

Zicke Zacke

Ei Ei Ei



Ungeduldig trippeln die Hühner um ihre Nester, denn erst wenn Herkules der Hahn gekräht hat, dürfen sie ihre Eier legen. Aber lange kann es nicht mehr dauern, Herkules ist schon auf dem Weg zum Misthaufen. Hoffentlich legen sie bei all der Aufregung die Eier auch in die richtigen Nester.

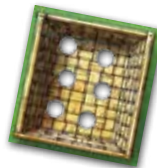


Material

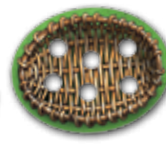
- 3 Hühner mit je einer Schwanzfeder
- 1 blauer Hahn (Herkules)
- 1 großer roter Hühnerwürfel
- 1 kleiner blauer Schnappwürfel
- 1 Spielplan mit 4 Nestern und 4 Hühnerfeldern
- 6 Laufplättchen für den Hahn (4 Ackerplättchen und 2 Misthaufen)
- 4 Eierkörbe (Korbplättchen)
- 1 Säckchen mit 24 Eiern in 4 Farben



Misthaufen



Eierkörbe



Hühnerwürfel



Der blaue Schnappwürfel kommt nur bei der Variante „Schnapp den Hahn“ zum Einsatz.

Vor dem allerersten Spiel trennt ihr vorsichtig das Material aus den Stanztafeln. Beim Spielplan entfernt ihr das Innere der Nester, bei den Eierkörben drückt ihr die kleinen Kreise aus der Pappe. Die Eier kommen ins Säckchen.



Ei Ei Ei - das Grundspiel

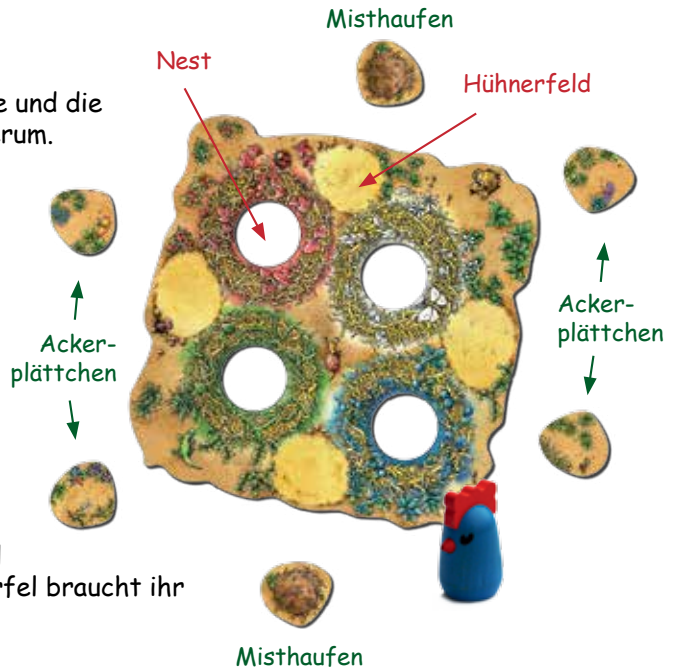


Das Spiel mit dem Hühnerwürfel - für 2-4 Spieler ab 4 Jahren

Vorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte und die Laufplättchen für den Hahn darum herum. Zwischen beide Misthaufen legt ihr dabei jeweils zwei Ackerplättchen.

- Jeder Spieler nimmt sich einen Eierkorb.
- Setzt den Hahn auf einen der beiden Misthaufen.
- Der Spieler, der am besten krähen kann, nimmt sich das Säckchen mit den Eiern. Er beginnt das Spiel.
- Die Hühner und den Hühnerwürfel haltet ihr bereit. Den Schnappwürfel braucht ihr für das Grundspiel nicht.



Spielverlauf

Vor jeder Runde befüllt ihr die Hühner mit Eiern. Danach würfelt ihr und zieht entsprechend den Hahn oder die Hühner. Erreicht der Hahn einen Misthaufen, legen alle drei Hühner ihre Eier, die von euch eingesammelt werden dürfen. Ihr spielt solange, bis einer von euch seinen Eierkorb komplett gefüllt hat.

1. Hühner befüllen:

Wer gerade das Säckchen hat, zieht daraus drei Eier und verteilt sie an die Spieler. Sollten dabei **alle 3 Eier dieselbe Farbe** haben, wirft er sie zurück in den Sack und zieht drei neue. Mit den Eiern befüllen die Spieler die Hühner.

Aufgepasst! Merkt euch, welches Huhn welches Ei bekommt!

Wer ein Huhn befüllt hat, stellt es auf ein beliebiges freies Hühnerfeld.

So befüllst du ein Huhn:

Halte das Ei hoch, damit es alle sehen können und nenne laut seine Farbe.

Dann ziehst du die Schwanzfeder aus dem Huhn, drehst es um und steckst das Ei in seinen Bauch. Anschließend steckst du die Feder wieder so in den Bürzel, dass das Ei nicht herausfallen kann.



2. Würfeln und Ziehen:

Ihr spielt reihum. Wer am Zug ist, würfelt und zieht.
Der Spieler mit dem Säckchen beginnt.

- **Hast du ein gelbes Huhn gewürfelt,**
nimmst du ein beliebiges Huhn und setzt es auf das freie Hühnerfeld.
- **Hast du den blauen Hahn gewürfelt,**
ziehst du den Hahn im Uhrzeigersinn ein Laufplättchen weiter.

So würfelt und zieht ihr nacheinander, bis der Hahn einen Misthaufen erreicht.

3. Eier legen:

Wenn du den Hahn auf einen Misthaufen ziehst, **kräht du laut** und lässt ein Huhn deiner Wahl ein Ei legen. Danach nimmt dein linker Nachbar eines der beiden noch übrigen Hühner und lässt es ebenfalls ein Ei legen. Schließlich nimmt dessen linker Nachbar das letzte Huhn und lässt es legen. Wenn ihr zu zweit spielt, legt ihr einfach abwechselnd: erst du, dann dein Mitspieler, dann wieder du.

So wird ein Ei gelegt:

Nimm ein Huhn und setze es - ohne darunter zu gucken - in ein Nest deiner Wahl. Jetzt darfst du seine Schwanzfeder herausziehen. Das Ei plumpst ins Nest. Du hebst das Huhn hoch und siehst die Farbe des Eis.



- **Hat das Ei die gleiche Farbe wie das Nest,**
darfst du zur Belohnung das Ei in deinen Korb stellen. Liegen bereits weitere Eier im selben Nest, darfst du sie auch nehmen.
- **Hat das Ei eine andere Farbe als das Nest,**
darfst du es leider nicht nehmen. Es bleibt solange im Nest, bis ein Ei der richtigen Farbe in dieses Nest gelegt wird.

Das Huhn, mit dem du ein Ei gelegt hast, stellst du vor dir ab, um es zu Beginn der nächsten Runde wieder zu befüllen. Haben alle Hühner ihr Ei gelegt, endet die Runde. Herkules bleibt auf dem Misthaufen sitzen. Das Säckchen mit den Eiern wird an den linken Nachbarn gereicht. Dieser beginnt die nächste Runde, wie unter „1. Hühner befüllen“ beschrieben.

Spielende und Gewinner

Wer zuerst sechs Eier gesammelt hat, gewinnt.
Das Spiel endet sofort. Es werden keine weiteren Eier mehr gelegt.

Mögliche Varianten

- Statt nur ein Huhn umzusetzen, hebt ihr zwei Hühner gleichzeitig hoch und setzt sie auf beliebige freie Hühnerfelder.

Variante bei vier Spielern: Wenn alle drei Hühner gelegt haben, darf der vierte Spieler alle Eier einsammeln, die in den Nestern liegen geblieben sind.

Schnapp den Hahn!



Das Spiel mit beiden Würfeln - ab 6 Jahren

Manchmal lässt sich Herkules der Hahn wirklich zuviel Zeit. Dann schnappt ihn der Bauer und setzt ihn eigenhändig auf den Misthaufen.

Ihr spielt nach den Regeln des Grundspiels - mit folgenden Änderungen:

- Vor Spielbeginn zieht jeder von euch ein Ei aus dem Säckchen und stellt es in seinen Korb.
- Ihr würfelt immer mit **beiden** Würfeln, mit dem großen Hühnerwürfel und dem kleinen Schnappwürfel.

Hast du mit dem Hühnerwürfel den blauen Hahn und mit dem Schnappwürfel eine Hand gewürfelt, versucht ihr alle, so schnell wie möglich den Hahn zu schnappen.



Warst du der Schnellste, setzt du Herkules auf den nächsten Misthaufen und kräht. Dann darfst du ein Huhn auswählen und es legen lassen. Anschließend befüllst du es wieder mit einem Ei und stellst es auf ein freies Hühnerfeld zurück. Die beiden anderen Hühner legen nicht und bleiben unbesehen auf ihren Feldern sitzen.

Achtung: Wenn der Hahn noch auf einem Misthaufen sitzt, darf er **nicht** geschnappt werden. Der Spieler am Zug zieht ihn dann einfach ein Feld weiter. Wer den Hahn dennoch schnappt, muss ein Ei aus seinem Korb in ein beliebiges Nest legen.

Bei allen anderen Würfelergebnissen zählt nur der rote Hühnerwürfel.

Ihr spielt wie beim Grundspiel beschrieben und dürft den Hahn nicht schnappen. Wer ihn dennoch schnappt, muss auch in diesem Fall ein Ei aus seinem Korb in ein beliebiges Nest legen.

Ei, Ei, Ei...!
Sind denn jetzt alle
übergeschnappt?



Autor: Klaus Zoch
Illustrationen:
Doris Matthäus

© 2014 Zoch GmbH
Briener Str. 54 a
D - 80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele

Art.Nr.: 60 110 5056

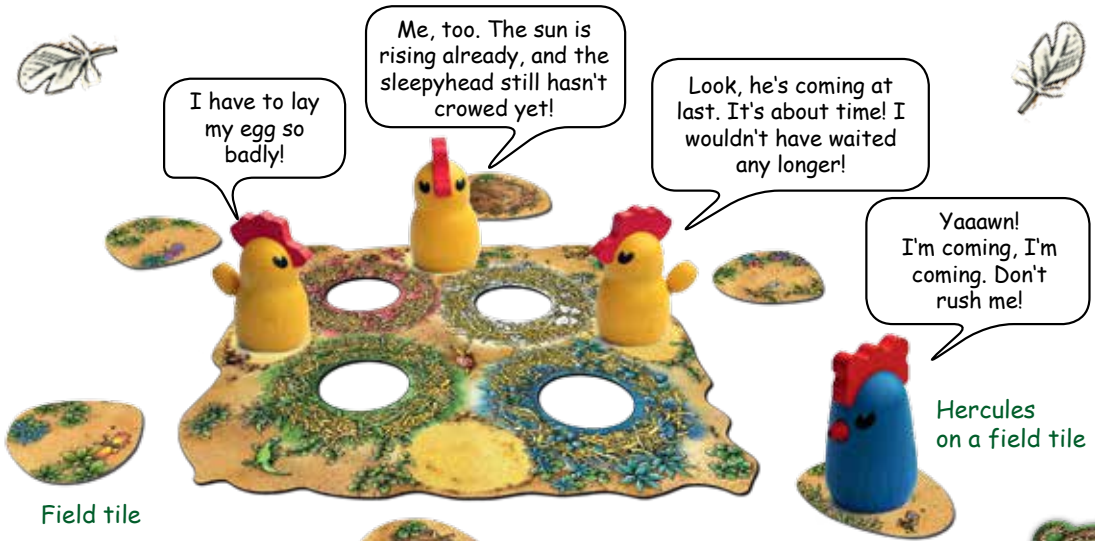


Zicke Zacke

Ei Ei Ei



The chickens are impatiently scurrying around their nests, because they are not supposed to lay their eggs until Hercules the rooster has crowed. But it won't take much longer, since Hercules is already on his way to the dung heap. Given all this commotion, let's hope they'll lay their eggs in the right nests.

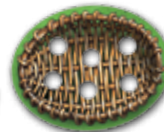
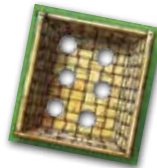


Material

- 3 chickens, each with one tail feather
- 1 blue rooster (Hercules)
- 1 big red chicken die
- 1 small blue grab-quick die
- 1 gameboard showing 4 nests and 4 chicken spaces
- 6 running-track tiles for the rooster (4 field tiles and 2 dung heaps)
- 4 egg baskets (basket tiles)
- 1 small bag with 24 eggs in 4 colors



Dung heap



Egg baskets



Chicken die



The blue grab-quick die is used only in the „Grab the Rooster“ variant.

Before you play the game for the very first time, carefully press the materials out of the punch-out boards. In addition, remove the middle of the nests on the board; and also press out the small circles in the egg baskets. Fill the eggs into the bag.



The Basic Game

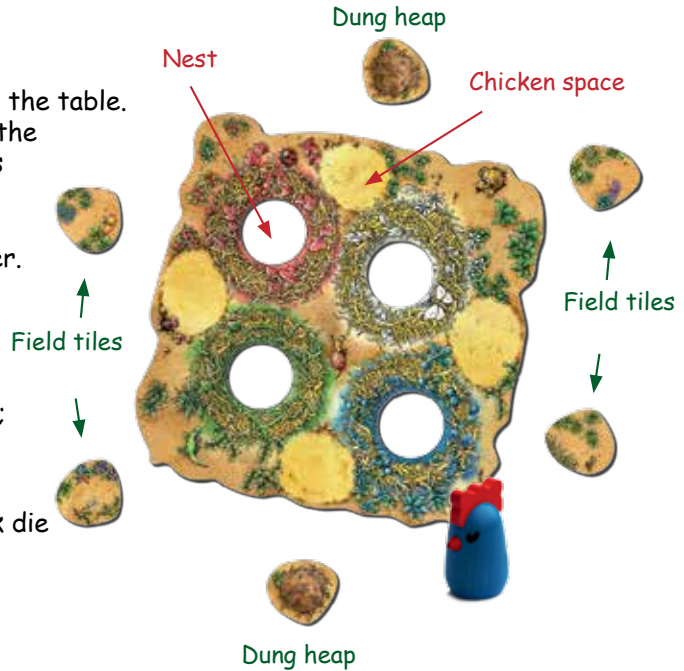


The game with the chicken die – for 2-4 players, 4 years and up

Set-up

Place the gameboard in the middle of the table. Then put the running-track tiles for the rooster around it, with two field tiles between each of the two dung heaps.

- Give one egg basket to each player.
- Place the rooster on either dung heap.
- Hand the bag with the eggs to the player who can crow the best; he begins the game.
- Keep the chickens and the chicken die ready. The grab-quick die is not used in the basic game.



Course of the Game

Before each round, fill the chickens with eggs. After that, roll the die and move the rooster or the chickens accordingly. When the rooster reaches a dung heap, all three chickens lay their eggs, and you may collect them. You play until one of you has completely filled his egg basket.

1. Filling chickens:

The player who currently has the bag draws three eggs out of it and distributes them to the players. In case **all 3 eggs have the same color**, he throws them back into the bag and draws again. The players put an egg into each chicken.

Stay alert! Keep in mind which chicken gets which egg!

When you have filled a chicken, place it on any unoccupied chicken space.

This is how you fill a chicken:

Hold the egg up so that everybody can see it, and say its color out loud.

Then pull the tail feather out of the chicken, turn the chicken around and drop the egg inside of it. After that, stick the feather back into the chicken's rump so that the egg can't fall out.



2. Rolling the die and moving:

Players play in turn. On your turn, you roll the die and move.
The player with the bag begins.

- **If you have rolled a yellow chicken,**
take any one chicken and move it to the unoccupied chicken space.
- **If you have rolled the blue rooster,**
move the rooster one running-track tile in clockwise direction.

Players go on rolling and moving, one after another, until the rooster reaches a dung heap.

3. Laying eggs:

When you move the rooster to a dung heap, **you crow aloud** and have your choice of which chicken lays an egg. After that, your left neighbor takes one of the other two chickens and has it lay an egg as well. Finally, that player's left neighbor takes the last chicken and has it lay an egg. In the two-player game, just alternate in having the chickens lay eggs: first you, then the other player, then you again, and so on.

This is how an egg is laid:

Take a chicken and place it on a nest of your choice without looking at its underside. Now pull out its tail feather. The egg drops into the nest. Lift the chicken up and check the color of the egg.



- **If the egg has the same color as the nest,**
you may, as a reward, put the egg in your basket.
If there are more eggs in the same nest, you may take these as well.
- **If the egg's color is different from the color of the nest,**
you may not take it, unfortunately. It remains in the nest until an egg of a matching color is laid into this nest.

You put the chicken that you had lay an egg in front of you, in order to fill it with an egg again at the beginning of the next round.

When all chickens have laid eggs, the round ends. The bag with the eggs is passed to the left neighbor. He begins the next round, as described in "1. Filling chickens."

Ending and Winning the Game

The first player to collect six eggs wins.

The game ends immediately. The chickens don't lay any more eggs.

Possible Variants

- Instead of moving only one chicken, you lift two chickens at the same time and put them back on any unoccupied chicken spaces.
- Variant for the four-player game: When all three chickens have laid their eggs and the players have picked only the matching color eggs for their baskets, the fourth player may collect all the eggs that are left in the nests.

Grab the Rooster!



The game with both dice – for players 6 years and up

Sometimes, Hercules the rooster really takes too much time. In this case, the farmer grabs him and single-handedly puts him on the dung heap.

You play according to the rules of the basic game – with the following changes:

- Before you start playing, each player draws one egg out of the bag and puts it in his basket.
- You always roll **both** dice: the big chicken die and the small grab-quick die.

If, after rolling both dice, the chicken die shows the blue rooster and the grab-quick die shows a hand, you all try to grab the rooster as quickly as possible.



If you are the fastest, you place the rooster on the next dung heap (in clockwise direction) and crow. Then you may choose one of the chickens and have it lay an egg. After that, you refill it with another egg and put it back on an unoccupied chicken space. The other two chickens don't lay eggs then and remain on their spaces, their undersides unseen.

Attention: If the rooster is still sitting on a dung heap, he may not be grabbed. The player whose turn it is just moves him one space forward. If you forget and grab the rooster at this time, you have to lay one egg from your basket into a nest of your choice.

For all other dice-roll results, only the red chicken die counts.

You play as described for the basic game and may not grab the rooster.

If you nevertheless grab him, in this case, too, you have to lay one egg from your basket into a nest of your choice.

Eggy weggy... !
Have you all
gone crazy?



Author: Klaus Zoch
Illustration:
Doris Matthäus
Translation:
Sybille & Bruce Whitehill,
„Word for Wort“

© 2014 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D - 80333 München
www.zoch-verlag.com
[www.facebook.com/
zochspiele](http://www.facebook.com/zochspiele)

Art.Nr.: 60 110 5056



ZickeZacke

Ei Ei Ei



Nos poules piaillent d'impatience autour de leurs nids. Elles doivent attendre que Rico le coq chante pour avoir le droit de pondre leur œuf. Mais cela ne devrait plus durer très longtemps : Rico est sur le point d'atteindre le tas de fumier. Espérons que, dans l'excitation, elles ne pondront pas leur œuf dans le mauvais nid...



Il faut que je pondre mon œuf, c'est pressé !

Moi aussi. Le soleil se lève déjà et ce fainéant n'a pas encore chanté !

Regardez, le voilà qui arrive enfin ! Il était temps ! Je n'aurais pas pu attendre plus longtemps !

Oaaahhh !
J'arrive, j'arrive.
Ne poussez pas !

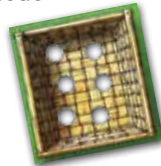
Rico sur une tuile Champ

Tuile Champ

Tas de fumiers

Contenu

- 3 poules avec chacune une plume sur la queue
- 1 coq bleu (Rico)
- 1 grand dé rouge Poule
- 1 petit dé bleu Attrape
- 1 plateau de jeu avec 4 nids et 4 cases Poule
- 6 tuiles Parcours pour le coq (4 cases Champ et 2 tas de fumiers)
- 4 paniers à œufs (tuiles)
- 1 sac contenant 24 œufs de 4 couleurs



Paniers à œufs



Dé Poule



Le dé Attrape n'est utilisé que dans la variante « Attrape le coq ».

Avant la toute première partie, détachez soigneusement les éléments prédécoupés des planches. Détachez également l'intérieur des nids du plateau de jeu, ainsi que les petits trous au fond des paniers. Mettez tous les œufs dans le sac.

Le jeu de base

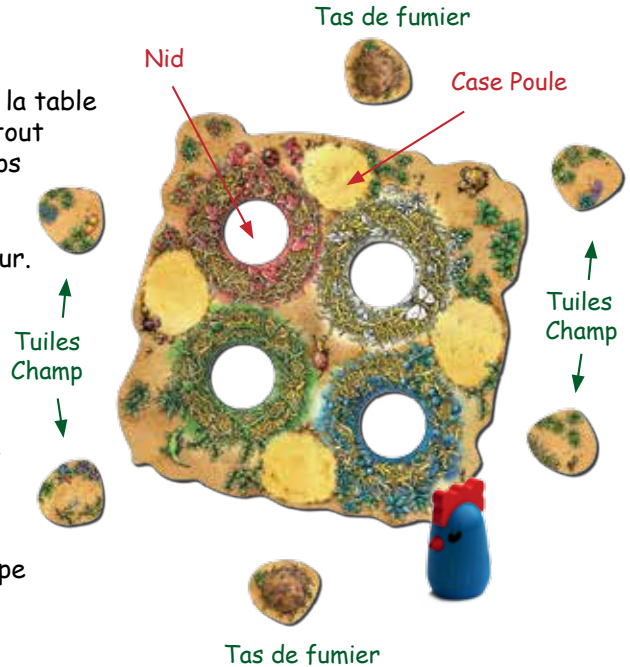


Le jeu avec le dé Poule pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Préparation

Installez le plateau de jeu au milieu de la table et disposez les tuiles Parcours du coq tout autour. Il doit toujours y avoir 2 champs entre chaque tas de fumier.

- Donnez une corbeille à chaque joueur.
- Placez le coq sur l'un des deux tas de fumier.
- Passez le sac contenant les œufs à celui d'entre vous qui imite le mieux le coq. Il entame la partie.
- Gardez les poules et le dé Poule à portée de main.
- Vous n'avez pas besoin du dé Attrape dans le jeu de base.



Déroulement de la partie

Avant chaque tour, mettez un œuf dans chaque poule. Lancez ensuite le dé et déplacez le coq ou une poule selon le résultat obtenu. Si le coq atteint un tas de fumier, les 3 poules pondent leur œuf et vous pouvez les ramasser. La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait rempli son panier.

1. Remplissage des poules :

Le joueur qui possède le sac en sort 3 œufs qu'il distribue aux joueurs. S'ils sont **tous les 3 de la même couleur**, il les remet dans le sac et en tire 3 nouveaux. Les joueurs mettent alors ces œufs dans les poules.

Attention ! Mémorisez bien quelle poule reçoit quel œuf !

Une fois qu'un joueur a mis un œuf dans une poule, il la pose sur n'importe quelle case Poule libre de son choix.

Comment mettre un œuf dans une poule :
Montre bien l'œuf pour que tout le monde le voit et annonce sa couleur.
Retire ensuite la queue de la poule, retourne-la et cache l'œuf dans son ventre. Remets ensuite la plume pour empêcher l'œuf de tomber.



2. Lancer du dé et déplacement :

Vous jouez à tour de rôle. Quand vient ton tour, lance le dé et déplace une poule ou le coq. Le joueur qui possède le sac commence.

- **S'il a obtenu une poule jaune au dé,**
il choisit n'importe quelle poule et la place sur la case Poule libre.
- **S'il a obtenu le coq bleu au dé,**
il déplace le coq d'une tuile dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lancez le dé et déplacez ainsi une poule ou le coq à tour de rôle jusqu'à ce que le coq atteigne un tas de fumier.

3. Ponte des œufs :

Quand tu atteins un tas de fumier avec le coq, **pousse un cocorico** et fais pondre la poule de ton choix. Ton voisin de gauche choisit ensuite une poule, qui pond à son tour. Pour finir, son voisin de gauche prend la dernière poule et lui fait pondre son œuf. À 2 joueurs, faites pondre les poules à tour de rôle : une fois toi, une fois l'autre joueur, puis de nouveau toi.

Comment est pondu un œuf :

Choisis une poule et place-la sur le nid de ton choix sans regarder en dessous.

Tu peux maintenant retirer la queue. L'œuf tombe dans le nid. Soulève la poule pour voir la couleur de l'œuf pondu.



- **Si l'œuf est de la même couleur que le nid,**
tu gagnes le droit de le placer dans ton panier. Si ce nid contient également d'autres œufs, tu peux les ramasser aussi.
- **Si la couleur de l'œuf est différente de celle du nid,**
tu ne peux malheureusement pas le ramasser. Il reste dans ce nid jusqu'à ce qu'un œuf de la bonne couleur y soit pondu.

Dès que tu as pondu un œuf, place la poule devant toi pour pouvoir y cacher un nouvel œuf au début du tour suivant.

Une fois que toutes les poules ont pondu, le tour est terminé. Le joueur avec le sac le passe à son voisin de gauche. Celui-ci entame le tour suivant comme décrit précédemment.

Fin de la partie et vainqueur

Le premier joueur à ramasser 6 œufs remporte la partie. La partie s'arrête immédiatement. Plus aucun œuf n'est pondu.

Variantes possibles

- Au lieu de ne déplacer qu'une poule, soulevez 2 poules en même temps et replacez-les sur deux cases libres de votre choix.
- Variante à 4 joueurs : Lorsque les 3 poules ont pondu, le 4e joueur récupère tous les œufs qui restent dans les nids.

Attrape le coq !



Le jeu avec les deux dés à partir de 6 ans

Parfois, Rico le coq prend vraiment trop son temps. Alors le fermier l'attrape et le place lui-même sur le tas de fumier.

Jouez selon les règles du jeu de base avec les changements suivants :

- Avant le début de la partie, chacun d'entre vous tire un œuf du sac qu'il place dans son panier.
- Lancez à chaque fois les **deux** dés : le grand dé Poule et le petit dé Attrape.

Si le dé rouge indique le coq bleu et le dé Attrape indique la main, essayez le plus vite possible d'attraper le coq.



Le joueur qui a été le plus rapide déplace le coq sur le tas de fumier suivant et pousse un cocorico. Il peut ensuite choisir une poule et lui faire pondre son œuf. Après cela, il cache un nouvel œuf dans son ventre et la replace sur une case Poule libre. Les deux autres poules ne pondent pas et restent sur leurs cases sans que les joueurs ne regardent en dessous.

Attention : Si le coq se trouve encore sur un tas de fumier, il est interdit de l'attraper. Le joueur l'avance simplement d'une case. Celui qui se trompe et attrape quand même le coq doit remettre un œuf de son panier dans un nid de son choix.

Dans toutes les autres combinaisons obtenues aux dés, seul le dé rouge Poule compte. Vous jouez comme dans le jeu de base et vous ne devez pas attraper le coq. Là aussi, celui qui se trompe doit remettre un œuf de son panier dans le nid de son choix.

Cocoricœuf!
Ne seraient-ils pas
tous un peu fêlés ?



Auteur: Klaus Zoch
Illustrations:
Doris Matthäus
Traduction:
Eric Bouret

© 2014 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D - 80333 München
www.zoch-verlag.com
[www.facebook.com/
zochspiele](http://www.facebook.com/zochspiele)

Art.Nr.: 60 110 5056



ZickeZacke

Ei Ei Ei

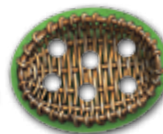
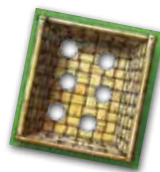


Le galline sono impazienti e zampettano intorno ai loro nidi perché non possono depositare le uova fintanto che Ercole il gallo non abbia cantato. Non dovrebbe più durare tanto tempo, ecco Ercole che sta arrivando al letamaio. Speriamo che con tutta questa agitazione depositino le uova nei nidi giusti.



Materiale del gioco

- 3 galline con ognuna una codina
- 1 gallo blu (Ercole)
- 1 grande dado rosso con gallinelle
- 1 piccolo dado blu "acchiappagallo"
- 1 piano gioco con 4 nidi e 4 postazioni gallinelle
- 6 pedine per il gallo (4 piastrine di campo e 2 letamai)
- 4 cestini per le uova
- 1 sacchetto con 24 uova di 4 colori



Cestini per le uova



Dado con gallinelle



Il dado blu acchiappagallo si usa solo per la variante "Acchiappa il gallo".

Prima di cominciare a giocare estraete con prudenza il materiale dalle cartelline. Dal piano gioco estraete anche l'interno dei nidi e dai cestini delle uova tirate fuori i cerchietti dal cartone. Mettete le uova nel sacchetto.



il gioco di base

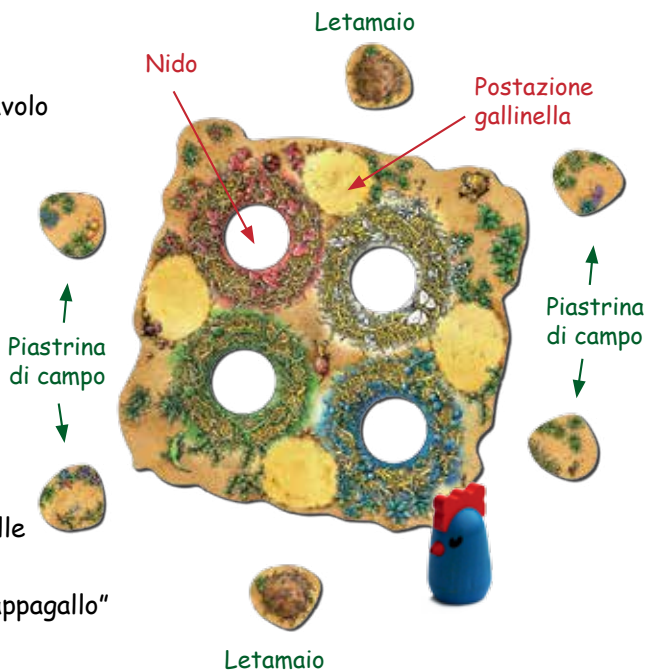


il gioco con il dado con gallinelle - per 2-4 giocatori dai 4 anni in sù

Preparazione del gioco

Mettete il piano di gioco in mezzo al tavolo e le pedine per il gallo tutte intorno. Fra i due letamai ponete da ogni parte due piastrine di campo.

- Date a ciascun giocatore un cestino per le uova.
- Mettete il gallo su uno dei due letamai.
- Date il sacchetto con le uova al giocatore che sa fare meglio chicchirichì. Comincerà lui il gioco.
- Tenete a portata di mano le gallinelle e il dado.
- Non avete bisogno del dado "acchiappagallo" per il gioco di base.



Svolgimento del gioco

Prima di ogni gioco riempiete le gallinelle con le uova. Dopo lanciate il dado e spostatevi con il gallo o con le galline. Quando il gallo raggiunge un letamaio, tutte e tre le gallinelle depositano le uova, che voi potete raccogliere. Giocherete fintanto che uno di voi non abbia riempito completamente il suo cestino.

1. Riempire le galline:

Chi ha il sacchetto tira fuori 3 uova e le distribuisce ai giocatori. Se tutte e 3 le uova sono dello stesso colore, le ributta nel sacchetto e ne prende delle nuove. Con le uova i giocatori riempiono le galline.

Attenzione! Memorizzate quale uovo riceve ogni gallina! Chi ha riempito una gallina la mette su una qualsiasi postazione per gallinelle.

La gallina si riempie così:

Tieni in alto l'uovo affinché tutti lo possano vedere e di alta voce di che colore è. Tira fuori la codina dalla gallinella, girala ed infila l'uovo nella sua pancia. Rimetti poi la codina al suo posto per impedire all'uovo di cader fuori.



2. Lanciare il dado e giocare:

Giocate uno dopo l'altro. Quello a cui tocca lancia il dado e si muove. Comincia il giocatore con il sacchetto.

- **Se hai lanciato una gallinella gialla,** prendi una gallina qualsiasi e la metti sulla postazione libera.
- **Se hai lanciato il gallo blu,** sposti il gallo in senso orario di una pedina.

Continuate così a lanciare a turno finché il gallo non ha raggiunto un letamaio.

3. Deporre le uova:

Quando sposti il gallo su di un letamaio, **gridi forte chicchirichì** e fai deporre l'uovo ad una gallina a tua scelta. Dopo il tuo vicino di sinistra prenderà una delle due gallinelle rimaste e le farà deporre l'uovo. Adesso tocca al suo vicino a sinistra che farà deporre l'uovo all'ultima gallinella. Se siete in due a giocare, vi alternate nel deporre le uova: prima tu, poi l'altro giocatore e poi di nuovo tu.

L'uovo si depone così:

Prendi una gallinella e mettila, senza guardare sotto, in un nido a tua scelta. Adesso puoi tirar fuori la codina. L'uovo cade nel nido. Sollevi la gallinella e puoi vedere di che colore è l'uovo.



- **Se l'uovo è dello stesso colore del nido,** come premio potrai mettere l'uovo nel tuo cestino. Se nel nido ci sono altre uova potrai prendere anche quelle.
- **Se l'uovo non è dello stesso colore del nido,** non potrai prenderlo purtroppo. L'uovo resterà nel nido finché in questo nido non sarà deposto un uovo del colore giusto.

Una gallinella con la quale hai deposto un uovo, la metterai davanti a te, così da riempirla di nuovo con un ovetto quando comincia un nuovo giro.

Il giro termina quando tutte le gallinelle hanno deposto l'uovo. Il sacchetto viene passato al giocatore di sinistra che comincia il nuovo giro come sopra descritto.

Giocatori e vincitori

Vince chi ha raccolto per primo sei uova.

Il gioco termina subito. Non si depositano altre uova.

Possibili varianti

- Potete giocare con due gallinelle contemporaneamente e porle su due postazioni libere a scelta.
- Variante con quattro giocatori: quando tutte e tre le gallinelle hanno deposto le uova, il quarto giocatore può raccogliere tutte le uova rimaste nei nidi.

Cattura il gallo!



Gioco con entrambi i dadi – dai 6 anni in sù

Qualche volta il gallo Ercole se la prende troppo comoda. Il contadino allora lo acchiappa e lo mette da sé sul letamaio.

Giocherete con le regole del gioco base - con le seguenti modifiche:

- Prima di iniziare il gioco, ognuno di voi prende un uovo dal sacchetto e lo mette nel suo cestino.
- Lanciate sempre tutti e **due** i dadi, il grande con le gallinelle ed il piccolo "acchiappagallo".

Se hai lanciato, con il dado delle gallinelle, il gallo blu e con l'altro dado hai la mano, cercherete tutti quanti di acchiappare il gallo il più velocemente possibile.



Se sei stato tu il più veloce, metti Ercole sul letamaio più vicino e fai chicchirichì. Poi puoi scegliere una gallina e farle deporre l'uovo. Infine la riempi di nuovo con un uovo e la metti su una postazione libera. Le altre due galline non depongono uova e restano sedute sulle loro postazioni senza essere guardate.

Attenzione: Se il gallo è ancora seduto su un letamaio non può essere acchiappato. Chi deve giocare lo sposterà solo di una pedina. Chi lo acchiappa lo stesso dovrà anche in questo caso mettere un uovo del suo cestino in un nido qualsiasi.

Per tutti gli altri risultati di lanci conta solo il dado delle gallinelle.

Giocate come descritto per il gioco di base e non potete catturare il gallo. Chi lo acchiappa lo stesso dovrà anche in questo caso mettere un uovo del suo cestino in un nido qualsiasi.



Autore: Klaus Zoch
Illustrazioni:
Doris Matthäus
Traduzione:
Monja Reichert

© 2014 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D - 80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele

Art.Nr.: 60 110 5056

