



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni

Eiertanz

Das Kartenspiel



Dancing Eggs · La danse des œufs
Eierdans · La danza del huevo · La danza delle uova

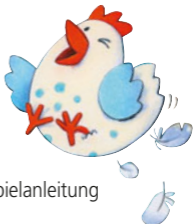
Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Eiertanz

Das Kartenspiel

Ein eiriges Reaktionsspiel für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren.

Autor: Roberto Fraga
Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Spielinhalt

32 Eierkarten, 6 Huhnkarten, 1 Holzei,
1 roter Aktionswürfel, 1 Farbwürfel, 1 Spielanleitung

Spielidee

Wer schafft es, die meisten Eierkarten an den richtigen Positionen festzuklemmen und somit die Eierschlacht zu gewinnen? Doch Vorsicht, das ist gar nicht so einfach, denn die Eierkarten lassen sich nicht leicht halten und sie wechseln auch immer mal wieder den Besitzer ... und sobald jemand eine seiner Eierkarten fallen lässt, wird abgerechnet.

Spielvorbereitung

Verteilt die sechs Huhnkarten mit der Huhnseite nach oben im Raum. Achtet dabei darauf, dass sie für alle gut sichtbar und etwa gleich gut erreichbar sind. Mischt die Eierkarten und stapelt sie mit der Eierseite nach oben in der Tischmitte. Legt ebenso das Holzei für alle gut erreichbar in die Tischmitte und haltet die beiden Würfel bereit.

Spielablauf

Wer am weitesten springen kann, darf beginnen und würfelt mit beiden Würfeln.

Welches Symbol zeigt der rote Aktionswürfel?

Die EierlegerEi



Du legst gerade ein Ei! Rufe: „Pook, pook, pook!“ und nimm dir eine Eierkarte vom Stapel.

Die SchnapperEi



Alle Spieler versuchen, so schnell wie möglich das Holzei aus der Tischmitte zu schnappen. Wer es schafft, darf sich die oberste Eierkarte vom Stapel nehmen.

Die EierspringerEi



Nimm das Holzei und werfe es in die Luft. Derjenige, der es fängt, bekommt die oberste Karte vom Stapel. Achtung: Der Würfler darf hierbei nicht mitmachen!

Die große DieberEi



Du darfst einem Mitspieler eine Eierkarte stehlen. Dazu drehst du die oberste Karte vom Stapel um und schaust, welche Stelle angezeigt wird. Hat ein Mitspieler dort bereits eine Karte, darfst du sie einfordern. Hat kein Mitspieler dort eine Karte, hast du leider Pech gehabt. Die gezogene Karte kommt anschließend unter den Eierkartenstapel.

Der große Eiertanz

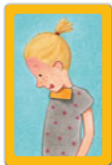


Jetzt geht es rund! Alle müssen aufstehen und so schnell wie möglich zu der zum Farbwürfel passenden Huhnkarte laufen. Der Spieler, der sie zuerst antippt – egal mit welchem Körperteil – und „Pook, pook, pook!“ ruft, bekommt die oberste Karte vom Stapel.

Anschließend dreht er die Huhnkarte um. Jetzt ist der Hahn zu sehen und es muss beim nächsten großen Eiertanz bei dieser Karte „Kikerikiee!“ gerufen werden.

Wohin jetzt mit der ergatterten Eierkarte?

Die gesammelten Eier darf man nicht einfach vor sich auf den Tisch legen. Immer wenn man eine Eierkarte bekommt, dreht man sie um und schaut, an welche Stelle man sie klemmen muss:



... unter
das Kinn



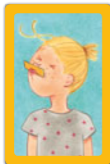
... unter eine
der beiden
Achseln



... zwischen
die Knie



... hinter
ein Ohr



... zwischen
Nase und
Mund



... zwischen
zwei Finger



... in eine
der beiden
Armbeugen

Tipp:

Sollte eine Position für kleinere Kinder zu schwer sein, können diese Karten auch vor dem Spiel aussortiert werden.

Wenn der Joker erscheint, bestimmen die Mitspieler, wo die Eierkarte positioniert werden muss.

Wichtige Eierregeln:

- Es können mehrere Karten an einer Stelle platziert werden!
- Es ist verboten, eine Eierkarte unter die Kleidung zu stecken oder andere Hilfsmittel zu benutzen.
- Wilde WürfelEi! Im Spiel muss viel gewürfelt und schnell reagiert werden. Trotzdem müsst ihr vorsichtig sein! Denn wer die Würfel vom Tisch fallen lässt oder sie herunterschubst, muss diese selber, ohne Hilfe, wieder aufheben.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt mit beiden Würfeln.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn einer der Spieler eine oder mehrere seiner festgeklemmten Eierkarten fallen lässt oder der Eierkartenstapel aufgebraucht ist. Jetzt zählt ihr alle eure festgeklemmten Eierkarten. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt diese wilde Eierei.

Variante für das Spielende

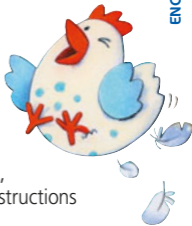
Das Spiel endet, wenn ein Spieler eine Karte verliert und ein Mitspieler es bemerkt. Man ist nicht verpflichtet zu sagen, dass man eine Karte verloren hat. Hierüber einigen sich die Spieler zu Beginn des Spiels.

Dancing Eggs

The Card Game

A wobbly game of reactions for 2 - 4 players ages 6 - 99.

Author: Roberto Fraga
Illustration: Martina Leykamm
Length of the game: approx. 10 minutes



ENGLISH

Contents

32 egg cards, 6 chicken cards, 1 wooden egg,
1 red action die, 1 color die, 1 set of game instructions

Game idea

Who will be able to clasp the most egg cards in the various positions thus winning the egg combat? Watch out it is not as easy as it seems. The egg cards are difficult to hold on to and also may change owners from time to time. As soon as somebody drops one of their cards, the game is over. Whoever has the most egg cards wins!

Preparation

Distribute the six chicken cards in the room, with the side showing the chicken face up. Make sure everybody can see and reach them easily. Shuffle the egg cards and place them in a pile in the center of the table, with the egg side facing up. Also place the wooden egg in the center of the table where everybody can easily reach it. Get the two dice ready.

How to Play

Whoever can jump the highest may start and rolls both dice.

What symbol appears on the red action die?

Egg laying



You are laying an egg! Shout: "cluck, cluck, cluuck!" and take an egg card from the pile.

Egg catching



All the players try to grab the wooden egg as quickly as possible from the center of the table. Whoever grabs it, may take an egg card from the pile.

Egg bouncing



Take the wooden egg and throw it into the air. The player who catches the egg receives the card from the top of the pile. Watch out: The player who rolled the die may not participate!

Egg stealing



You may steal an egg card from another player. To do so, turn over the card on top of the pile to see which position it shows. If one of the other players is holding a card already in this position you can ask him to hand over the card to you. If no player has a card in this position you were unlucky. Place the card you drew underneath the egg card pile.

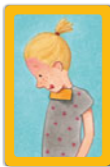
The grand egg dance



Now things start to move! Everybody stands up and runs as quickly as they can towards the chicken card that matches the color rolled on the color die. The first player to touch the chicken card, with no matter what part of his body, and shout "cluck, cluck, cluuck!" receives the card from the top of the pile. Then he turns over the chicken card. Now there is a picture of a rooster. So the next time this symbol is rolled you have to shout "cock-a-doodle-doo".

You've earned an egg card, now where do you get to place it?

Players don't just collect the egg cards in front of you on the table. When you earn an egg card you must then turn it over to see which position is indicated. That position shown is where you have to clasp and hold onto the egg card. Such as:



... under
the chin



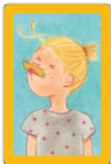
... under
an armpit



... between
the knees



... behind
the ear



... between
nose and
mouth



... between
two fingers



... between
forearm
and upper
arm

Note:

If any of the positions are too difficult for younger children, these cards can be removed before the game.

When the joker symbol is rolled on the die, the other players decide what position the egg card is to be held in by the player who rolled the joker.

Important Egg Rules:

- Several cards can be positioned in the same position.
- Players are not allowed to stick an egg under clothing or use any other tricks
- Wild dice rolling! This game involves a lot of dice rolling and requires quick reactions. Nevertheless you have to be careful! Whoever accidentally drops the dice, or pushes them from the table, has to pick them up on their own without any help.

Then it's the turn of the next player to roll both dice.



End of the game

The game ends as soon as one of the players lets one or more of their positioned egg cards drop or the pile of egg cards is left empty. Now each player counts the egg cards he held fast. The player with the most cards wins the wild egg combat.

End of Game – Variation:

The game ends as soon as a player drops a card and another player notices it. You are not obliged to say that you lost a card. Please agree about this option at the beginning of the game.

La danse des œufs

Cartes

Un jeu de réaction pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteur : Roberto Fraga
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie : env. 10 minutes



Contenu du jeu

32 cartes d'œufs, 6 cartes de poules,
1 œuf en bois, 1 dé d'activités de
couleur rouge, 1 dé multicolore, 1 règle du jeu

Idée

Qui réussira à coincer les cartes d'œufs aux bons endroits et gagnera ainsi la bataille des œufs ? Ces exploits demandent de l'adresse car les cartes d'œufs ne tiennent pas facilement et elles changent souvent de propriétaire.... et dès que quelqu'un fait tomber une de ses cartes, on fait les comptes.

Préparatifs

Répartissez les six cartes de poules, face « poule » visible. Veillez à ce qu'elles soient posées de manière bien visible pour tous et accessibles avec la même distance. Mélangez les cartes d'œufs et empilez-les au milieu de la table, face « œuf » visible. Posez l'œuf en bois au milieu de la table de manière bien accessible à tous et préparez les deux dés.

Déroulement de la partie

Celui qui sautera le plus loin commence en lançant les deux dés.

Quel symbole est représenté sur le dé d'activités de couleur rouge ?

L'œuf pondu



Tu es en train de pondre un œuf et dis : « Cot cot codêt ! ». Prends une carte d'œuf de la pile.

L'œuf attrapeur



Tous les joueurs essayent d'attraper le plus vite possible l'œuf en bois posé au milieu de la table. Celui qui réussit à l'attraper prend la carte d'œuf posée en haut de la pile.

L'œuf sauteur



Prends l'œuf en bois et lance-le en l'air. Celui qui le rattrape prend la carte posée en haut de la pile. Attention : le joueur qui a lancé l'œuf en bois n'a pas le droit de participer !

L'œuf voleur



Tu as le droit de voler une carte d'œuf à un joueur. Pour cela, tu retournes la carte posée en haut de la pile et regardes quel endroit elle indique. Si un des joueurs a déjà une carte placée là, tu as le droit de la demander. Si aucun joueur n'a de carte à cet endroit, tu n'as pas de chance. La carte tirée est remise dans la pile en la glissant en dessous.

L'œuf danseur

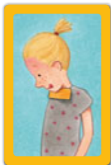


Et maintenant : tous à l'action ! Tous les joueurs se lèvent et courent le plus vite possible vers la carte de poule correspondant au symbole du dé. Le premier qui touche la carte, peu importe avec quelle partie du corps, et dit « cot, cot, codêt ! » prend la carte en haut de la pile.

Ensuite, il retourne la carte de poule. Maintenant, on voit le coq et la prochaine fois qu'il faudra toucher cette carte, le joueur devra dire en même temps « cocorico ! ».

Que faire avec la carte d'œuf récupérée ?

On n'a pas le droit de poser tout simplement ses œufs sur la table. A chaque fois que l'on récupère une carte d'œuf, on la retourne et regarde à quel endroit il faut la coincer.



... sous le menton



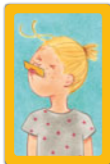
... sous une aisselle



... entre les genoux



... derrière une oreille



... entre le nez et la bouche



... entre deux doigts



... dans le creux d'un bras

Astuce :

si une position est trop difficile pour les petits enfants, vous pouvez retirer ces cartes avant de commencer le jeu.

Lorsque le joker apparaît, les joueurs choisissent à quel endroit la carte d'œuf doit être coincée.

Règles importantes pour coincer les œufs :

- On peut coincer plusieurs cartes au même endroit !
- On n'a pas le droit de cacher une carte d'œuf sous un vêtement ou d'utiliser une aide quelconque.
- Dés voltigeurs : pendant le jeu, les dés sont souvent lancés et il faut réagir vite. Soyez cependant prudents, car celui qui fait tomber les dés par terre ou les pousse par terre doit les ramasser sans se servir d'aide.

C'est ensuite au tour du joueur suivant qui lance les deux dés.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un ou plusieurs joueurs fait/ont tomber une ou plusieurs de ses/leurs cartes coincées ou que la pile de cartes d'œufs est épuisée. Chacun compte son nombre de cartes d'œufs coincées. Celui qui en a le plus gagne la partie.

Variante pour la fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur perd une carte et qu'un autre joueur le remarque. Quand on perd une carte, on n'est pas obligé de le dire. Si vous décidez de jouer de cette manière, mettez-vous d'accord au début de la partie.

Eierdans

Het kaartspel

Een eierbrekend reactiespel voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar.

Auteur: Roberto Fraga
Illustraties: Martina Leykamm
Speelduur: ca. 10 minuten



Spelinhoud

32 eierkaarten, 6 kippenkaarten, 1 houten ei,
1 rode actiedobbelsteen, 1 kleurendobbelsteen, spelregels

Spelidee

Wie lukt het om de meeste eierkaarten op de juiste plaatsen vast te klemmen en zo het eiergevecht te winnen? Maar pas op, dat is helemaal niet zo makkelijk want het is niet eenvoudig om de eierkaarten op hun plek te houden en bovendien verwisselen ze ook nog eens steeds van eigenaar... en zodra iemand een van zijn eierkaarten laat vallen, wordt er geteld.

Spelvoorbereiding

Verdeel de zes kippenkaarten met de kip naar boven over de kamer. Let er hierbij op dat iedereen ze goed kan zien en ze allemaal ongeveer even goed bereikbaar zijn. Schud de eierkaarten en leg ze midden op tafel op een stapel met de eierzijde omhoog. Leg ook het houten ei voor iedereen goed bereikbaar midden op tafel en leg de twee dobbelstenen klaar.

Spelverloop

Wie het verst kan springen, mag beginnen en gooit met de twee dobbelstenen.

Welke afbeelding vertoont de rode actiedobbelsteen?

Het eierlegger-ei



Jij legt nu een ei! Roep "tok, tok, tòòk!" en pak een eierkaart van de stapel.

Het hapsnap-ei



Alle spelers proberen om zo snel mogelijk het houten ei te pakken dat midden op tafel ligt. Wie het lukt, mag de bovenste eierkaart van de stapel pakken.

Het eierspringer-ei



Pak het houten ei en gooi het in de lucht. Degene die het vangt, krijgt de bovenste kaart van de stapel. Let op: de gooier mag hierbij niet meedoen!

Het grote dieven-ei



Je mag van een van je medespelers een ei stelen. Daarvoor draai je de bovenste kaart van de stapel om en kijk je welke plek erop staat aangegeven. Als een van je medespelers daar al een kaart heeft, mag je deze opeisen. Als geen enkele speler er een kaart heeft, heb je helaas pech gehad. De getrokken kaart wordt daarna onderop de stapel eierkaarten gedaan.

De grote eierdans

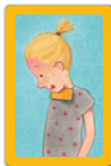


Nu wordt het pas echt leuk! Iedereen moet opstaan en zo snel mogelijk naar de kippenkaart lopen die bij de kleurendobbelsteen hoort. De speler die hem het eerst aanraakt, om het even met welk lichaamsdeel en "tok, tok, tòòk" roept, krijgt de bovenste kaart van de stapel.

Vervolgens draait hij de kippenkaart om. Daarop is nu de haan te zien en er moet bij de volgende grote eierdans bij deze kaart "kukeleku" worden geroepen.

Wat gebeurt er met de behaalde eierkaart?

De verzamelde eieren mogen niet gewoon op tafel worden gelegd. Telkens als iemand een eierkaart krijgt, draait hij deze om en kijkt op welke plek hij geklemd moet worden:



... onder
je kin



... onder een
van je oksels



... tussen
je knieën



... achter
een oor



... tussen
je neus en
je mond



... tussen
twee vingers



... in een
van je
ellebogen

Tip:
*als een bepaalde positie voor
kleinere kinderen te moeilijk
zou zijn, kunt u deze
kaarten ook vóór het spel
uitsorteren.*

Als de joker verschijnt, bepalen de medespelers waar de eierkaart moet worden vastgeklemd.

Belangrijke eierregels:

- Er mogen meerdere kaarten op dezelfde plek worden geplaatst!
- Het is verboden om een kaart onder je kleding te steken of andere hulpmiddelen te gebruiken.
- Woest gedobbel! Tijdens het spel moet er veel gedobbeld en snel gereageerd worden. Maar jullie moeten tegelijk ook heel voorzichtig zijn! Want degene die de dobbelstenen van tafel of zelfs eronder laat vallen, moet deze zelf en zonder hulp weer oprapen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de twee dobbelstenen.

Einde van het spel

Het spel is onmiddellijk afgelopen als een van de spelers één of meer van zijn vastgekleemde eierkaarten laat vallen of wanneer de stapel eierkaarten is opgebruikt. Nu telt iedereen zijn vastgekleemde eierkaarten. De speler met de meeste kaarten wint dit wilde eierspel.

Variant voor het einde van het spel

Het spel is afgelopen als een van de spelers een kaart verliest en een medespeler dit merkt. Niemand is verplicht om te zeggen dat hij een kaart heeft verloren. Dit wordt door de spelers aan het begin van het spel afgesproken.

La danza del huevo

Juego de cartas

Un huevísimo juego de reacción para 2 - 4 jugadores de 6 a 99 años.

Autor: Roberto Fraga
Ilustraciones: Martina Leykamm
Duración de una partida: aprox. 10 minutos



Contenido del juego

32 cartas de huevo, 6 cartas de gallina, 1 huevo de madera, 1 dado rojo de acción, 1 dado de colores, 1 instrucciones

El juego

¿Quién es capaz de sujetar el mayor número de cartas de huevo con las partes del cuerpo correctas para ganar así la batalla de los huevos? ¡Pero cuidado! La cosa no resulta ni de lejos tan sencilla porque las cartas de huevo no se dejan sujetar fácilmente y cambian continuamente de dueño... Y además se echan las cuentas en el momento en que alguien deja caer una de sus cartas de huevo.

Preparativos

Repartid por la habitación las seis cartas de gallina por el lado que muestra la gallina. Al hacerlo tenéis que prestar atención para que las cartas sean visibles para todos y que todos los

jugadores puedan alcanzarlas sin dificultad. Barajad las cartas de huevo y formad un mazo con ellas en el centro de la mesa mostrando el lado de los huevos. Poned también el huevo de madera en el centro de la mesa de manera que esté al alcance de todos, y tened los dos dados preparados.

¿Cómo se juega?

Comienza tirando los dos dados aquél de vosotros que más lejos salte.

¿Qué símbolo muestra el dado rojo de acción?

El ponehuevos



¡Estás poniendo un huevo! Exclama: "¡Coc, cocococ, cococococ!" y coge una carta de huevo del mazo.

El atrapahuevos



Todos los jugadores tratan de atrapar lo más rápidamente posible el huevo de madera del centro de la mesa. Quien lo consiga cogerá la primera carta del mazo.

El saltahuevos



Coge el huevo de madera y lánzalo al aire. Quien lo coja recibirá la primera carta del mazo. Atención: ¡No participa el jugador que tiró los dados!

El gran robahuevos



Róbale una carta de huevo a uno de tus compañeros de juego. Para ello darás la vuelta a la primera carta del mazo y observarás qué parte del cuerpo señala. Si algún compañero de juego tiene una carta en esa parte del cuerpo, pídesela. Si ningún compañero de juego tiene una carta en ese lugar, has tenido mala suerte. La carta extraída va a parar finalmente debajo del mazo.

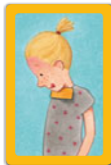
La gran danza de los huevos



¡La cosa se pone emocionante! Todos tienen que levantarse y dirigirse lo más rápidamente posible a la carta de gallina que coincida con la que ha salido en el dado de colores. Recibirá la primera carta del mazo el jugador que primero la toque (sin importar la parte del cuerpo con que lo haga) y exclame "¡coc, cocococ, cococococ!". A continuación dará la vuelta a esa carta de gallina. Ahora puede verse el gallo y en la próxima gran danza de los huevos habrá que exclamar: "¡Quiquiriquíiii!".

¿Qué hacer con la carta de huevo conseguida?

Los huevos reunidos no se depositan así sin más encima de la mesa. Siempre que se consigue una carta hay que darle la vuelta para ver a qué parte del cuerpo hay que fijarla:



... debajo
de la
barbilla



... debajo de
una de las
dos axilas



... entre las
rodillas



... detrás de
una oreja



... entre la
nariz y la
boca



... entre
dos dedos



... en uno
de los dos
pliegues
del codo

Sugerencia:

En caso de que una posición sea demasiado difícil para niños pequeños, estas tarjetas se pueden eliminar antes del juego.

Cuando salga el comodín, los jugadores decidirán la parte del cuerpo en la que colocar la carta de huevo.

Huevo-reglas importantes:

- ¡Puede haber varias cartas colocadas en un mismo lugar!
- Está prohibido esconder una carta debajo de la ropa o ayudarse de otros medios para fijarla.
- ¡Huevos y dados a tutiplén! En el juego hay que tirar mucho los dados y reaccionar rápidamente. Sin embargo, tenéis que proceder con sumo cuidado porque a quien se le caigan los dados de la mesa o los tire abajo, tendrá que recogerlos él mismo del suelo sin recibir ninguna ayuda.

A continuación es el turno del jugador siguiente que tirará los dos dados.

Final del juego

La partida acaba inmediatamente cuando uno de los jugadores deja caer una o varias de sus cartas fijadas al cuerpo o cuando se haya agotado el mazo de cartas. Es el momento de contar vuestras cartas de huevo fijadas al cuerpo. Gana esta salvaje competición huevística el jugador que posea el mayor número de cartas.

Variante para el final de la partida

La partida acaba cuando un jugador pierde una carta y otro compañero de juego se da cuenta. Un jugador que ha perdido una carta no está obligado a comunicárselo a los otros. Los jugadores deben ponerse de acuerdo al respecto antes de comenzar a jugar.

La danza delle uova

Gioco di carte

Un gioco "ovoidale" di reazione,
per 2 - 4 giocatori da 6 a 99 anni.

Autore: Roberto Fraga
Illustrazioni: Martina Leykamm
Durata del gioco: circa 10 minuti



Dotazione del gioco

32 carte uovo, 6 carte gallina, 1 uovo di legno, 1 dado di attività di colore rosso, 1 dado dei colori, istruzioni per giocare

Idea e scopo del gioco

Chi riesce a trattenere il maggior numero di carte uovo nelle giuste posizioni ed a vincere in tal modo la battaglia delle uova? Attenzione, però, non è poi così semplice, perché non è facile tenere in posizione le carte, che cambiano anche di continuo proprietario... e si fanno i conti non appena qualcuno fa cadere una delle proprie carte uovo.

Preparazione del gioco

Distribuite nella stanza le sei carte gallina con il lato della gallina rivolta verso l'alto. Fate attenzione che le carte siano ben visibili e raggiungibili da tutti i giocatori. Mescolate le carte uovo e formate con queste un mazzo, che mettete al centro del tavolo con il lato dell'uovo rivolto verso l'alto. Al centro del tavolo mettete anche l'uovo di legno, a portata di mano di tutti i giocatori, e preparate i due dadi.

Svolgimento del gioco

Inizia e tira i due dadi il giocatore che riesce a fare il salto più lungo.

Che simbolo appare sul dado di attività rosso?

Deponi l'uovo



Stai deponendo un uovo! Grida: "Cotcotcot!" e prendi una carta uovo dal mazzo.

Acchiappa l'uovo



Tutti i giocatori cercano di afferrare il più rapidamente possibile l'uovo di legno al centro del tavolo. Il giocatore che ci riesce può prendere la prima carta uovo del mazzo.

Lancia l'uovo



Prendi l'uovo di legno e lancialo in aria. Il giocatore che lo prende riceve la prima carta del mazzo. Attenzione: chi ha lanciato l'uovo non partecipa all'azione!

Il grande furto di uovo



Puoi rubare una carta uovo ad un compagno di gioco. Gira la prima carta del mazzo e guarda quale punto vi viene indicato. Se un tuo compagno ha una carta nello stesso punto, puoi prendertela. In caso contrario, hai avuto sfortuna. La carta pescata si infila poi sotto il mazzo delle carte uovo.

La grande danza delle uova

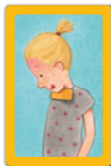


Pronti, azione, via! Tutti devono alzarsi e correre, veloci come un fulmine, fino alla carta gallina corrispondente al dado dei colori. Il giocatore che tocca questa carta con una parte qualsiasi del proprio corpo e che grida: "Pocpocpoc!" riceve la prima carta del mazzo.

Egli gira poi la carta gallina. Sulla carta c'è ora in vista il gallo e alla prossima grande danza delle uova, toccando questa carta, si dovrà gridare: "Chicchirichì!"

Dove collocare le carte uovo conquistate?

Le uova raccolte non si mettono sul tavolo, davanti a ogni giocatore. Infatti, quando un giocatore riceve una carta uovo, la gira e guarda in quale punto del proprio corpo deve posizionarla:



... sotto
il mento



... sotto una
delle ascelle



... tra le
ginocchia



... dietro
un orecchio



... tra il
naso e la
bocca



... tra due dita



... nella piega
interna di uno
dei due gomiti

Consiglio:

onsiglio: Se una posizione è troppo difficile per i bambini piccoli, le carte che la indicano possono essere escluse prima di iniziare a giocare.

Quando appare il jolly, i compagni di gioco decidono il punto dove la carta uovo va posizionata.

Importante ovo-regolamento:

- Si possono sistemare più carte in uno stesso punto!
- È vietato infilare una carta uovo sotto gli abiti oppure ricorrere ad altri trucchi.
- Lancio selvaggio! Durante il gioco si lanciano ripetutamente i dadi e si deve reagire con rapidità. Dovete però agire con cautela! Infatti, se ad un giocatore cadono i dadi dal tavolo, egli dovrà raccogliergli da solo, senza essere aiutato.

Il turno passa poi al giocatore seguente, che tira i due dadi.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando ad un giocatore cadono una o più carte trattenute, oppure quando non ci sono più carte uovo nel mazzo. I giocatori contano le carte uovo trattenute. Vince questa turbolenta gara con le uova il giocatore che possiede il maggior numero di carte.

Variante per la conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore perde una carta ed un compagno di gioco se ne accorge. Non si è obbligati ad annunciare la perdita di una carta e, al riguardo, ci si accorderà prima di iniziare a giocare.

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de