

Kiki Ricky

Ravensburger

Edad: 4 a 8 años.

Jugadores: 2 a 4 jugadores.

Contenido: 1 tablero de juego, 1 nido con un gallo y 1 rampa, 4 obstáculos (1 lechera, 1 barril, 1 cubo, 1 regadera), 12 gallinas (con 3 objetos diferentes para cubrirse la cabeza: Sombrero, gorro y casco), 2 dados con símbolos, 1 huevo.

Sobre el juego:

¡Hay un gran cacareo entre las gallinas! El gallo ha entrado a hurtadillas al gallinero y se ha sentado en el medio del nido. Y el gallo impertinente incluso ha comenzado a lanzar los huevos. Las gallinas consideran que el gallo tiene que desaparecer y están corriendo por el gallinero muy preocupadas.

¿Lograrán las valientes gallinas con habilidad y suerte esquivar los huevos que les lanza el gallo y subir por los fardos de paja hasta el nido?

Objetivo del juego:

Cada jugador intenta ser el primero en llegar al nido para echar al gallo.

Preparación del juego:

Pega los soportes de goma en las cuatro esquinas de la parte inferior del tablero. Pon el tablero en el centro de la mesa y luego inserta el nido con el gallo y la rampa en la punta del tablero.

Fija la lechera, el barril, el cubo y la regadera como se representa en la foto que aparece en la parte de atrás de la caja. Los jugadores deberán elegir el tipo de gallina con que quieren jugar. Tres gallinas de un color forman un equipo. Los jugadores deben poner sus tres gallinas sobre 3 casillas cualquiera de la tabla. Por último, deberán preparar el huevo y los dados.

Desarrollo del juego:

1. Comienza el jugador más joven y se continúa jugando según el sentido del reloj.
2. El jugador de cuyo turno se trata lanza ambos dados. Uno de los dados indica las imágenes de los objetos para cubrirse la cabeza. El otro dado indica la cabeza de un gallo. Al lanzar los dados hay dos resultados posibles:

Ambos dados indican un objeto para cubrirse la cabeza. Ejemplo:



Para cada dado que indica un objeto para cubrirse la cabeza, el jugador desplaza su gallina que posee el objeto correspondiente un escalón de paja hacia arriba. Es decir, si hay dos objetos diferentes para cubrirse la cabeza, el jugador puede hacer subir a las dos gallinas correspondientes un escalón cada una. Si los dados indican dos objetos idénticos, la gallina correspondiente puede subir dos escalones. Ejemplo:



Se aplican las siguientes reglas para el desplazamiento: El jugador de cuyo turno se trata puede elegir en qué casilla libre del escalón de paja siguiente quiere poner su gallina. No es posible poner la gallina sobre una casilla ya ocupada por una gallina. Si todas las casillas del escalón

ya están ocupadas, el jugador quita la gallina de otro jugador de ese escalón, la desplaza un escalón hacia abajo y pone su gallina sobre la casilla ahora libre. ¡Atención! Algunas casillas son más seguras que otras. Detrás de la lechera, la regadera, el barril y del cubo las gallinas pueden protegerse perfectamente de los huevos lanzados por el gallo. Ejemplo:



Sólo uno de los dados indica un objeto para cubrirse la cabeza; el otro indica la cabeza del gallo. En este caso, el jugador efectúa dos acciones exactamente en el siguiente orden:

- Hace subir a su gallina que posee el objeto indicado por uno de los dados un escalón de paja hacia arriba, tal como se ha descrito anteriormente.

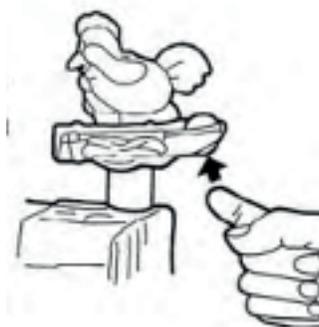
- Acto seguido, el jugador representa brevemente el papel del gallo. Ahora puede lanzar el huevo hacia las gallinas. Naturalmente, intentará alcanzar las gallinas de los otros jugadores.

¿Cómo se lanza el huevo?

Quien tiene el turno pone el huevo en el hueco del extremo superior de la rampa. Para apuntar, debe girar el gallo de manera que la abertura de dicha rampa se oriente hacia la gallina que quiere alcanzar con el huevo.



Después, lanza el huevo impulsándolo con el dedo desde la parte inferior del hueco. Inmediatamente rotará hacia abajo.



No es muy fácil alcanzar las gallinas. A causa de su forma, el huevo rueda de acá para allá.

¿Alcanzada o no?

En caso de que un jugador haya alcanzado una o varias gallinas, de manera que éstas se caigan o se desplacen a otro escalón inferior, simplemente debe poner cada gallina de nuevo sobre la casilla libre más cercana – exactamente sobre el escalón en que el cual se haya quedado tumada. Si en este escalón ya no hay casillas libres, tiene que poner la gallina sobre un escalón aún más abajo. Estas reglas también se aplican si un jugador alcanza por descuido a una de sus gallinas. El turno del jugador se termina en este momento y le toca el turno al siguiente jugador, independientemente de que haya alcanzado una gallina o no.

Fin del juego:

Gana el jugador que sea el primero en llegar a la casilla de llegada sobre la espalda del gallo con una de sus valientes gallinas. Para el salto desde el escalón de paja más alto hasta la espalda del gallo, el jugador tiene que lanzar otra vez el dado y sacar el objeto para cubrirse la cabeza de su gallina correspondiente.