

CHICKEN DANCE

Baila, baila y que no se caigan los huevos para ganar

Contenido

1 dado rojo
1 dado azul
16 huevos

Objetivo del juego

Atrapar la mayor cantidad de huevos y mantenerlos empollando donde el dado azul indique.

Preparación

Poner en una mesa los dos dados. Colocar los huevos al costado de los dados. Mantener el centro de la mesa libre: los huevos deberán rebotar sobre ella. Cuidado con todo lo que haya alrededor! A los huevos no les pasará nada pero deberías quitar cualquier objeto frágil de la mesa antes de empezar a jugar y también quitar todos los objetos que estén a 1,5 mts alrededor de la mesa. Evitar que la mesa sea de vidrio para que nadie se lastime.

Cómo jugar

Seleccionar qué jugador lanzará el primer dado rojo de acción, relizar lo que éste indica. Luego lanzar el dado azul y finalmente tomar el huevo. Una vez colocado el huevo donde corresponde, se repetirá toda esta rutina. Luego volverá a hacer rodar el dado el jugador que obtuvo el huevo.

Rutina

- 1- Rodar dado rojo
- 2- Tomar el huevo
- 2- Rodar dado azul
- 3- Colocar el huevo

Los dados, sus significados

•DADO AZUL



Coloca el huevo donde tu decidas



Coloca el huevo entre el brazo y el cuerpo



Coloca el huevo entre la pera y el cuerpo



Coloca el huevo entre las piernas



Coloca el huevo entre la mejilla y el hombro



Coloca el huevo en el pliegue del brazo

No está permitido sujetar el huevo bajo la ropa o el uso de cualquier otra artimaña

•DADO ROJO



Todos deben dar una vuelta completa alrededor de la mesa. El primero que lo hace tomará un huevo. Es obligatorio para todos dar la vuelta a la mesa.



Deja picar el huevo sobre la mesa dejándolo caer desde 1 metro de altura. El que atrape el huevo tomará el dado azul.



Sentarse, gritar ¡KOKORIKÓ! y pararse. El primero que lo hace tomará el huevo del centro de la mesa. Todos deberán sentarse.



Tomar el dado azul antes que los demás jugadores y ganar el huevo.

¡Ojo que no se te caigan los dados!

En este juego se realiza una gran cantidad de lanzamientos de los dados y se requieren reacciones rápidas. No obstante: ¡hay que tener mucho cuidado! A quien se le caiga el dado o lo empuje fuera de la mesa tendrá que recogerlo él mismo sin ayuda.

Final del juego

El juego termina cuando queda un solo jugador con al menos cuatro huevos en su poder. Éste será el ganador.

Al jugador que se le caigan los huevos queda eliminado y deberá dejarlos en el centro de la mesa. Estos huevos vuelven a ser tenidos en cuenta para el juego.

Juego sin fin

Esta variante permite que no haya final, salvo que se caigan los huevos. Para esta opción, una vez que los huevos están todos atrapados, el que gana la acción del dado rojo decide a qué jugador y qué huevo le intentará robar, sin que se le caiga ningún huevo al jugador robado ni a sí mismo.

