

Gackerei ums Hühnerei

Wer brütet am schnellsten?

Für 2 bis 5 Spieler



Ziel des Spiels

Die Spieler legen jeweils fünf Eier-Chips verdeckt auf ihren Stuhl und setzen sich zum «Brüten» darauf! Der Würfel gibt vor, welches Küken ausgebrütet werden soll. Hat ein Spieler das passende Küken gefunden, legt er es rasch ins Nest und gackert laut. Aber aufgepasst, der Fuchs lauert schon! Ziel ist es, als Erster fünf Küken «ausgebrütet» zu haben.

erreichen ist. Den **Würfel** legt ihr neben das Nest. Die **Eier-Chips** werden vorsichtig aus den Stanztafeln ausgebrochen. Alle Chips werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler nimmt fünf Chips und legt sie, ohne sie anzuschauen, verdeckt auf seinen Stuhl. Dann setzt ihr euch so darauf, dass die fünf Chips möglichst nicht zu sehen sind – jetzt «brütet» ihr! Die restlichen Chips werden als Eiervorrat verdeckt neben das Nest gelegt.



Spielmaterial

48 Eier-Chips, davon 41 Küken-Chips (13 mit gelben Küken, je 14 mit blauen und roten Küken) und 7 Fuchs-Chips
1 Nest
1 Hühner-Würfel



Spielvorbereitung

Legt das gelbe **Nest** in die Mitte der Spielfläche, sodass es für alle Spieler gut zu





Das Spiel beginnt!

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Der Würfel zeigt verschiedene Küken: Rot, Blau und Gelb. Wer findet als Erster ein Küken in der gewürfelten Farbe?

Springt auf und dreht alle gleichzeitig mit einer Hand einen Chip nach dem anderen auf eurem Stuhl um. Zeigt ein Chip nicht die richtige Farbe, verdeckt ihr ihn wieder. Wer ein Küken in der passenden Farbe entdeckt, legt den Chip schnell in das Nest in der Tischmitte, legt seine Hand darauf und gackert laut. Der Spieler, der dies als Erster schafft, darf den Küken-Chip aus dem Nest nehmen und vor sich ablegen.

Anschließend nimmt der Spieler verdeckt einen neuen Chip aus dem Eiervorrat und legt ihn zu seinen übrigen Chips auf den Stuhl, sodass er wieder fünf Chips hat. Die anderen Spieler haben leider Pech gehabt. Alle setzen sich wieder auf ihre (verdeckten) Eier-Chips und eine neue Runde beginnt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt. Alle Spieler schauen wieder, ob sie auf ihrem Stuhl schnell ein Küken in der passenden Farbe finden. Wer sich dabei gemerkt hat, wo welche Küken liegen, ist im Vorteil!

Achtung Fuchs!

Entdeckt ein Spieler beim Umdrehen der Chips einen Fuchs, so muss er ihn sofort in das Nest auf dem Tisch legen und seine Hand darüberlegen. Dabei ruft er laut: «Achtung, Fuchs!» Jetzt legen alle Spieler

möglichst schnell ihre Hand auf die Hand des Mitspielers auf dem Nest – wer dabei am langsamsten ist, muss einen der vor ihm liegenden Küken-Chips abgeben. Hat er noch keinen Küken-Chip vor sich liegen, muss er keinen abgeben. Der Fuchs-Chip geht anschließend aus dem Spiel.



Spielende

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler fünf Küken-Chips vor sich liegen hat. Dieser Spieler ist der Sieger!



Spielidee: BD2005 / Random Games
Illustrationen: Reiner Stolte
Gestaltung: Katja Witt, Stuttgart

© 2010 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

Artikel-Nr.: 680244