

TERRORE NEL POLLAIO (zoff im Huhnerh) HABA

Di prima mattina il contadino Fernando da da mangiare ai suoi polli. Mai sazi, i polli si accalcano sui chicchi che Fernando lancia dietro lo steccato. Schiamazzando si precipitano accalcandosi sul ghiotto pasto, ignari delle manovre di avvicinamento della volpe dietro al recinto. Per fortuna però il corvo Gracchia l'ha colta sul fatto. L'astuto corvo saltella sullo steccato seguendo i movimenti della volpe, mettendo così in guardia i suoi amici.

Quando la volpe farà capolino da dietro lo steccato, i polli sono quasi già in salvo nel pollaio.

SCOPO DEL GIOCO :

Chi arriva nel pollaio con il maggior numero di chicchi di frumento avrà vinto la partita.

UN CONSIGLIO PRIMA DI INIZIARE:

Prima di cominciare a giocare, esercitatevi a lanciare il frumento con il contadino Fernando. Posizionate la scatola con il recinto al centro del tavolo e preparate il chicco sulla base dell'asticella di Fernando. Spingete con il dito in basso e lasciate andare l'asticella di modo che la spinta faccia "volare" il chicco all'interno del cortile.

PREPARATIVI:

-Posizionate il recinto al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglierà una gallina, poi prenderà la carta del colore corrispondente e la metterà davanti a sé

- Le galline alla partenza si posizionano sul tetto del pollaio.
- Ogni giocatore prende 10 grani di frumento e li mette sulla sua carta gallina
- Mettere un chicco su ciascuna delle cinque caselle dove c'è un verme disegnato.(i vermi non hanno importanza nel corso del gioco)
- Mettere il corvo sulla striscia rossa disegnata tra le prime due tacche della barriera
- Preparare Fernando il contadino
- Se ci sono meno di 4 giocatori mettere i pezzi in più nel coperchio della scatola.

SVOLGIMENTO DELLA GARA

- Giocare a turno in senso orario
- Il giocatore che griderà più forte "COCORICO" inizierà il gioco. Se non riuscite a mettervi d'accordo sarà il giocatore più giovane a iniziare.
- Prendete un chicco dal vostro mucchio e con l'aiuto di Fernando lanciatelo all'interno del cortile, non importa dove.
- Se non entra in una casella del cortile riprenderlo e tirarlo ancora una volta
- DOVE E' ATTERRATO IL CHICCO?

. **In una casella vuota:** la tua gallina resta dov'è

. **In una casella con la piuma:** la tua gallina resta dov'è e il corvo avanza di uno scatto

. **In una casella con uno o più fiori:** la tua gallina avanza di un numero di caselle pari al numero di fiori

. **In una casella con più fiori e una piuma:** la tua gallina avanza di un numero di caselle pari al numero dei fiori e avanza di uno scatto anche il corvo

REGOLE IMPORTANTI DA SEGUIRE

- Al 1° giro si può scegliere di far partire la propria gallina da una delle 4 caselle posizionate vicino al pollaio
- Dopo potrai far avanzare la tua gallina nelle 4 direzioni ma non in diagonale
- Muovendo la tua gallina puoi cambiare la direzione
- Le caselle occupate da un'altra gallina contano, ma non è possibile fermarsi su una casella già occupata.

RECUPERARE I CHICCHI

Se muovendo la gallina passi da una casella che contiene dei chicchi, puoi recuperarli e metterli sulla tua carta, nel tuo mucchio.

Se i tuoi chicchi cadono su una casella dove c'è una gallina, il giocatore della gallina prende i chicchi.

LA VOLPE FA LA SUA APPARIZIONE

Quando il corvo arriva al punto blu disegnato sulla staccionata, la volpe fa la sua apparizione dietro la barriera.

Le galline devono allora rientrare velocemente nel pollaio ciascuna al loro turno

Si seguono le stesse regole già indicate prima.

Le galline hanno però molta fretta tanto che non hanno più il tempo di recuperare i chicchi.

Le piume non contano durante il percorso di ritorno.

COME FANNO LE GALLINE A RIENTRARE NEL POLLAIO?

Si può passare nel pollaio dalla grande porta o dalla piccola di fianco, se vuoi si può passare anche dalla finestra.

Quando si arriva al pollaio i fiori in più sono perduti

NOTA : se un giocatore non ha più chicchi la sua gallina rientra subito nel pollaio: Qui aspetta gli altri.

FINE DELLA PARTITA

La partita è finita quando l'ultima gallina è nel pollaio.

Vince chi avrà più chicchi sulla sua carta

Se più giocatori hanno lo stesso numero di chicchi vince il giocatore che ha la gallina arrivata prima al pollaio.