules

**A fast-paced game
for 2 – 4 daring pilots
ages 6 and up.**

Fly, Henny, fly!

The outlook for Henny and her chicken friends looks pretty bleak – the pot of water has already begun to boil! But as luck would have it, the farmer's wife has just been distracted long enough for the chicken gang to make a break for it! Get up on the catapult spoons and take to flight as fast as you can before you end up in the farmer's soup! But you're not out of harm's way yet: watch out for the barbed wire fence in front of the window and the farmer with the pitchfork ... and you won't want to land too close to Hasso, the snarling long-fanged watch dog, either. So you had better aim higher up at the rescue UFO! Grab the chickens and send them flying for dear life! Whoever hits the most attractive objects wins!

Contents

**1 double-sided game board
with hook**

You can play two different games with this game board. The front side shows a farm. On this side, you have to aim for various objects, while steering clear of others. The back shows a dartboard-style target. On this side, you have to aim for rings that are worth points.

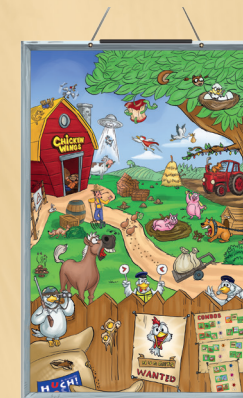
Here's how to hang up the game board:

Hang the hook on a door and then hang the string attached to the game board on the hook.

Slide both rods, the upper (short) rod and the lower (long) rod, carefully from the side to the center crease, to make sure that the game board doesn't fold together. Tadaa!

Note: Because of the special coating of the game board, the colors may fade slightly where the board folds together.

Hint: If you happen to have a nail in the wall, you can also hang up the game board on it. In that case, you will not need the hook.



3 chickens + 1 spare chicken



The chickens are washable. Should a chicken no longer properly stick to the board, because it has collected too much dust, for example, hold it under a water faucet and then dry it off with a lint-free cloth. And just like that, it will stick again.

Warning! The chickens have a special coating that can leave stains. So please do not throw them onto sensitive surfaces!

1 spoon

This is how you can launch the chickens:

Put the chicken on the spoon with its head hanging over the upper end of the spoon.

Use the spoon like a catapult: Hold the spoon handle in one hand as illustrated. With the index finger of your opposite hand pull back on the spoon.

Take aim and let your index finger go, and watch Henrietta and friends fly through the air!

Before you start the first game, practice catapulting the chickens a few times to get the hang of it.

36 farm tiles

7 eggs





Escape from the Kitchen

Aim of the game

Hit as many objects and combos as you can that are helpful for your escape out of the kitchen, winning positive points. Whoever has the most points at the end of the game wins.

Game setup

Hang up the game board with the farm side showing.

Have the farm tiles ready.

Together, decide at what distance you want to catapult the chickens onto the game board. Mark the throwing line by laying down the 7 eggs on the floor, one next to the other. The side with the whole egg showing must be facing up.



How to play

Decide who goes first. Catapult 3 chickens, one after the other, onto the game board as described.

There are both positive and negative targets on the farm, so you will have to be careful; not every place on the farm will save them from the pot!

Some objects are especially helpful on your escape route, triggering special actions. These special objects are described in detail on page 7.

If a player hits a target that has a matching tile, he has to take it. If there is an action on its back, you have to carry it out.

If the chicken is touching more than one target, the target that most of the chicken covers is the one that counts. If it is still not clear, the object that is closest to the chicken's head counts.

Hint: Lay down your collected tiles somewhere, or put them in your pocket, so that the other players can't see how many points you presently have.

Warning! The tiles in your possession are not safe! If another player hits the same target, you have to give him the corresponding tile, even though you had already landed your chicken on this object. This isn't necessarily bad for you! Points are awarded at the end of the game, of course, only for the tiles that you have in your possession.

Once you have slung your 3 chickens onto the game board, it's the next player's turn. He takes all the chickens off the board and gets three tries to hurl them himself. Once everyone has had a turn, the first round is over. The first player turns over the first egg.

Play continues in turns until each player has slung the 3 chickens onto the game board 7 times. After each round, the starting player turns over another egg. Once the last egg has been turned over, all 7 rounds have been played and the game is immediately over.

Game variation: Are you all already experts with the spoon catapult? Then you can keep playing until there are only 7 tiles left. In this variation you will not need the eggs.

End of game

The game is over after 7 rounds, once all eggs have been turned over. Then you count score: The player with the most points wins.

If you happen to be so unlucky so as to be in possession of the farmer's tile, you immediately lose, no matter how many points you have collected.

How to count score

There are two different ways of keeping score. Before playing, agree on one of them.

Easy: Only the points and actions on the back side of the tiles count. **Warning!** There are also negative points! Of course you have to subtract these from the positive points at the end of the game. Whoever has the most points at the end of the game wins.

Note: Ignore the information marked by the asterisk on the square tiles. It is only relevant for the combos.

Tricky: The points and actions on the back side of the tiles count. And, there are also extra points that can be earned by certain combos during the game.

Farm tiles

Tiles that trigger a special action (yellow border):



This arrow means that you have to put the tile back into the stock pile when the action is carried out.



The doghouse. *This is dangerous territory!* You had better hightail it out of here quickly! Take the doghouse tile. Then take the chicken from the doghouse and sling it again. **Possession at end of game = 6 points.**



Hasso, the farm dog. *Watch out that you don't come too close!* Should it happen anyway, this chicken is a goner! In the next round, you will have one chicken less, and you will be allowed to sling only 2 chickens at the board. Keep the tile until the next round as a reminder. **Then put Hasso back into the general stock pile.**



Harry, the air traffic controller. *You can trust him blindly to show you the way.* Turn around with your back to the game board and hurl your next chicken "blindfolded" over your shoulder. **Then put Harry back into the stock pile.**



Bruno, the farmer. *Bruno had been looking forward to the chicken soup and will do anything to get his chickens back!* **If you have this tile at the end of the game, the farmer wins at your expense! It doesn't matter how many points you have collected.**



Horst-Kuno, the sleeping servant. *Just the sight of sleeping Horst-Kuno makes you drowsy.* The next chicken you will have to catapult with your eyes closed! **Then put Horst-Kuno back into the stock pile.**



The following applies for these tiles with special actions:

If you don't want to use the special action, you can also hang on to it. If you still have it in your possession at the end of the game, you receive the indicated number of points.



UFO. *The aliens will help you on your escape and will even beam something extra into their spaceship.* You get to steal a tile from another player that makes up part of the combo that you have started (to learn how combos work, see p. 8). If you haven't yet started a combo, the action is forfeited. **5 points.**



Super Chicken. *Super Chicken can do it all!* You can put a negative tile back into the stock pile. Then you have to put Super Chicken back into the stock pile. **1 point.**



Stork. *The stork has new offspring for you (= reinforcements!).* You can immediately catapult one more chicken onto the game board. Use one of the chickens that you have already thrown at the game board. Then put the stock back into the general stock pile. **4 points.**



G.I. Jackson, the soldier chicken. If you also have ammunition, or will have, G.I. Jackson will help you gain a few extra points by threatening the other players. You get to steal any one tile from another player as soon as you have both ammunition and G.I. Jackson in your possession. Then put G.I. Jackson back into the general stock pile. **2 points.**

Tiles without an action that give you **positive points** at the end of the game:



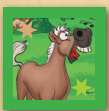
Alfonso, the Rooster on the roof. *He crows with all his might and tries to give you to the best escape route.* **8 points.**



Lotti, the rabbit. *Lotti can dig a tunnel under the barbed wire fence for you.* **7 points.**



Wooden crates. *Here you will find the key to the tractor. Maybe you can make it there. That would be a combo well worth the effort—* **7 points!**



Horst the horse. *Although he means well, Horst isn't much help in your escape.* **1 point.**



Rosi, the cow on the pasture. *Rosi doesn't let anything get to her. You're safe and sound on her back.* **1 point.**



Elsa the cow in the UFO beam. *Elsa is already on her way to other worlds and she's ready to take you along.* **7 points.**



Bales of straw. *The bales of straw are a great place to hide!* **8 points.**



Dung heap. *From the dung heap you can plan your next escape route.* **3 points.**



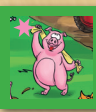
Apples with worms. *A small bite to eat in-between meals!* **3 points.**



Skippy the squirrel in the tree. *Skippy is pretty keen on the little chick—her stomach is growling. You're barely able to stop her. For your good deed you receive* **6 points** *at the end of the game.*



Dickie, the pig in the mud. *Dickie knows all too well how you feel; he doesn't want to end up in the skillet either. He helps you and you receive* **5 points** *at the end of the game.*



Dickie's wife Piggy. *She veils Bruno the farmer's view of you with her towel. This is a great help!* **5 points.**



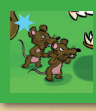
Kurt, the Kiwi, with his friends. *Kurt and his friends are on vacation. They have a map with them and can tell you exactly where it is safe!* **7 points.**



Emil, the mole. *Emil has an underground system of tunnels and is eager to help.* **9 points.**



Hand truck. *Not too bad a hideout, but there are better spots to be sure!* **2 points.**



Mona and Lisa, the mice in front of Hasso. *They both distract Hasso.* **10 points.**



Kevin, the look-out chicken. *He'll whistle whenever danger approaches.* **2 points.**



Caruso, the mouse in the bag. *Caruso knows a secret passage.* **4 points.**

Tiles without an action that give you **negative points** at the end of the game:



WANTED poster. *You're wanted!* If you have this tile in your possession at the end of the game, you have been caught! You receive **-4 points.**



Fried eggs on the fence. *Oh dear, you seem to have lost something in mid-flight.* **-1 point.**



Barbed wire fence. *Ouch! This is not a good place to land!* **-5 points.**



The horse droppings from Horst. *This stinks even for a chicken!* **-4 points.**



Fritzi, the Fox. *You had better not get caught in his fangs! Or else -3 points will be in store for you at the end of the game.*



Squirrels on the roof. *The squirrels will lull you to sleep with their stories, distracting you from your actual goal! -3 points.*



Kiki, the chick. *Kiki wants to be fed and awakens your mother instincts. That will cost you time! -2 points.*



Kitty, the cat on the tractor. *Kitty loves chickens ... but you don't want to find out why! -2 points.*



Elvis, the mouse with the mouse trap. *Unfortunately, the mouse trap doesn't make any differences for dog or chicken ... -3 points.*



Ammunition. *Without G.I. Jackson you can't do anything with this. -2 points.*

Combos

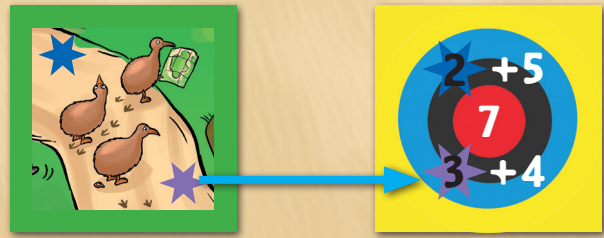
Combos are a combination of multiple goals that you have to hit throughout the 7 rounds. If you have all the tiles of a combo at the end of the game, you receive bonus points in addition to the points on your tiles. The order in which you hit your objects doesn't matter.

Note: Some tiles are needed for more than one combo. In some cases you will have to try to steal away tiles from the other players!

Important! Once a combo has been completed, it is safe and can no longer be stolen by others.

All tiles that are part of a combo are square. The colored stars show which tiles belong together.

The number of points is shown on the back of the tile in the middle. The asterisks above and below indicate how many additional points you get when the corresponding combo has been completed before the end of the game.



Double combos:



Wooden crates + Tractor. *You have found the key for the tractor on the wooden crate. Now you can start the tractor and drive Kitty away. 5 bonus points.*



Dickie + Piggy. *The more pigs the merrier. 3 bonus points.*



Kevin + the Kiwis. *Tourists just passing through are a good help when on the run. 5 bonus points.*



Alfonso + Dung heap. *Simply made for one another. 5 bonus points.*



Caruso + Alfonso. *They make a formidable rescue team! 4 bonus points.*



Horst horse + Elli. *Neither of them likes chicken soup —luckily! 5 bonus points.*



Rosi, Dickie and Horst. *The three friends are always there for you in the best of times and the worst of times. 5 bonus points.*



Elli, Caruso and the Squirrels on the roof. *The nimble little helpers will show you the way! 5 bonus points.*



Dung heap, Bales of straw and Hand truck. *All good hiding places! 3 bonus points.*



Horse droppings, wood crates, Mona and Lisa (Mice in front of Hasso). 5 bonus points.



Fritzi + Kurt + Bales of straw. *How will this turn out? A daring helper combo! 4 bonus points.*



At least 6 tiles with negative points. Blessings in disguise! **Possession at end of game = 6 negative points are turned into positive points.**



Chicken Darts

Game setup

Hang up the game board so that the dartboard is showing. The tiles are not needed in this game variation.

Decide on a distance from where you want to launch the chickens.

It is best to have a something to write on so that you don't have to remember the points.

How to play

Play in turns. On your turn, sling all 3 chickens, one after the other, onto the game board. Then write down your score. You get 10 points for a bullseye.

Careful! Only the area where the head of the chicken lands counts.

The next player then takes his turn.

Play continues until each player has thrown all 3 chickens at the dartboard seven times.

End of game

Once all players have thrown the chickens 7 times, the final score is calculated and the player with the most points wins.

Authors: Manfred Reindl and Silke Briedl
Illustration: fiore-gmbh.de
Design: HUCH! & friends
Editor: Tina Landwehr
Translation: Birgit Irgang
© 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Manufacturer + distributor: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.



Règles

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 ans de la voltige à partir de 6 ans

Pull, Raoul !

Un destin désagréable attend Raoul et sa bande de poulets : l'eau bout déjà dans la marmite ! Mais dès que la fermière a le dos tourné, ils saisissent l'occasion pour s'enfuir. Vite sur la cuillère pour être catapulté et à eux la liberté ! Personne n'a l'intention de finir en potage ! Mais ce n'est pas le seul danger qui les guette ; d'autres épreuves les attendent devant la fenêtre : une clôture en fil de fer barbelé, le fermier et sa fourche... Et il ne s'agirait pas non plus de tomber directement sous les crocs du chien. Mieux vaut viser le vaisseau spatial venu les sauver ! Débrouillez-vous pour attraper les poulets et les catapulter comme vous pouvez ! Le vainqueur sera le joueur qui atteindra les meilleures cibles.

Contenu

1 plateau de jeu recto verso à suspendre

Le plateau de jeu offre deux versions. Le recto montre une ferme. Il s'agit ici de viser différents éléments, tout en évitant d'autres. Au verso figure une cible. Là, les anneaux atteints rapportent des points.

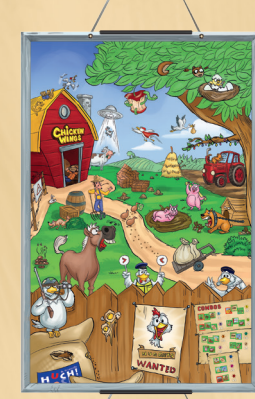
Installation du plateau de jeu :

Suspendre le crochet à une porte, puis le cordon du plateau au crochet.

Pour empêcher le plateau de se replier, faire **coulisser** avec précaution les deux réglettes (courte en haut et longue en bas) jusqu'au pli central. Le tour est joué !

Remarque : A cause du revêtement spécial du plateau, il se peut que les frottements au niveau de la pliure effacent un peu les couleurs.

Astuce : S'il y a déjà un clou planté dans le mur, il est possible d'y suspendre le plateau. Dans ce cas, le crochet ne sert à rien.



3 poulets + 1 de remplacement



Les poulets sont lavables. Si l'un d'entre eux ne colle plus, parce que des poussières se sont collées dessus, par exemple, le passer sous le robinet, puis l'essuyer avec un torchon qui ne peluche pas. Il colle de nouveau !

Attention ! Les poulets possèdent une couche spéciale qui laisse des marques. Ne pas les lancer sur des surfaces fragiles !

1 cuillère

Placer le poulet sur la cuillère, la tête pendant à l'extrémité de la partie creuse.

Utiliser la cuillère comme une catapulte. Tenir le manche d'une main, comme le montre l'illustration. De l'autre main, tirer la partie creuse vers l'arrière à l'aide de l'index.

Viser l'objectif et lâcher l'index : Raoul et ses amis s'envolent !



Avant la première partie, il est conseillé de s'entraîner un peu à la catapulte jusqu'à avoir le coup de patte.

36 tuiles Ferme 7 œufs



L'évasion de la cuisine

But du jeu

Il s'agit d'atteindre le maximum d'éléments et de réaliser des combos aidant à s'échapper de la cuisine et à marquer des points. Le vainqueur sera celui qui aura le plus de points en fin de partie.

Mise en place

Suspendre le plateau de jeu, face Ferme visible.

Garder les tuiles à portée de main.

Les joueurs déterminent d'abord à quelle distance de la cible ils se placeront pour catapulter leurs poulets : ils marquent la ligne de lancer en alignant les 7 œufs au sol, la face avec les œufs entiers visible.



Déroulement de la partie

Les joueurs choisissent qui commence. Le 1^{er} joueur catapulte 3 poulets, l'un après l'autre, comme décrit précédemment.

Certaines cibles de la ferme ont des effets positifs, d'autres des effets négatifs. Alors, attention, car toutes ne sauveront pas les poulets de la casserole !

Certaines cibles aident les joueurs à fuir et déclenchent des actions spéciales. Celles-ci sont expliquées de façon détaillée, page 11.

Dès qu'un joueur a atteint une cible correspondant à une tuile, il doit la prendre. Si une action est indiquée au dos, le joueur doit l'effectuer.

Si le poulet touche plusieurs cibles, les joueurs contrôlent quel est le motif recouvert par la plus grande partie du poulet : c'est ce motif qui compte. En cas de doute, la cible retenue est celle la plus proche de la tête de l'animal.

Astuce : Chaque joueur empile les tuiles récupérées quelque part ou les cache dans sa poche. Chacun ignore ainsi le nombre de points accumulés par ses adversaires.

Attention ! Une tuile n'est jamais définitivement acquise ! Si un autre joueur atteint la même cible, celui qui possède la tuile correspondante doit lui donner. Mais il vaut parfois mieux ! À la fin de la partie, seules comptent, bien sûr, les tuiles en sa possession.

Lorsque le joueur a catapulté ses 3 poulets, c'est au tour du joueur suivant de jouer. Il retire les poulets du plateau et peut à son tour effectuer 3 lancers. Lorsque tous les joueurs ont joué une fois, la première manche est terminée. Le premier joueur retourne le 1^{er} œuf. La partie continue de la même manière jusqu'à ce que chacun ait lancé 7 fois les 3 poulets sur le plateau. À la fin de chaque tour, le 1^{er} joueur retourne un nouvel œuf. Lorsque le dernier œuf a été retourné, les 7 tours sont terminés et la partie prend fin.

Variante : Les lanceurs de poulets confirmés peuvent continuer à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 7 tuiles à gagner. Les œufs ne sont alors pas retournés.

Fin de la partie

La partie s'arrête après 7 manches, lorsque tous les œufs ont été retournés. Chacun compte alors ses points. Le joueur qui possède le plus de points remporte la partie.

Celui qui a la malchance de posséder la tuile Walter le fermier perd immédiatement la partie, quel que soit le nombre de points qu'il possède.

Décompte des points

Il y a deux manières de compter les points ; aux joueurs d'en choisir une avant de commencer :

Simple : Seuls les points et les actions au dos des tuiles comptent. Attention ! Il y a aussi des points négatifs ! Ceux-ci doivent bien sûr être retranchés aux points gagnés. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points en fin de partie.

Remarque : Ne pas tenir compte des petites étoiles sur les tuiles carrées ; elles ne servent que pour les combos.

Subtile : Là aussi, les points au dos des cartes comptent. À cela viennent s'ajouter des points supplémentaires pour certaines combos spéciales à réaliser pendant la partie.

Les tuiles Ferme

Tuiles déclenchant des actions spéciales (bords jaunes) :

 Cette flèche indique que la tuile doit être remise dans la réserve une fois l'action effectuée.

 **La niche :** Cet endroit peut vite devenir dangereux ; mieux vaut ne pas y mettre les pattes ! Prends la tuile Niche. Retire ensuite le poulet du plateau et relance-le. **Valeur en fin de partie = 6 points.**

 **Rex, le chien de ferme :** Prends garde de ne pas trop t'en approcher ! Sinon, ce poulet sera malheureusement cuit ! À la prochaine manche, tu disposeras d'1 poulet en moins et tu ne pourras lancer que 2 poulets. Garde cette tuile jusqu'à la manche suivante pour t'en souvenir. **Remets ensuite Rex dans la réserve.**

 **Roger, le contrôleur aérien :** Il t'indique le chemin et tu peux lui accorder une confiance aveugle. Tourne-toi, dos au plateau de jeu et lance ton prochain poulet « à l'aveugle », pardessus ton épaule. **Remets ensuite Roger dans la réserve.**

 **Walter, le fermier :** Il se réjouit déjà à l'idée d'une bonne soupe et fait tout pour rattraper ses poulets ! **Si tu possèdes cette tuile en fin de partie, le fermier a réussi et tu as malheureusement perdu, quel que soit ton nombre de points !**

 **Isidore, le garçon de ferme endormi :** Sa vue te rend fatigué. Tu dois lancer le prochain poulet les yeux fermés ! **Remets ensuite Isidore dans la réserve.**

Règle concernant les tuiles avec des actions spéciales ci-dessous : Si un joueur ne désire pas utiliser l'action spéciale, il peut garder la tuile. S'il la possède encore en fin de partie, il marquera le nombre de points indiqués.

 **L'OVNI :** Les extraterrestres t'aident à t'enfuir et téléporte un élément supplémentaire à bord de leur vaisseau. Tu peux voler à un adversaire une tuile faisant partie d'une combo que tu as entamée (voir le fonctionnement des combos, page 12). Si tu n'as pas encore entamé de combo, cette action est ignorée. **5 points.**

 **Super-Poulet :** Super-Poulet est capable de tout ! Tu peux remettre une tuile négative dans la réserve. Remets ensuite Super-Poulet dans la réserve. **1 point.**

 **La cigogne :** La cigogne t'apporte des petits (= renforts !). Tu peux relancer immédiatement un poulet sur le plateau. Pour cela, retire l'un des poulets du plateau. Remets ensuite la cigogne dans la réserve. **4 points.**

 **G.I. John, le soldat :** Si tu possèdes en plus la tuile Munitions ou si tu les obtiens plus tard, G.I. John t'aide à récupérer des points et menace tes adversaires. Tu peux voler une tuile de ton choix à un adversaire, dès que tu possèdes les tuiles Munitions et G.I. John. Remets ensuite G.I. John dans la réserve. **2 points.**

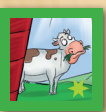
Tuile **sans action**, rapportant des points en fin de partie :

 **Rico, le coq sur le toit :** Il crie de toutes ses forces et tente de t'indiquer le meilleur moyen de t'échapper. **8 points.**

 **Shuttle, le lapin :** Il peut creuser un tunnel sous les barbelés. **7 points.**

 **La caisse en bois :** Dessus est posée la clé du tracteur. Peut-être réussiras-tu à l'atteindre ? Ce serait une belle combo... **7 points.**

 **Bourrinou le cheval :** Malgré sa bonne volonté, il n'est pas d'une grande aide pour s'évader. **1 point.**

 **Serena, la vache dans le pré :** Rien ne vient perturber sa tranquillité. Sur son dos, tu es en sécurité pour l'instant. **1 point.**

 **Star, la vache dans le rayon de l'OVNI :** Elle est déjà en route pour la Voie lactée et prête à t'emmener avec elle. **7 points.**

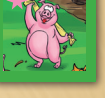
 **Les bottes de foin :** Ce sont de super cachettes ! **8 points.**

 **Le tas de fumier :** De là, tu prépares ta prochaine évasion. **3 points.**

 **La pomme avec des vers :** Histoire de reprendre des forces en attendant ! **3 points.**

 **Squick, L'écureuil dans l'arbre :** Il rêve d'un bon petit poussin ; son estomac gargouille déjà. Tu peux encore l'en empêcher. Cette bonne action te rapporte **6 points** en fin de partie.

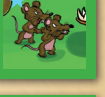
 **Bacon, le cochon dans sa bauge :** Il te comprend. Lui non plus n'aimerait pas finir dans la poêle. Il t'aide et tu marques **5 points** en fin de partie.

 **Rosie, la truie :** Avec sa serviette, elle cache la vue au fermier, qui ne te voit pas. Ça t'aide énormément ! **5 points.**

 **Haka, le kiwi et ses amis :** Ils sont en vacances. Ils possèdent une carte et peuvent t'indiquer précisément les lieux sûrs ! **7 points.**

 **Lafayette, la taupe :** Il a creusé un ensemble de galeries et t'aide volontiers. **9 points.**

 **La charrette :** Pas mal comme cachette, mais il y a encore mieux ! **2 points.**

 **Ping et Pong, les souris devant le chien :** Elles détournent son attention. **10 points.**

 **Cornelius, le poulet de garde :** Il siffle au moindre danger. **2 points.**

 **Tom-Tom, la souris dans le sac :** Il connaît un itinéraire secret pour s'évader. **4 points.**

Tuile **sans action**, faisant perdre des points en fin de partie :

 **L'affiche WANTED :** On te recherche ! Si tu possèdes cette tuile en fin de partie, tu as été retrouvé et tu perds **4 points.**

 **Les œufs au plat sur la clôture :** Oh, non ! Tu as perdu quelque chose en vol. **-1 point.**

 **Le fil de fer barbelé :** Aïe ! Mieux vaut ne pas atterrir dessus ! **-5 points.**

 **Le crottin de Bourrinou :** Cette odeur n'est pas agréable, même pour un poulet. **-4 points.**



Combos

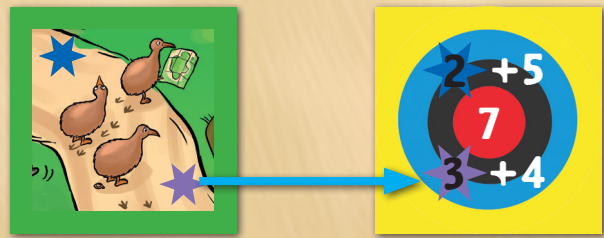
Il s'agit de combinaisons de plusieurs cibles qu'il faut atteindre au cours des 7 manches. Si un joueur possède toutes les tuiles d'une combo en fin de partie, il marque des points supplémentaires indiqués sur les tuiles. L'ordre dans lequel un joueur atteint ces cibles n'a aucune importance.

Remarque : Certaines tuiles servent à plusieurs combos. Selon les circonstances, il faut essayer de voler des tuiles à ses adversaires !

Important ! Une fois complète, une combo est assurée et les tuiles qui la composent ne peuvent plus être volées.

Toutes les tuiles faisant partie d'une combo sont carrées. Les petites étoiles de couleur indiquent les tuiles qui vont ensemble.

Au dos, au centre, figure la valeur de la tuile. Les étoiles au-dessus et en dessous indiquent les points supplémentaires que marque le joueur s'il possède cette combo en fin de partie.



Combos de deux tuiles :



La caisse en bois + le tracteur : Tu as trouvé la clé du tracteur sur la caisse en bois. Tu peux démarrer le tracteur et échapper à Teigne. **5 points de bonus.**

Bacon et Rosie : Cochonneries puissance 2. **3 points de bonus.**

Cornelius + les kiwis : Des vacanciers de passage apportent une bonne aide pour s'évader. **5 points de bonus.**



Rico + le tas de fumier : Ils font la paire ! **5 points de bonus.**

Tom-Tom + Rico : Tous deux forment une sacrée équipe de secours ! **4 points de bonus.**

Bourrinou + Squick : Aucun d'eux n'aime la soupe de poulet. Heureusement ! **5 points de bonus.**

Et pour ceux qui aiment tout compliquer, il y a également **des combos de 3 tuiles :**

Serena + Bacon + Bourrinou : Les trois amis t'accompagneraient jusqu'en enfer. **5 points de bonus.**

Squick + Tom-Tom + les écureuils sur le toit : Tes alliés te montrent exactement ce qu'il faut faire. **5 points de bonus.**

Le tas de fumier + les bottes de foin + la charrette : Tous de bonnes cachettes ! **3 points de bonus.**

Le crottin de cheval + la caisse en bois + Ping et Pong. **5 points de bonus.**

Foxy + Haka + les bottes de foin : Est-ce que ça va bien se passer ? Une combo d'alliés osée ! **4 points de bonus.**

Au moins 6 tuiles négatives : Tu as de la chance dans ton malheur ! **Tous les points négatifs se transforment en points positifs.**

Poulets-fléchettes

Mise en place

Accrocher le plateau, face Cible visible. Les tuiles ne sont pas utilisées.

Les joueurs déterminent d'abord à quelle distance la cible ils se placeront pour catapulter leurs poulets.

Il est préférable de prévoir une feuille et un crayon pour noter les points pour ne pas avoir à les retenir.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle. Quand vient son tour, le joueur peut lancer les 3 poulets sur le plateau, l'un après l'autre. Il note ensuite ses points. Celui qui atteint la tête au centre marque 10 points.

Attention ! Seul compte l'endroit où a atterri la tête du poulet.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

La partie continue ainsi jusqu'à ce que chacun ait lancé 7 fois les 3 poulets.

Fin de la partie

Lorsque chacun a lancé les 3 poulets 7 fois, les joueurs comptent les points. Celui qui totalise le plus de points remporte la partie.

Auteurs : Manfred Reindl and Silke Briedl
Illustrations : fiore-gmbh.de
Design : HUCH! & friends
Rédaction : Tina Landwehr
Traduction : Eric Bouret

Fabrication + distribution : Hutter Trade GmbH & Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



CHICKEN WINGS

Regole di Gioco

Un gioco veloce di fortuna dalla mira sicura dai 6 anni d'età

Fly, Henny, fly!

Il destino che attende la pollastra Polly e la sua banda di galline è poco piacevole – infatti, la pentola è già messa a bollire! Per fortuna la contadina è brevemente distratta e le galline colgono l'occasione per darsela a gambe. Salendo sulla catapulta a cucchiaino riescono a riconquistare la libertà! In fondo, nessuna di loro vuole fare la fine della gallina da brodo! Come se non bastasse, questo non è l'unico pericolo da affrontare – davanti alla finestra le galline devono fronteggiare le prossime sfide! Recinti di filo spinato, il contadino con il forcone... e Baldo, il terribile cane da guardia con i denti aguzzi, tra le cui zampe le pollastre non vogliono certo finire. Allora forse meglio salvarsi sull'Ufo! Afferrate le galline e lanciatele più che potete! Vince chi raggiunge le destinazioni più interessanti e avvincenti!

Materiale

1 tabellone di gioco a due facce da appendere

Con il tabellone puoi giocare due giochi diversi. La faccia anteriore mostra una fattoria con diversi motivi: alcuni da colpire, altri da evitare. La faccia posteriore presenta un bersaglio, di cui vanno centrati gli anelli che fanno punti.

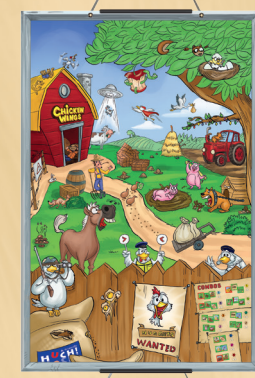
Come appendere il tabellone:

Appendi il gancio a una porta, quindi fai passare l'ospago del tabellone nel gancio.

Infila con cautela le due guide in alto (guida corta) e in basso (guida lunga) di lato fino alla piega centrale, facendo sì che il tabellone non si possa richiudere. Tatan!

Nota: Per via dello speciale rivestimento del tabellone, nei punti di piegatura può verificarsi un leggero scolorimento.

Suggerimento: Puoi anche appendere il tabellone a un chiodo, se per caso ne hai uno nella parete. Il gancio allora non ti servirà.



3 galline + 1 gallina di riserva



Le galline sono lavabili. Se una gallina non dovesse più attaccarsi correttamente perché si è impolverata, ad esempio, tienila sotto il rubinetto dell'acqua e poi asciugala con un panno che non lascia pelucchi. Aderirà di nuovo!

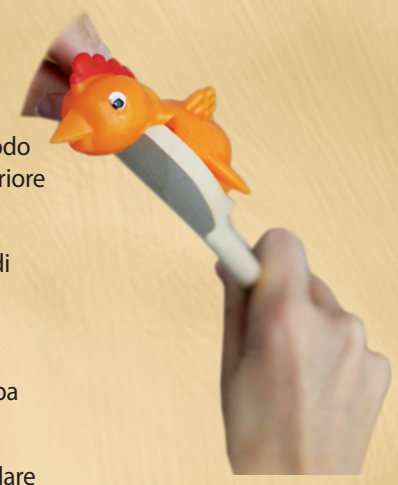
Attenzione! Le galline hanno un rivestimento particolare che può macchiare. Non tirare quindi le galline su superfici sensibili!

1 cucchiaino

Come catapulti le galline:

Metti la gallina sul cucchiaino in modo che la testa penda dal bordo superiore della coppa del cucchiaino.

Usa il cucchiaino come una specie di catapulta. Afferra il manico in una mano come si vede in figura e con l'indice dell'altra mano spingi leggermente verso il basso la coppa del cucchiaino.



Mira al punto che vuoi e lascia andare l'indice – Polly e i suoi amici volano!

Prima di giocare la prima volta dovresti provare un paio di tiri di catapulta finché avrai capito il trucco.

36 tessere fattoria

7 uova





Fuga dalla cucina

Scopo del gioco

Colpisci quanti più motivi e combinazioni possibili che ti sono d'aiuto nel fuggire dalla cucina e ti danno punti in più. Vince chi alla fine ha più punti.

Preparazione del gioco

Appendi il tabellone in modo da avere davanti a te il lato con la fattoria.

Prepara le tessere della fattoria.

Concorda con i tuoi compagni di gioco la distanza dalla quale vogliono catapultare sul tabellone le galline. Metti in quel punto le 7 uova una accanto all'altra sul pavimento, tracciando così la vostra linea di tiro. Il lato con le uova intere deve stare in alto.



Svolgimento del gioco

Mettetevi d'accordo su chi inizia. Il primo giocatore catapulta una dopo l'altra sul tabellone di gioco 3 galline, come spiegato.

Nella fattoria ci sono bersagli positivi e negativi, quindi fai bene attenzione, perché non tutte le posizioni salvano le galline dalla pentola!

Alcuni bersagli vi sono d'aiuto nella fuga e danno il via ad azioni speciali. Trovate una descrizione esatta di questi bersagli a pagina 15.

Se ha colpito un bersaglio per il quale c'è una tessera da abbinare, il giocatore deve prendere questa tessera. Se sul retro della tessera è illustrata un'azione, questa deve essere eseguita.

Se la gallina tocca più bersagli, si guarda il motivo sul quale aderisce la parte maggiore della gallina: questo è il bersaglio valido. Se il bersaglio non dovesse essere chiaramente individuato, vale il bersaglio al quale è più vicina la testa della gallina.

Suggerimento: posate da qualche parte le tessere che avet collezionato o infilatele nella tasca dei pantaloni, così i vostri compagni di gioco non sapranno quanti punti avete esattamente.

Attenzione! Le tessere in vostro possesso non sono al sicuro! Se un altro giocatore colpisce lo stesso bersaglio, il giocatore che possiede quella tessera deve cederla all'altro giocatore. Il che potrebbe però anche essere assolutamente un bene per voi! Alla fine ci saranno naturalmente punti soltanto per le tessere che si possiedono.

Quando il giocatore di turno ha catapultato le sue 3 galline sul tabellone, la mossa passa allora al giocatore successivo, che toglie tutte le galline dal tabellone e poi può tirare 3 volte sul tabellone. Quando tutti sono stati di turno una volta, finisce il primo giro. Il primo giocatore gira adesso il primo uovo.

Si continua poi a giocare a turno finché ogni giocatore ha catapultato 7 volte le 3 galline sul tabellone. Dopo ogni round, il primo giocatore gira un altro uovo. Quando si gira l'ultimo uovo saranno finiti i 7 giri e il gioco finisce subito.

Variante: Se siete già dei provetti catapultatori di galline, potete anche continuare a giocare fino a che ci saranno ancora soltanto 7 tessere da distribuire. Le uova allora non vi serviranno.

Fine del gioco

Il gioco termina dopo 7 tornate, quando si sono girate tutte le uova. Adesso si conta: vince chi ha più punti.

Se un giocatore ha la sfortuna di possedere la tessera con il contadino, ha subito perso – non importa quanti punti abbia fatto.

Come si contano i punti?

Potete contare i punti in due modi diversi. Mettetevi d'accordo prima su quale.

Modo facile: Si contano solo i punti e le azioni sul retro delle tessere. **Attenzione!** Ci sono anche punti in meno! Questi dovreste naturalmente sottrarli alla fine dai punti in più. Vince chi alla fine ha più punti.

Nota: Per le tessere quadrate non considerate le indicazioni delle stellette. Queste hanno importanza soltanto per le combinazioni.

Modo complesso: Contano anche i punti sul retro delle tessere. A questi si aggiungono inoltre anche punti extra per determinate combinazioni che si possono racimolare nel corso del gioco.

Le tessere fattoria

Tessere che danno il via ad azioni particolari (bordo giallo):



Questa freccia vuol dire che, una volta eseguita l'azione, bisogna rimettere nella riserva la tessera.



La cuccia. Qui può presto diventare pericoloso, quindi non resta che andarsene da qui! Prenditi la tessera della cuccia. Togli quindi la gallina dalla cuccia e lanciala ancora una volta. Possesso alla **fine del gioco = 6 punti**.



Baldo, il cane della fattoria. Fai attenzione a non andargli troppo vicino! Se dovesse succedere, questa gallina purtroppo è perduta! Al prossimo giro avrai 1 gallina in meno e potrai tirare sul tabellone soltanto con 2 galline. Tieni la tessera da promemoria fino al prossimo giro. **Rimetti poi Baldo nella riserva comune.**



Harry, il controllore di volo. Ti indica la strada e puoi dargli cieca fiducia. Volta la schiena al tabellone e catapulta «alla cieca» la prossima gallina oltre le tue spalle. **Rimetti quindi Harry nella riserva.**



Bruno, il contadino. Bruno già assaporava il brodo di galline e fa di tutto per riacciuffare le sue galline! **Se alla fine del gioco hai questa tessera, il contadino ci sarà riuscito – e tu purtroppo hai perso. Non importa quanti punti avrai fatto!**



Corrado, il bracciante che dorme. La vista di Corrado che dorme ti fa venire sonno. Devi catapultare la prossima gallina ad occhi chiusi! **Riponi quindi Corrado nella riserva.**



Per le tessere con azioni particolari che seguono: se non vuoi servirti dell'azione particolare puoi anche tenere la tessera. Se la possiedi ancora alla fine del gioco, avrai il numero di punti indicato.



Ufo. Gli extraterrestri ti aiutano nella fuga e rimaterializzano subito ancora qualcosa nella loro navicella. Puoi soffiare a un compagno di gioco una tessera che fa parte di una combinazione che hai iniziato (Come funzionano le combinazioni: vedi pag. 16). Se non hai ancora nessuna combinazione iniziata, non soffi la tessera. **5 punti.**



Super-gallina. La super-gallina può fare semplicemente tutto! Puoi rimettere nella riserva una tessera con punti in meno. Devi poi riporre nella riserva comune la super-gallina. **1 punto.**



Cicogna. La cicogna ti porta nuove leve (= ti rafforza!). Puoi subito catapultare ancora una volta una gallina sul tabellone. Tira via dal tabellone una delle galline già tirate. Rimetti poi la cicogna nella riserva comune. **4 punti.**



G.I. Jackson, la gallina soldato. Se inoltre hai munizioni o ne ottieni, G.I. Jackson ti aiuta nella caccia ai punti e minaccia i tuoi compagni. Non appena munizioni e G.I. Jackson sono in tuo possesso, puoi soffiare una qualsiasi tessera a un giocatore. Quindi riponi G.I. Jackson di nuovo nella riserva comune. **2 punti.**

Tessere **senza azione**, che portano punti in più alla fine del gioco:



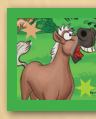
Alfonso, il gallo sul tetto. Canta con tutte le sue forze nel tentativo di indicarti la migliore via di fuga. **8 punti.**



Lotti, la lepre. Lotti può scavarti un tunnel al di sotto del filo spinato. **7 punti.**



Cassette di legna. Qui c'è la chiave del trattore. Magari riesci ad arrivarci? Sarebbe una riuscita combinazione ... **7 punti.**



Ferdinando, il cavallo. Per quanto di buon cuore, Ferdinando non ti è di molto aiuto nella fuga. **1 punto.**



Rosa, la mucca al pascolo. Rosa non si agita per nulla. Sulla sua schiena sei inizialmente al sicuro. **1 punto.**



Elsa, la mucca nel raggio degli Ufo. Elsa è già in cammino verso altri mondi ed è pronta a portarti con sé. **7 punti.**



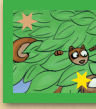
Balle di fieno. Le balle di fieno sono un super-nascondiglio! **8 punti.**



Letamaio. Dal letamaio pianifichi la tua ulteriore fuga. **3 punti.**



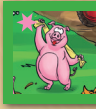
Mela con vermi. Piccolo corroborante nel frattempo! **3 punti.**



Elly, la scoiattolina nell'albero. Elly è davvero ghiotta di pulcini – le brontola già lo stomaco. Tu puoi proprio trattenerla. Per la buona azione, alla fine del gioco ottieni **6 punti.**



Dicky, il maiale nel fango. Dicky ti puoi ben capire, anche lui non vorrebbe finire in pentola. Ti aiuta e alla fine del gioco tu ottieni **5 punti.**



Piggy, la moglie di Dicky. Con il suo asciugamano sbarra a Bruno, il contadino, la vista su di te. Ciò ti aiuta enormemente! **5 punti.**



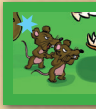
Cosimo, il kiwi, con i suoi amici. Cosimo e i suoi amici sono in viaggio di vacanza. Hanno una mappa e ti sanno spiegare chiaramente dove è sicuro! **7 punti.**



Emily, la talpa. Emily ha un sistema di gallerie sotterranee e ti aiuta volentieri. **9 punti.**



Carretto di sacchi. Non male per nascondersi – ma va ancora meglio! **2 punti.**



Mona e Lisa, le topoline davanti a Baldo. Entrambe distolgono Baldo da te. **10 punti.**



Kevin, la gallina sentinella. Ti dà un segnale con il suo fischiello appena c'è un pericolo. **2 punti.**



Caruso, il topo nel sacco. Caruso conosce un percorso di fuga segreto. **4 punti.**

Tessere **senza azione**, che portano punti in meno alla fine del gioco:



Manifesto WANTED. Sei ricercato! Se possiedi questa tessera alla fine del gioco, sei stato trovato – e ottieni **-4 punti.**



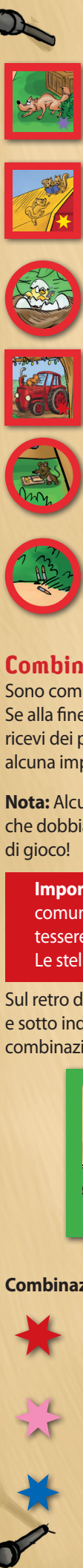
Uova al tegamino sullo steccato. Ohi, hai perso qualcosa nel volo. **-1 punto.**



Recinto di filo spinato. Ahia! Meglio non atterrare qui. **-5 punti.**



Lo sterco di Ferdinando. Persino per il naso delle galline quest'odore non è gradevole. **-4 punti.**



Fritz, la volpe. Meglio non cadere nelle sue grinfie! Altrimenti c'è il rischio di **-3 punti** alla fine del gioco.



Scoiattoli sul tetto. Gli scoiattoli ti cullano con le loro storie e ti distolgono dal tuo vero obiettivo. **-3 punti.**



Kiki, il pulcino. Kiki vorrebbe avere del cibo e risveglia il tuo istinto materno. Questo ti costa del tempo! **-2 punti.**



Kitty, la gatta sul trattore. Anche Kitty vorrebbe le galline ... Ma in modo diverso da come vuoi tu! **-2 punti.**



Elvis, il topo con la trappola. La trappola per topi non fa purtroppo alcuna differenza tra cane e gallina ... **-3 punti.**



Munizioni. Senza G.I. Jackson non puoi cominciare nulla. **-2 punti.**

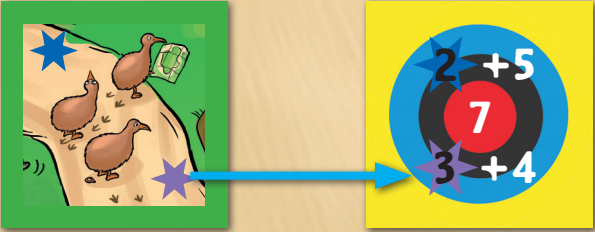
Combinazioni

Sono combinazioni di più bersagli che devi colpire nel corso dei 7 giri. Se alla fine del gioco possiedi tutte le tessere di una combinazione, ricevi dei punti di bonus in aggiunta ai punti sulle tessere. Non ha alcuna importanza l'ordine con cui colpisci i motivi.

Nota: Alcune tessere servono per più combinazioni. Può darsi quindi che dobbiate cercare di portare via delle tessere ai vostri compagni di gioco!

Importante! Una volta completata una combinazione, questa è comunque al sicuro e le tessere non possono più essere soffiate. Le tessere che fanno parte di una combinazione sono tutte quadrate. Le stellette colorate indicano quali tessere vanno insieme.

Sul retro della tessera c'è al centro il numero di punti. Le stelle sopra e sotto indicano quanti punti ci sono in più se alla fine del gioco la combinazione corrispondente è in tuo possesso.



Combinazioni a due:



Cassette di legna + Trattore. Hai trovato la chiave del trattore sulla cassetta della legna. Adesso puoi far partire il trattore e allontanare Kitty. **5 punti di bonus.**



Dicky + Piggy. Sozzeria al quadrato. **3 punti di bonus.**



Kevin + i Kiwi. I vacanzieri di passaggio sono buoni aiutanti nella fuga. **5 punti di bonus.**



Alfonso + Letamaio. Semplicemente bene insieme! **5 punti di bonus.**



Caruso + Alfonso. I due formano una squadra di soccorso al top! **4 punti di bonus.**



Ferdinando + Elly. Tutti e due non vogliono brodo di galline – per fortuna! **5 punti di bonus.**



Rosy, Dicky, Ferdinando. I tre amici restano con te nella buona e nella cattiva sorte. **5 punti di bonus.**



Elly, Caruso, gli scoiattoli dal tetto. Gli svelti aiutanti ti indicano, come fare! **5 punti di bonus.**



Letamaio, Balle di fieno, Carretto di sacchi. Tutte buone opportunità per nascondersi! **3 punti di bonus.**



Sterco di cavallo, Cassette di legna, Mona e Lisa (topoline davanti a Baldo). **5 punti di bonus.**



Fritz + Corrado + Balle di fieno. Se va bene? Ardita combinazione di aiutanti! **4 punti di bonus.**



Almeno 6 tessere con punti in meno. Fortuna nella sfortuna! **Se si possiedono alla fine del gioco, allora tutti i punti in meno diventano punti in più.**

Tirassegno con galline

Preparazione del gioco

Appendi il tabellone in modo che si veda il tirassegno. Le tessere non sono necessarie.

Mettetevi d'accordo sulla distanza da cui volete catapultare le galline.

Prendete preferibilmente anche un pezzo di carta e una matita per non dover memorizzare i punti.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno. Il giocatore a cui tocca può catapultare sul tabellone tutte le 3 galline una dopo l'altra. Quindi annota i punti ottenuti. Chi colpisce il centro con la testa della gallina, ottiene 10 punti.

Attenzione! Conta sempre soltanto il punto in cui è approdata la testa della gallina.

Tocca poi al giocatore successivo.

Si gioca fino quando ogni giocatore ha lanciato per 7 volte sul tirassegno tutte e 3 le galline.

Fine del gioco

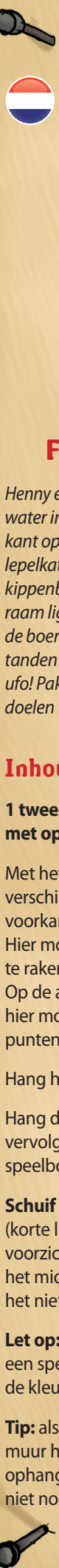
Se tutti i giocatori hanno lanciato 7 volte le galline, si conta chi ha fatto più punti. Questo giocatore ha vinto.

Autore: Manfred Reindl and Silke Briedl
Illustrazione: fiore-gmbh.de
Design: HUCH! & friends
Redazione: Tina Landwehr
Traduzione: Eric Bouret

© 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Produzione + distribuzione:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANIA

Avvertenze: Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.



CHICKEN WINGS

Spelregels

Een snel spel voor 2 – 4
trefzekere brokkenpiloten
vanaf 6 jaar

Fly, Henny, fly!

Henny en haar clubje kippen staat een onaangenaam lot te wachten – het water in de ketel is al aan de kook! Maar de boerin kijkt net even de andere kant op en de kippen grijpen hun kans om te vluchten. Hup, op de lepelkatapult en het raam uit naar de vrijheid! Want niemand wil als kippenbouillon eindigen! Maar dat is niet de enige bedreiging. Voor het raam liggen alweer andere gevaren op de loer! Hekken van prikkeldraad, de boer met zijn mestvork... en je kunt beter ook niet direct voor de scherpe tanden van Hasso de hond landen. Mik dus maar liever op de reddende ufo! Pak de kippen en slinger ze zo hard als je kunt! Wie de aantrekkelijkste doelen treft, wint!

Inhoud

1 tweezijdig speelbord met ophanging

Met het speelbord kun je twee verschillende spelletjes spelen. Op de voorkant is een boerderij afgebeeld. Hier moet je verschillende doelen zien te raken en andere juist zien te mijden. Op de achterkant staat een schietschijf: hier moet je ringen zien te raken om punten te krijgen.

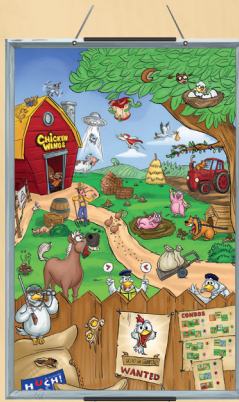
Hang het speelbord als volgt op:

Hang de haak aan een deur en hang vervolgens het koord van het speelbord aan de haak.

Schuif de twee lijsten aan de bovenkant (korte lijst) en aan de onderkant (lange lijst) voorzichtig van de zijkant naar de knik in het midden van het speelbord, dan klappt het niet dicht. Tadaa!

Let op: het speelbord is voorzien van een speciale laag, waardoor aan de knik de kleuren iets kunnen afsluiten.

Tip: als je toevallig al een spijker in de muur hebt, kun je het bord ook daaraan ophangen. Daarvoor heb je de haak niet nodig.



3 kippen + 1 extra kip



De kippen zijn afwasbaar. Als een kip niet meer goed blijft plakken, bijvoorbeeld omdat hij stoffig is geworden, kun je hem afspoelen met water en vervolgens afdrogen met een pluisvrije doek. Dan blijft hij weer hangen!

Let op! De kippen zijn voorzien van een speciale laag die vlekken kan achterlaten. Gooi de kippen dus niet op gevoelige oppervlakken.

1 lepel

Zo slinger je de kippen:

Leg de kip zo op de lepel dat de kop van de kip aan de bovenkant van de lepel naar beneden hangt.

Gebruik de lepel als een soort katapult: pak de steel met de ene hand vast zoals op de afbeelding te zien. Trek met de wijsvinger van de andere hand de lepel een beetje naar beneden

Mik nu op het gewenste doel en laat je wijsvinger los – zo kunnen Henny en haar vriendinnen vliegen!

Als je het spel voor het eerst speelt, kun je het slingeren best een paar keer oefenen totdat je het onder de knie hebt.

36 boerderijfiches

7 eierfiches





Vlucht uit de keuken

Doel van het spel

Raak zo veel mogelijk doelen en combo's die je bij de vlucht uit de keuken kunnen helpen en positieve punten opleveren. Wie aan het einde de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Vorbereiding

Hang het speelbord zo op dat de kant met de boerderij te zien is.

Leg de boerderijfiches met de doelen van het speelbord klaar.

Spreek met je medespelers af vanaf welke afstand je de kippen naar het speelbord wilt slingeren. Leg de 7 eieren op die plek naast elkaar op de vloer en markeer op die manier de werplijn. De kant met de hele eieren moet naar boven liggen



Het spel zelf

Spreek af wie er begint. De startspeler slingert zoals beschreven 3 kippen na elkaar naar het speelbord.

Er zijn positieve en negatieve doelen op de boerderij. Let dus goed op, want niet op elke plek zijn de kippen veilig voor de kookpan!

Enkele doelen helpen je tijdens je vlucht en brengen speciale acties teweeg. Deze doelen zijn nader uitgelegd op pagina 19.

Als een speler een doel heeft geraakt waarbij een fiche hoort, moet hij dit fiche pakken. Als er op de achterkant een actie is afgebeeld, moet hij deze uitvoeren.

Als een kip meerdere doelen raakt, kijk je op welk doel het grootste gedeelte van de kip plakt. Dit doel telt. Als dit niet duidelijk te zien is, telt het doel dat zich het dichtst bij de kop van de kip bevindt.

Tip: leg de fiches die je hebt verzameld ergens neer of steek ze in je broekzak. Dan weten je medespelers niet hoeveel punten je al hebt.

Let op! Je hebt de fiches nog niet zeker gewonnen! Als een andere speler hetzelfde doel raakt, moet de speler die het bijbehorende fiche heeft dit aan de andere speler geven. Maar dat kan ook positief zijn! Punten krijg je aan het einde natuurlijk alleen voor de fiches die je ook daadwerkelijk hebt.

Als de speler de 3 kippen naar het speelbord heeft geslingerd, is de volgende speler aan de beurt. Hij haalt alle kippen van het speelbord af en mag ze nu zelf naar het bord gooien. Als iedereen een keer aan de beurt is geweest, is de eerste ronde voorbij. De speler die het eerst aan de beurt was, draait nu het eerste ei om.

Vervolgens wordt om de beurt verder gespeeld, tot alle spelers 7 keer de 3 kippen naar het speelbord hebben geslingerd. Na elke ronde draait de speler die het eerst aan de beurt was nog een ei om. Als het laatste ei is omgedraaid, zijn de 7 ronden voorbij en is het spel meteen afgelopen.

Variant: als je al wat ervaring met het slingeren van kippen hebt opgedaan, kun je ook zo lang doorspelen tot er nog maar 7 fiches te verdelen zijn. Dan heb je de eieren niet nodig.

Einde van het spel

Na 7 ronden is het spel afgelopen zodra alle eieren zijn omgedraaid. Nu worden de punten geteld: wie de meeste punten heeft, heeft gewonnen.

Als een speler het fiche met de boer heeft, heeft hij meteen verloren, hoeveel punten hij ook verzameld heeft.

Hoe worden de punten geteld?

Je kunt de punten op twee manieren tellen. Spreek van tevoren af welke puntentelling van toepassing is.

Simpel: alleen de punten en acties op de achterkant van de fiches worden geteld. Let op! Er zijn ook negatieve punten! Die moet je natuurlijk aan het einde van de positieve punten aftrekken. Wie aan het einde de meeste punten heeft verzameld, heeft gewonnen.

Let op: bij de vierkante fiches kun je de sterren gewoon negeren. Deze spelen alleen voor de combo's een rol.

Uitgebreid: ook hier worden de punten op de achterkant van de fiches geteld, maar daar komen nog extra punten bij die je door bepaalde combo's tijdens het spel kunt verzamelen.

De boerderijfiches

Fiches die speciale acties teweegbrengen (gele rand):



Deze pijl betekent dat je het fiche terug in het voorraad moet leggen zodra de actie is uitgevoerd.



Het hondenhok. Hier wordt het al gauw gevaarlijk, wegwezen dus! Pak het hondenhokfiche. Haal vervolgens de kip van het hondenhok en gooi deze nog een keer. **Waarde aan het einde van het spel = 6 punten.**



Hasso de hond. Let op dat je niet te dicht bij hem terecht komt! Als dit toch gebeurt, ben je deze kip helaas kwijt! Tijdens je volgende beurt heb je 1 kip minder en mag je maar 2 kippen naar het speelbord slingeren. Houd het fiche als geheugensteuntje tot je volgende beurt. **Leg het fiche daarna terug in de voorraad.**



Harry de luchtverkeersleider. Hij wijst je de weg en je kunt hem blind vertrouwen. Ga met je rug naar het speelbord staan en slinger de volgende kip „blind“ over je schouder. **Leg het fiche daarna terug in de voorraad.**



Bruno de boer. Bruno had zich al op de kippensoep verheugd en doet alles om de kippen weer te vangen! Als je aan het einde van het spel dit fiche hebt, is de boer erin geslaagd en heb je helaas verloren. Het maakt dan ook niets uit hoeveel punten je hebt verzameld!



Horst-Kuno de slapende knecht. Als je Horst-Kuno ziet slapen, wordt je zelf ook moe. De volgende kip moet je met je ogen dicht slingeren! **Leg het fiche daarna terug in de voorraad.**



Voor de volgende fiches met speciale acties geldt:

als je van de speciale actie geen gebruik wilt maken, kun je het fiche ook houden. Als je hem aan het einde van het spel nog hebt, krijg je het aangegeven aantal punten.



Ufo. De buitenaardse wezens helpen je tijdens je vlucht en beamen nog iets meer mee naar hun ruimteschip. Je mag van een medespeler een fiche stelen, dat onderdeel is van een door jou begonnen combo (hoe de combo's werken, lees je op pagina 20). Als je nog niet aan een combo bent begonnen, vervalt deze actie. **5 punten.**



Superkip. Superkip kan gewoon alles! Je mag een negatief fiche terug in de voorraad leggen. Als je dat doet, moet je ook de Superkip terug in de voorraad leggen. **1 punt.**



Ooievaar. De ooievaar brengt je kinderen (= versterking!). Je mag meteen een van de kippen nog een keer naar het speelbord slingeren. Haal daarvoor een van de al geslingerde kippen weer van het speelbord af. Leg het ooievaarfiche vervolgens terug in de voorraad. **4 punten.**



G.I. Jackson, de soldatenkip. Als je ook de munitie hebt of nog krijgt, helpt G.I. Jackson je bij de jacht op punten en bedreigt hij je medespelers. Je mag van een speler een willekeurig fiche stelen, als je de munitie én G.I. Jackson in je bezit hebt. Vervolgens leg je G.I. Jackson terug in de voorraad. **2 punten.**

Fiches zonder actie die aan het einde van het spel **positieve punten** opleveren:



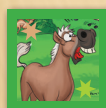
Alfons, de haan op het dak. Hij kraait zo hard als hij kan en probeert je de beste vluchtweg te vertellen. **8 punten.**



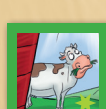
Lotti de haas. Lotti kan een tunnel onder het prikkeldraad door graven. **7 punten.**



Houten kratten. Hier ligt de sleutel van de tractor. Misschien kun je die ook bereiken. Dat zou een geslaagde combo zijn! **7 punten.**



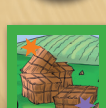
Ferdinand het paard. Hij is wel goedhartig, maar helpt je niet echt bij je vlucht. **1 punt.**



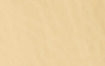
Rosi, de koe in de wei. Rosi laat zich door niets van haar stuk brengen. Op haar rug ben je een tijdje veilig. **1 punt.**



Elsa, de koe in de straal van de ufo. Elsa is al op weg naar een andere wereld en ze is bereid je mee te nemen. **7 punten.**



Strobalen. De strobalen zijn ideaal om je te verstoppen! **8 punten.**



Mesthoop. Vanuit de mesthoop kun je je verdere vlucht plannen. **3 punten.**



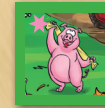
Appel met wormen. Een lekker hapje tussendoor! **3 punten.**



Elli, het eekhoortje in de boom. Elli heeft het eigenlijk op het kuiken gemunt – haar maag knort al. Je kunt haar er nog net van weerhouden. Voor deze goede daad krijg je aan het einde van het spel **6 punten.**



Dickie, het varken in de modder. Dickie begrijpt je heel goed, hij wil ook niet in de kookpan terechtkomen. Hij helpt je en je krijgt aan het einde van het spel **5 punten.**



Piggy, de vrouw van Dickie. Met haar handdoek ontleent ze Bruno de boer het zicht op jou. Dat helpt enorm! **5 punten.**



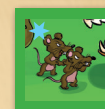
Kurt de kiwi en zijn vrienden. Kurt en zijn vrienden zijn op vakantie. Ze hebben een landkaart en kunnen je precies uitleggen waar je veilig bent! **7 punten.**



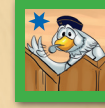
Emil de mol. Emil heeft een ondergronds tunnelsysteem en helpt je graag. **9 punten.**



Steekwagen. Ook niet slecht om je te verstoppen – maar dat kan beter! **2 punten.**



Mona en Lisa, de muizen voor de neus van Hasso. De twee leiden Hasso af. **10 punten.**



Kevin de wachtkip. Hij blaast op zijn fluitje als er gevaar dreigt. **2 punten.**



Caruso, de muis in de zak. Caruso kent een geheime vluchtroute. **4 punten.**

Fiches zonder actie die aan het einde van het spel **negatieve punten** opleveren:



WANTED-poster. Je wordt gezocht! Als je aan het einde van het spel dit fiche hebt, ben je ook gevonden en krijg je **-4 punten.**



Spiegeleieren op het hek. Oeps, je hebt onderweg iets verloren. **-1 punt.**



Prikkeldraadhek. Au! Hier kun je beter niet terechtkomen. **-5 punten.**



De keutels van Ferdinand. Ook voor de neus van een kip is deze geur niet lekker. **-4 punten.**





Fritzi de vos. Laat je door hem niet vangen! Anders dreigen je **-3 punten** aan het einde van het spel.



Eekhoortjes op het dak. De eekhoortjes vertellen je mooie verhalen en leiden je van je doel af. **-3 punten.**



Kiki het kuiken. Kiki wil gevoerd worden en wekt je moederlijke instinct. Dat kost tijd! **-2 punten.**



Kitty, de kat op de tractor. Kitty houdt ook van kippen... Maar anders dan je lief is! **-2 punten.**



Elvis, de muis met de muizenval. De muizenval maakt geen verschil tussen hond en kip... **-3 punten.**



Munitie. Zonder G.I. Jackson kun je er niks mee. **-2 punten.**

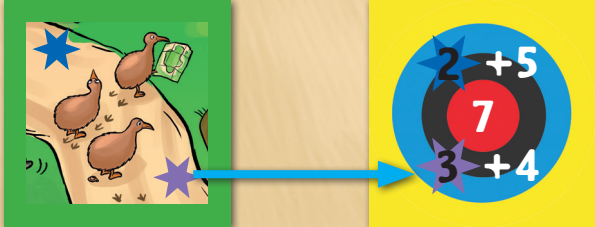
Combo's

Combo's zijn combinaties van meerdere doelen die je tijdens de 7 rondes moet raken. Als je aan het einde van het spel alle fiches van een combo hebt, krijg je bonuspunten bovenop de punten op de fiches. De volgorde waarin je de doelen treft, is daarbij niet van belang.

Let op: enkele fiches zijn voor meerdere combo's nodig. Misschien moet je dus je medespelers deze fiches ontfutselen.

Belangrijk! Als een combo compleet is, kunnen de fiches daarvan niet meer worden gestolen.

Alle fiches die deel uitmaken van een combo zijn vierkant. De gekleurde sterren geven aan welke fiches bij elkaar horen. Op de achterkant staat in het midden het aantal punten van het fiche. De sterren erboven en eronder geven aan hoeveel extra punten de volledige combo oplevert als je deze aan het einde van het spel bij elkaar hebt.



Combo's van twee fiches:



Houten kratten + tractor. Je hebt de sleutel voor de tractor op de houten kratten gevonden. Nu kun je de tractor starten en voor Kitty vluchten. **5 bonuspunten.**



Dickie + Piggy. Varkensdubbel. **3 bonuspunten.**



Kevin + de kiwi's. Vakantieangers helpen je graag bij je vlucht. **5 bonuspunten.**



Alfons + mesthoop. Die passen gewoon bij elkaar. **5 bonuspunten.**



Caruso + Alfons. Deze twee vormen een perfect reddingsteam. **4 bonuspunten.**



Ferdinand + Elli. Deze twee lusten gelukkig geen kippensoep. **5 bonuspunten.**

Als je het nog iets moeilijker wilt maken, zijn er ook **combo's van drie fiches:**



Rosi, Dickie, Ferdinand. Drie dikke vrienden, die je niet in de steek laten. **5 bonuspunten.**



Elli, Caruso, de eekhoortjes op het dak. Deze dappere helpers wijzen je de weg. **5 bonuspunten.**



Mesthoop, strobalen, steekwagen. Hier kun je je goed verstoppen. **3 bonuspunten.**



Keutels, houten kratten, Mona en Lisa (de muizen voor de neus van Hasso). **5 bonuspunten.**



Fritzi + Kurt + strobalen. Als dat maar goed gaat! Een gewaagde combinatie. **4 punten.**



Minstens 6 fiches met minpunten. Een geluk bij een ongeluk! Bezit aan het einde van het spel **= alle minpunten veranderen in pluspunten.**

Kippendarts

Voorbereiding

Hang het speelbord op zoals beschreven, zodat de kant met de schietschijf te zien is. De boerderijfiches zijn niet nodig.

Spreek af vanaf welke afstand je de kippen naar het speelbord wilt slingeren.

Haal ook wat papier en een pen, dan hoeft je de punten niet te onthouden.

Het spel zelf

Nu wordt er om de beurt gespeeld. De speler die aan de beurt is, mag alle 3 kippen na elkaar naar het speelbord slingeren. Vervolgens schrijft hij de punten op die hij gehaald heeft. Wie de kippenkop in het midden raakt, krijgt 10 punten.

Let op! Hier telt altijd alleen de plaats waar de kop van de kip terechtgekomen is.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Er wordt net zo lang gespeeld tot iedere speler 7 keer alle 3 kippen naar het speelbord heeft geslingerd.

Einde van het spel

Als alle spelers de kippen 7 keer hebben gegooid, worden de punten geteld. De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

Auteurs:
Manfred Reindl and Silke Briedl
Illustratie: fiore-gmbh.de
Design: HUCH! & friends
Redactie: Tina Landwehr
Vertaling: Susanne Bonn

© 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Productie + Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DUITSLAND

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.



CHICKEN WINGS

Regla de Juego

Un juego de destreza para 2 - 4 pilotos a partir de 6 años con buena puntería

Fly, Henny, fly!

A Henny y a su pandilla de pollos les espera un destino no muy agradable. Y es que ya les está esperando una olla de agua hirviendo. Por suerte, la granjera se ha distraído un momento, así que los pollos aprovechan la oportunidad para huir. Venga, aprovechad la cuchara de catapulta y volad a la libertad. ¿O es que alguien quiere acabar convertido en caldo de pollo? Pero esta no es la única amenaza. Fuera de la ventana acechan los próximos peligros: una alambrada, el rastrillo del granjero... También hay que tener cuidado para no caer muy cerca de las patas del furioso perro Hasso. Es mejor apuntar al ovni de rescate. ¡Tomad los pollos y lanzadlos lo mejor que podáis! Gana quien atine en los mejores blancos.

Contenido

1 tablero de dos caras para colgar

Con este tablero puedes jugar a dos juegos diferentes. La cara anterior muestra una granja. Aquí, debe apuntarse a distintos motivos, pero evitando algunos. La cara posterior muestra una diana. Aquí, debe apuntarse a los distintos anillos.

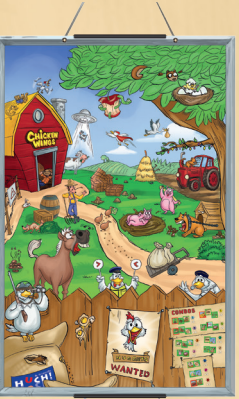
Cómo colgar el tablero:

Cuelga el gancho en una puerta y, a continuación, engancha el cordón del tablero en el gancho.

Para que el tablero no se doble, **inserta** cuidadosamente los dos rieles en la parte superior (riel corto) y en la parte inferior (riel largo) introduciéndolos por el lado y desplazándolos hasta el pliegue central. Ya está: ¡listo!

Observación: El color de las zonas de los pliegues podría desgastarse ligeramente por el revestimiento especial del tablero.

Consejo: Si por casualidad tuvieras un clavo colgado de la pared, también puedes colgar el tablero ahí. Entonces, no necesitas el gancho.



3 pollos y 1 pollo de repuesto



Los pollos pueden lavarse. Si algún pollo dejara de adherirse bien, por ejemplo, porque se ha llenado de polvo, solo tienes que lavarlo bajo el grifo y secarlo después con un paño sin pelusas. ¡Así volverá a adherirse bien!

¡Advertencia! Los pollos llevan un revestimiento especial que puede manchar, así que no los lances a superficies delicadas.

1 cuchara

Cómo catapultar los pollos:

Coloca el pollo sobre la cuchara de tal forma que la cabeza del pollo cuelgue del extremo superior de la cabeza de la cuchara.

Utiliza la cuchara como si fuera una catapulta sujetando el mango con una mano tal y como se muestra en la imagen. Con la otra mano empuja un poco hacia abajo la cabeza de la cuchara.



Apunta a tu objetivo y suelta el dedo índice: ¡ya está! Henny y sus amigos ya vuelan por los aires.

Antes de jugar por primera vez, practica el lanzamiento de catapulta unas cuantas veces hasta que le hayas pillado el truquillo.

36 fichas de granja

7 huevos





Huida de la cocina

Objetivo del juego

Apunta a todos los motivos y combos (blancos combinados) que puedas. Serán muy útiles para huir de la cocina y te darán puntos positivos. Gana quien más puntos haya logrado conseguir al final.

Preparativos

Cuelga el tablero de tal forma que el lado de la granja mire hacia ti.

Prepara las fichas.

Acuerda con los demás jugadores a qué distancia queréis lanzar los pollos al tablero y coloca 7 huevos alineados en esa posición para marcar la línea desde la que lanzaréis los pollos. El lado de los huevos completos debe quedar arriba.



Desarrollo del juego

Acordad entre vosotros quién empieza. El jugador de inicio debe lanzar sucesivamente 3 pollos al tablero tal y como se indica arriba.

En la granja, hay blancos positivos y blancos negativos, así que tenéis que tener mucho cuidado, porque no todos los blancos protegen a los pollos de la cazuela.

Algunos blancos os pueden ayudar en vuestra huida y provocan acciones especiales. Estos blancos vienen descritos detalladamente en la pág. 23.

Si un jugador acierta en un blanco, para el que hay una ficha, recibe esta ficha y, si la ficha lleva una acción en el reverso, tiene que llevar a cabo dicha acción.

Si el pollo toca varios blancos, se comprueba sobre qué motivo está la mayor parte del pollo y este será el blanco que se tenga en cuenta. Si aún no estuviera claro, se tomará de referencia el blanco que más cerca quede de la cabeza del pollo.

Consejo: Ocultad las fichas que vayáis reuniendo o guardadlas en el bolsillo del pantalón para que los demás jugadores no sepan cuántos puntos tenéis.

¡Ojo! Las fichas no siempre están seguras en vuestras manos, ya que si otro jugador acierta en el mismo blanco, deberá recibir la ficha del jugador que la tenga en ese momento. ¡Eso puede ser bueno para vosotros! Al final, solo se cuentan los puntos de las fichas que se posean en ese momento.

En cuanto un jugador haya lanzado sucesivamente los 3 pollos al tablero durante su turno, pasa el turno al siguiente jugador, quien despega todos los pollos del tablero y lanza los 3 pollos de su turno. Cuando todos los jugadores hayan jugado su turno una vez, se acaba la primera ronda y el jugador de inicio le da la vuelta al primer huevo.

Después, se sigue jugando por orden hasta que todos los jugadores hayan lanzado 7 veces al tablero los 3 pollos. Después de cada ronda, el jugador de inicio gira un nuevo huevo. Una vez se haya girado el último huevo, se han completado las 7 rondas y el juego acaba inmediatamente.

Versión para avanzados: Si ya sois tiradores de pollos avanzados, podéis jugar hasta que solo queden 7 fichas por dar. Entonces, ya no necesitáis los huevos.

Final del juego

El juego acaba tras 7 rondas, después de haberles dado la vuelta a todos los huevos. Ahora se cuentan los puntos obtenidos: gana quien más puntos tenga.

Si algún jugador tuviera la mala suerte de tener la ficha del granjero Bruno, pierde inmediatamente, independientemente de los puntos que tenga.

¿Cómo se cuentan los puntos?

Los puntos pueden contarse de dos maneras. Acordad al principio del juego por cuál os decidís.

Recuento simple: Aquí, solo cuentan los puntos y las acciones de la parte trasera de las fichas, pero, cuidado: también hay puntos negativos que tendréis que descontar al final de los puntos positivos obtenidos. Gana quien al final consiga reunir más puntos.

Observación: Aquí no se tienen en cuenta las estrellas de las fichas cuadradas. Esas estrellas son solo importantes para los combos.

Recuento complejo: Aquí también cuentan los puntos de la parte trasera de las fichas. Además, también se reciben los puntos extra de los combos que hayan podido formarse durante todo el juego.

Las fichas de granja

Esta flecha significa que la ficha debe volver a colocarse en las fichas de reserva después de haber llevado a cabo su acción:



This arrow means that you have to put the tile back into the stock pile when the action is carried out.



La caseta del perro. Aquí hay peligro, así que desaparece lo más rápido que puedas. Toma la ficha de la caseta del perro y, después, despega el pollo de la caseta del perro y vuelve a lanzarlo. **Si tienes esta ficha al final del juego, te llevas 6 puntos.**



Hasso, el perro de la granja. ¡Ten mucho cuidado y no te acerques demasiado a Hasso! Si lo haces, ese pollo se queda lesionado. Por eso, en la siguiente ronda tendrás 1 pollo menos y solo podrás lanzar 2 pollos al tablero. **Quédate con la ficha hasta la ronda siguiente para recordarlo y, luego, vuelve a poner la ficha de Hasso en las fichas de reserva.**



Harry, el controlador aéreo. Te enseña el camino a seguir. Puedes confiar ciegamente en él. Ponte de espaldas al tablero y catapulta el siguiente pollo «ciegamente» por encima de tus hombros sin mirar al tablero. **Después, devuelve a Harry a las fichas de reserva.**



Bruno, el granjero. Bruno ya se había hecho a la idea de tomar caldo de pollo y hace todo lo posible por atrapar de nuevo a sus pollos. **Si al final del juego sigues conservando esta ficha, el granjero ha conseguido atrapar a sus pollos y tú has perdido, independientemente de los puntos que hayas conseguido.**



Horst-Kuno, el mozo dormilón. El mero hecho de ver al mozo Horst-Kuno dormir hace que te entre ya sueño. Así pues, el próximo pollo deberás lanzarlo con los ojos cerrados. **Después, devuelve al mozo Horst-Kuno a las fichas de reserva.**



Para las siguientes fichas con acciones especiales se aplica la siguiente regla: Si no quieres aprovechar la acción especial de la ficha, puedes guardar la ficha y, si la sigues teniendo al final del juego, te llevas sus puntos.



Ovni. Los extraterrestres te ayudan a huir y se llevan algo más en su nave espacial. Eso quiere decir que puedes robarle a un jugador una ficha que forme parte de un combo empezado por ti (para ver cómo funcionan los combos, mira la pág. 24). Si aún no has empezado ningún combo, se pierde esta acción. **5 puntos.**



Superpollo. ¡Superpollo puede con todo! Por eso, ahora puedes devolver una ficha negativa a las fichas de reserva. Después, tienes que devolver también Superpollo a las fichas de reserva. **1 punto.**



Cigüeña. La cigüeña te trae descendientes o, lo que es lo mismo, refuerzo. Por eso, puedes volver a lanzar un pollo al tablero. Para ello, despega del tablero uno de los pollos lanzados. Después, vuelve a colocar la cigüeña entre las fichas de reserva. **4 puntos.**



G.I. Jackson, el pollo soldado. Si también tienes la ficha de munición o la recibes después, G.I. Jackson te ayuda a cazar puntos y pone en peligro a los demás jugadores, ya que te permite robar a otro jugador cualquier ficha, pero siempre que poseas tanto la ficha de munición como la de G.I. Jackson. Después, devuelve a G.I. Jackson a las fichas de reserva. **2 puntos.**

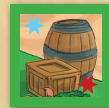
Fichas **sin acción** que dan puntos positivos al final del juego:



Alfons, el gallo del tejado. Él canta con todas sus fuerzas e intenta decirte cuál es el mejor camino para huir. **8 puntos.**



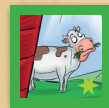
Lotti, el conejo. Lotti te ayuda cavando un túnel bajo la alambrada. **7 puntos.**



Cajas de madera. Aquí está la llave del tractor. ¿Crees que podrás llegar hasta aquí? Con este blanco podrías lograr también un buen combo. **7 puntos.**



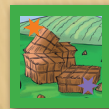
Pferdinand, el caballo. Aunque es muy bueno, Pferdinand no te puede ayudar demasiado en tu huida. **1 punto.**



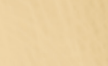
Rosi, la vaca del prado. A Rosi no hay nada que le haga perder los nervios, por lo que sobre su lomo podrás estar a salvo un rato. **1 punto.**



Elsa, la vaca del haz del ovni. Elsa está a punto de embarcarse hacia otros mundos y te puede llevar con ella. **7 puntos.**



Pacas de paja. Las pacas de paja son un escondite genial. **8 puntos.**



Boñigas de vaca. Desde aquí planificas por dónde vas a seguir huyendo. **3 puntos.**



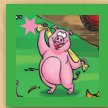
Manzanas con gusanos. ¡Un buen tentempié para darte algo de energía! **3 puntos.**



Elli, la ardilla del árbol. En realidad, Elli está hambrienta y tiene unas ganas enormes de comerse al pollito. Tú consigues convencerla para que no lo haga. Y por esa buena acción recibes **6 puntos** al final del juego.



Dickie, el cerdo del charco de barro. Dickie te entiende muy bien, ya que a él tampoco le gustaría acabar en una cazuela. Por eso, te ayuda y te da **5 puntos** al final del juego.



Piggy, la esposa de Dickie. Con su toalla te tapa para que el granjero Bruno no pueda verte. ¡Eso ayuda un montón! **5 puntos.**



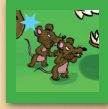
Kurt, el kiwi, y sus amigos. Kurt y sus amigos están de vacaciones y llevan un mapa con el que te pueden decir dónde no hay ningún peligro. **7 puntos.**



Emil, el topo. Emil ha cavado un sistema de pasadizos subterráneos y te ayuda a escapar. **9 puntos.**



Carretilla. Es un buen lugar para esconderse, aunque los hay mejores. **2 puntos.**



Mona y Lisa, los ratones junto a Hasso. Estos dos ratones distraen a Hasso para que no te vea. **10 puntos.**



Kevin, el gallo vigilante. Te avisa de cualquier peligro con el pitido de su silbato. **2 puntos.**



Caruso, el ratón del saco. Caruso conoce un camino secreto para huir. **4 puntos.**

Fichas **sin acción** que dan puntos negativos al final del juego:



Cartel de «WANTED» («SE BUSCA»). ¡Te están buscando! Si al final del juego tienes esta ficha es que te han encontrado y te llevas **-4 puntos.**



Huevos fritos de la valla. ¡Uy, uy, uy! Parece que se te ha caído algo durante el vuelo. **-1 punto.**



Alambrada. ¡Ay, cómo pincha!!! Aquí es mejor que no aterrices. **-5 puntos.**



Caquitas de Pferdinand. Ni siquiera un pollo es capaz de aguantar ese olor tan pestilente. **-4 puntos.**





Fritzi, el zorro. Intenta no caer en sus garras, porque de lo contrario te esperan **-3 puntos** al final del juego.



Ardillas del tejado. Las ardillas te entretienen con sus historias distrayéndote de tu verdadero objetivo. **3 puntos.**



Kiki, el pollito. Kiki tiene hambre y despierta tu instinto maternal, pero eso te hace perder tiempo. **-2 puntos.**



Kitty, la gata del tractor. A Kitty le gustan también los pollos..., pero no en el sentido que a ti te gustaría. **-2 puntos.**



Elvis, el ratón con la trampa de queso. La trampa de queso no le ayuda a distinguir entre un perro y un pollo. **-3 puntos.**



Munición. Sin G.I. Jackson no te sirve de nada. **-2 puntos.**

Combos

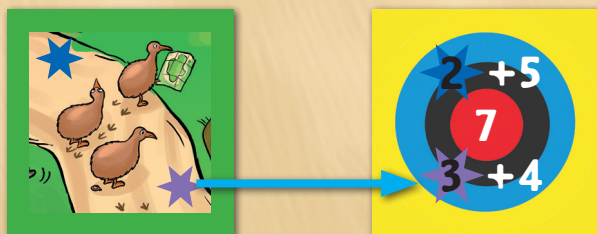
Los combos son combinaciones de varios blancos que debes completar a lo largo de las 7 rondas del juego. Si al final de la partida, tienes todas las fichas de un combo, entonces, además de los puntos de las correspondientes fichas, te llevarás también puntos extra. En los combos no importa el orden en el que des a los distintos blancos.

Observación: Hay fichas que se necesitan para formar varios combos, por lo que en ocasiones tendrás que intentar quitarles a otros jugadores alguna de esas fichas.

¡Importante! En cuanto se haya completado un combo, este ya está seguro y no puede robarse ninguna de sus fichas.

Todas las fichas que forman parte de un combo son cuadradas. Las estrellas de colores indican qué fichas forman parte de un mismo combo.

En el reverso de cada ficha se indican los puntos de la ficha. En cambio, las estrellas situadas arriba y abajo indican los puntos extra que se reciben si al final del juego se tiene el combo correspondiente.



Combos de 2 fichas:



Cajas de madera y tractor. Has encontrado la llave del tractor en las cajas de madera, así que puedes poner en marcha el tractor y salir pitando. **5 puntos extra.**



Dickie y Piggy. ¡Vaya par de cochinitos! **3 puntos extra.**



Kevin y los pájaros kiwis. Estos viajeros son una buena ayuda para los fugitivos. **5 puntos extra.**



Alfons y las boñigas de vaca. ¡Qué buena combinación! **5 puntos extra.**



Caruso y Alfons. ¡Qué buen equipo de rescate forman los dos! **4 puntos extra.**



Pferdinand y Elli. Por suerte, a ninguno le gusta el caldo de pollo. **5 puntos extra.**

Y, si lo queréis aún más difícil, también tenéis la posibilidad de lograr los siguientes **combos de 3 fichas:**



Rosi, Dickie y Pferdinand. Los tres amigos están contigo a muerte. **5 puntos extra.**



Elli, Caruso y las ardillas del tejado. Estos pilluelos te ayudan enseñándote por dónde ir. **5 puntos extra.**



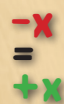
Boñigas de vaca, pacas de paja y carretilla. ¡Qué buenos escondites! **3 puntos extra.**



Caquitas de Pferdinand, cajas de madera, Mona y Lisa (ratones junto a Hasso). **5 puntos extra.**



Fritzi, Kurt y pacas de paja. ¡Una combinación algo complicada que te será muy útil! **4 puntos extra.**



Mínimo de 6 fichas con puntos negativos. A veces, las desgracias no son tan malas como parecen. **Si tienes al final del juego un mínimo de 6 fichas negativas, los puntos negativos de estas fichas se convierten en puntos positivos.**

Diana «Pollo al blanco»

Preparativos

Cuelga el tablero de tal forma que la diana quede a la vista. En esta versión, no se juega con las fichas.

Acordad entre vosotros la distancia desde la que queréis lanzar los pollos. Además, es recomendable tener a mano lápiz y papel para anotar los puntos y no tener que aprendérselos de memoria.

Desarrollo del juego

Se juega sucesivamente. El jugador, al que le toque tirar, puede lanzar al tablero uno tras otro los 3 pollos y, a continuación, se anota los puntos logrados. Quien de en el centro de la cabeza de pollo, obtiene 10 puntos. ¡Ojo! Solo se tiene en cuenta el sitio al que llegue la cabeza del pollo.

Después, es el turno del siguiente jugador. Se sigue jugando así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan lanzado a la diana uno tras otro los 3 pollos.

Final del juego

En cuanto todos los jugadores hayan tirado 7 veces los pollos, se hace un recuento para ver quién ha logrado el mayor número de puntos. Este jugador será el ganador de la partida.

Autores:
Manfred Reindl and Silke Briedl
Ilustraciones: fiore-gmbh.de
Diseño: HUCH! & friends
Redacción: Tina Landwehr
Traducción: Birgit Irgang

© 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Producción + distribución:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALEMANIA

¡Atención! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.

