

Es ist gar nicht so leicht, die Hühner zu treffen. Aufgrund seiner Form rollt das Ei mal hierhin und mal dorthin.

Getroffen oder nicht getroffen?

Hat ein Spieler ein Huhn oder mehrere Hühner getroffen, sodass sie umfallen oder sogar Stufen hinabfallen, stellt er jedes Huhn einfach auf dem nächstgelegenen freien Lauffeld wieder auf. Und zwar genau auf der Stufe, auf der es liegen geblieben ist! Ist auf dieser Stufe kein Lauffeld frei, muss das Huhn noch eine Stufe weiter unten aufgestellt werden. All dies gilt auch dann, wenn der Spieler versehentlich ein eigenes Huhn getroffen hat.

Egal, ob der Spieler getroffen hat oder nicht – in jedem Fall ist sein Zug nun zu Ende und der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Gewonnen hat, wer mit **einem** seiner mutigen Hühner als Erster das Zielfeld auf dem Rücken des Hahns erreicht.

Für den Sprung von der obersten Strohhallen-Stufe auf den Rücken des Hahns muss der Spieler noch einmal die entsprechende Kopfbedeckung würfeln.



© 2006 Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com



Ravensburger® Spiele Nr. 21 808 0
Das total verrückte Eierwurfspiel
für 2–4 Spieler von 4–8 Jahren

Autor: Gunter Baars
Design: Kinetic, busse design ulm,
DE Ravensburger
Illustration: Kinetic
Photos: Christof Herdt

Inhalt:

- 1 Spielgerät (Scheune mit Strohhallen)
- 1 Nest mit Hahn und Regenrinne
- 4 Hindernisse (1 Milchkanne, 1 Fass, 1 Eimer, 1 Gießkanne)
- 12 Hühner (mit drei unterschiedlichen Kopfbedeckungen: Hut, Kappe, Helm)
- 2 Symbolwürfel
- 1 Ei

Großes Gegacker bei den Hühnern! Der Hahn hat sich in die Scheune geschlichen und sich mitten ins Nest gesetzt. Und jetzt wirft der freche Kerl auch noch mit den Eiern!

„Der Hahn muss da weg!“, denken die Hühner und stürmen los. Gelingt es den mutigen Hühnern, mit Geschick und Glück den fliegenden Eiern auszuweichen und die Strohhallen zu erklimmen?

Ziel des Spiels

ist es, mit einem seiner Hühner als Erster das Nest zu erreichen, um den frechen Hahn zu vertreiben.

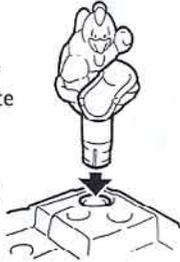
Ravensburger

Vorbereitung

- Klebt die GummifüÙe in die vier Ecken auf der Unterseite des Spielgeräts.

- Stellt das Spielgerät in die Mitte des Tisches.

- Steckt das Nest mit dem Hahn und der Regenrinne auf die Spitze des Spielgeräts.



- Steckt die Milchkanne, das Fass, den Eimer und die Gießkanne entsprechend dem Foto auf der Schachtelrückseite auf das Spielgerät.

- Jeder sucht sich das Hühner-team aus, mit dem er spielen möchte. Drei Hühner einer Farbe bilden ein Team.



- Jeder stellt die drei Hühner aus seinem Team auf drei beliebige Felder auf dem braunen Bretterboden.

- Legt die Würfel und das Ei bereit.

Und los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Auf dem einen Würfel befinden sich Bilder von Kopfbedeckungen. Auf dem anderen Würfel ist zusätzlich der Kopf des Hahns zu sehen. Beim Würfeln gibt es folgende Möglichkeiten:

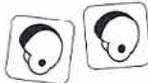
- **Beide Würfel zeigen eine Kopfbedeckung**

Beispiel:



Für jeden Würfel, der eine Kopfbedeckung zeigt, zieht der Spieler sein Huhn mit der entsprechenden Kopfbedeckung um eine Strohballen-Stufe nach oben. Dies bedeutet, bei zwei verschiedenen Kopfbedeckungen dürfen die zwei entsprechenden Hühner je eine Stufe ziehen, bei zwei gleichen Kopfbedeckungen darf das entsprechende Huhn zwei Stufen ziehen.

Beispiel:



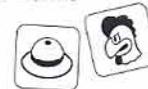
Beim Ziehen gilt immer:

Der Spieler, der am Zug ist, hat die Wahl, auf welches freie Lauffeld der nächsten Strohballen-Stufe er sein Huhn stellen möchte. Auf Lauffelder, auf denen bereits eine andere Spielfigur steht, kann der Spieler sein Huhn nicht mehr stellen. Sind alle Lauffelder der Stufe besetzt, nimmt der Spieler ein Huhn eines Mitspielers von dieser Stufe, versetzt es eine Stufe nach unten und stellt sein Huhn auf das frei gewordene Lauffeld.

Aufgepasst! Manche der Lauffelder sind sicherer als andere! Hinter der Gießkanne, dem Fass, der Milchkanne oder dem Eimer kann man sich prima vor den fliegenden Eiern schützen!

- **Nur ein Würfel zeigt eine Kopfbedeckung, der andere zeigt den Kopf des Hahns**

Beispiel:



In diesem Fall führt der Spieler zwei Aktionen in genau dieser Reihenfolge aus:

1. Er zieht mit seinem Huhn, dessen Kopfbedeckung der eine

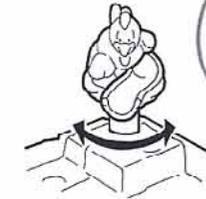
Würfel zeigt, eine Stufe nach oben, wie zuvor beschrieben.

2. Danach schlüpft er kurzfristig in die Rolle des Hahns. Er darf nun mit dem Ei nach den Hühnern werfen. Dabei versucht er natürlich, die Hühner der anderen Spieler zu treffen.

Wie wird das Ei geworfen?

Der Spieler, der am Zug ist, legt das Ei in die Vertiefung am oberen Ende der Regenrinne. Zum Zielen dreht er den Hahn so, dass die Öffnung der Regenrinne in Richtung des Huhns zeigt, das er mit dem Ei treffen möchte.

Keine Sorge, dieses Ei geht nicht kaputt und auch die Hühner können sich ganz bestimmt nicht wehtun, denn sie tragen ja Kopfbedeckungen, um sich gegen die fliegenden Eier zu schützen!



Dann löst er das Ei aus, indem er es, wie in der Abbildung gezeigt, mit dem Finger von unten aus der Vertiefung drückt – und schon rollt es abwärts!

