

# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



*Baby & Kleinkind  
Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

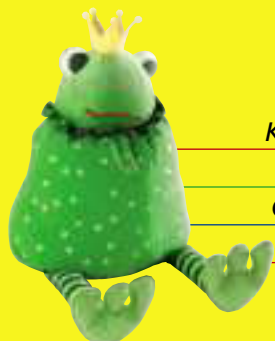


*Geschenke  
Gifts*

*Cadeaux  
Geschenken*





*Kinderschmuck  
Children's jewelry  
Bijoux d'enfants  
Kindersieraden*





*Kinderzimmer  
Children's room  
Chambre d'enfant  
Kinderkamers*



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4233

# Zoff im Hühnerhof

Chicken Squabble • Gare au renard ! • Hoenderhof op stellen



1/06

TL 65955

**HABA**<sup>®</sup>

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2006

# Zoff im Hühnerhof

Ein Geschicklichkeitsspiel  
mit fliegenden Körnern und 3-D-Hühnerhof.  
Für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Marco Teubner  
**Illustration:** Sabine Kraushaar  
**Spieldauer:** ca. 20 Minuten



Früh am Morgen füttert Bauer Berti seine Hühner. Von den Körnern, die Berti über den Zaun wirft, möchte jedes Huhn so viele wie möglich bekommen. Mit lautem Gegacker und wildem Gerenne stürzen sie sich auf die Leckerbissen und ahnen nicht, dass sich ein Fuchs hinter dem Zaun heranschleicht.

Doch zum Glück hat Rabe Rosi ihn bereits entdeckt: Die listige Rosi hüpfte auf dem Zaun hinter dem Fuchs her, um ihre Freunde zu warnen. Als der Fuchs dann um die Zaunecke schaut, sind die Hühner schon längst auf dem Weg in ihren sicheren Stall!

## Spielinhalt

- 1 Schachtelboden  
(= Hühnerhof mit Stall und verschiebbarer Rabe-Fuchs-Figur)
- 1 Bauer
- 4 Hühner
- 45 Körner
- 4 Huhnkarten
- 1 Spielanleitung

die meisten Körner  
sammeln

## Spielziel

Wer mit den meisten Körnern im Hühnerstall ankommt, gewinnt das Spiel.

### Tipp:

Bevor ihr mit dem Spiel beginnt, solltet ihr das Körnerwerfen mit Bauer Berti üben:

Stellt den Hühnerhof in die Tischmitte und legt die Körner bereit. Nehmt nacheinander Bauer Berti und stellt ihn so vor euch, dass die Futterkelle in eure Richtung zeigt. Legt ein Korn in die runde Ausstanzung der Kelle. Haltet wie abgebildet die Füße des Bauern fest und zieht die Futterkelle mit einem Finger nach unten.

Wenn ihr die Kelle loslasst, fliegt das Korn durch die Luft. Versucht zuerst in den Hühnerhof, dann auf ein bestimmtes Feld zu treffen.



## Spielvorbereitung

Hühnerhof in  
Tischmitte, Hühner  
auf Stalldach

Stellt den Hühnerhof (= Schachtelboden) in die Tischmitte. Jeder Spieler sucht sich ein Huhn aus, nimmt die Huhnkarte der entsprechenden Farbe und legt sie vor sich ab. Die Hühner stellt ihr auf das Stalldach.



Körner verteilen

Jeder Spieler bekommt zehn Körner, die er als Vorrat auf seine Huhnkarte legt. Je ein Korn legt ihr auf die fünf Felder mit einem Wurm. Für den späteren Spielablauf haben die Würmer keine Bedeutung mehr. Setzt Rabe Rosi auf die rote Linie zwischen den beiden ersten Latten der Zaunreihe. Haltet Bauer Berti bereit.

Seid ihr weniger als vier Spieler, legt ihr das übrige Material in den Schachteldeckel.

Rabe auf rote Linie in  
Zaunreihe setzen

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der am lautesten „Kikeriki“ rufen kann, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

Nimm ein Korn aus deinem Vorrat und wirf es mit Hilfe von Bauer Berti von einer beliebigen Stelle aus in den Hühnerhof. Landet es nicht auf einem Feld des Hühnerhofs, nimmst du es wieder zu dir und versuchst es noch einmal.

mit Bauer Berti ein  
Korn in den  
Hühnerhof werfen

Huhn bleibt stehen

Huhn bleibt stehen +  
Rabe versetzen

Huhn ziehen

Huhn ziehen +  
Rabe versetzen

### Wo ist das Korn gelandet?

#### • Auf einem leeren Feld?

Dein Huhn bleibt stehen.



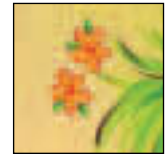
#### • Auf einem Feld mit einer Feder?

Dein Huhn bleibt stehen. Setze den Raben eine Zaunlatte weiter vor.



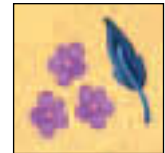
#### • Auf einem Feld nur mit Blume(n)?

Du darfst mit deinem Huhn so viele Felder ziehen, wie Blumen abgebildet sind.



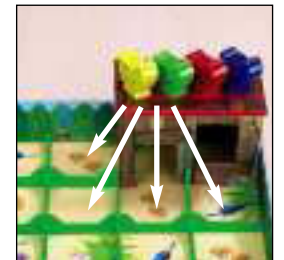
#### • Auf einem Feld mit Blume(n) und einer Feder?

Ziehe mit deinem Huhn zuerst so viele Felder, wie Blumen abgebildet sind. Setze danach den Raben eine Zaunlatte weiter.



### Wichtige Zugregeln:

- In der ersten Runde können alle vier direkt an den Hühnerstall angrenzenden Felder als erstes Zugfeld gewählt werden.
- Danach darfst du dein Huhn in alle vier Richtungen ziehen, aber nicht diagonal.
- Die Zugrichtung kannst du innerhalb eines Zuges beliebig ändern.
- Felder, auf denen ein fremdes Huhn steht, zählen beim Ziehen mit. Dein Huhn darf aber nie auf einem Feld stehen bleiben, auf dem bereits ein anderes Huhn steht.



*Körner einsammeln*

### **Körner einsammeln:**

- Führt dich dein Zug über Felder mit Körnern, darfst du diese zu deinem Vorrat auf der Huhnkarte legen.
- Landet dein Korn auf einem Feld, auf dem ein Huhn steht, erhält der Besitzer dieses Huhns das Korn.

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

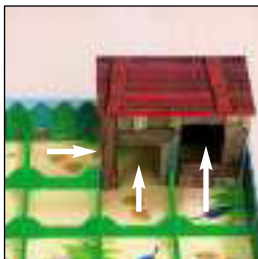
### **Der Fuchs taucht auf:**

Wenn Rabe Rosi die blaue Linie auf der Zaunreihe erreicht hat, kommt der Fuchs hinter dem Zaun zum Vorschein. Reihum müssen jetzt alle Hühner schnell zum Stall zurücklaufen. Dabei gelten die gleichen Regeln wie oben. Allerdings sind die Hühner nun so in Eile, dass sie keine Körner mehr einsammeln dürfen. Die Federn spielen auf dem Rückweg keine Rolle mehr.



### **Wie kommen die Hühner in den Stall?**

Du kannst mit deinem Huhn durch die Vordertür und das Seitentürchen rennen oder durch das Fenster flattern. Wenn du den Stall erreichst, verfallen überzählige Blumen.



### **Wichtig:**

Wenn einem Spieler auf dem Weg zum Stall die Körner ausgehen, kommt sein Huhn sofort in den Stall. Dort wartet es auf die anderen.

## **Spielende**

Das Spiel endet, wenn das letzte Huhn im Stall ist. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Körner auf seiner Huhnkarte liegen hat. Haben mehrere Spieler gleich viele Körner, gewinnt der Spieler, dessen Huhn zuerst im Hühnerstall war.

*alle Hühner im Stall  
= Ende des Spiels,  
die meisten Körner  
= Gewinner*

Habermaaß game nr. 4233

# **Chicken Squabble**

A game of skill  
with whirling grains and 3-D chicken run.  
For 2 - 4 players ages 4 - 99.

**Author:** Marco Teubner  
**Illustrations:** Sabine Kraushaar  
**Length of the game:** approx. 20 minutes



Farmer Fred feeds his chickens early in the morning. He throws the grains over the fence and, of course, every single chicken wants as much as possible. With loud cackles and lots of flapping, they lunge for the tidbits, unaware that the fox is sneaking behind the fence. Fortunately Rose Raven has already spotted him. Skipping along the fence cunning Rose follows him thus warning her friends. When the fox finally looks round the corner of the fence, the chicken are already on their way back towards the safety of the coop.

## **Contents**

- 1 bottom part of game box  
(= chicken run with coop and moveable raven-fox counter)
- 1 farmer
- 4 chickens
- 45 grains
- 4 chicken cards
- 1 set of game instructions

collect the most grains

## Aim of the game

Whoever reaches the coop with the most grains wins the game.

### Hint:

Before starting to play you should practice throwing the grains with the help of farmer Fred; place the chicken run in the center of the table and get the grains ready. One by one, place farmer Fred in front of you with the feeding ladle facing you. Place a grain into the round dip of the ladle.

As shown, keep a firm hold of the feet of the farmer and with one finger pull the ladle downwards.

When you let the ladle loose the grain flies through the air. First try to hit the chicken run and then a specific square.



## Preparation of the game

chicken run in center of table, chicken on roof of coop

Put the bottom part of the box (= chicken run) in the center of the table. Each player chooses a chicken, takes the chicken card of the corresponding color and places it in front of them. The chickens are placed on the roof of the coop.



distribute grains

Each player gets 10 grains, which they place as provisions on their chicken cards. Place one grain on each of the five squares showing a caterpillar, as shown. The worms have no other use in the game. Place Rose Raven on the red line between the two first slats of the fence. Get farmer Fred ready.

put raven on red line of fence

If there are fewer than four players, the remaining material is kept in the lid of the game box.

## How to play

Play in a clockwise direction. The player, who can crow "Cock-a-doodle-doo" the loudest, starts the game. If you cannot agree, the youngest player starts. Take a grain from your provisions and with the help of farmer Fred, fling it from any spot back into the chicken run. If it does not land on a square of the chicken run, take it back and try again.

helped by farmer Fred, throw a grain into the chicken run

chicken stands still

chicken stands still, move raven

move chicken

move chicken and raven

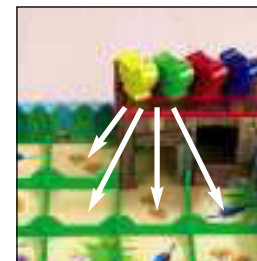
### Where did the grain land?

- **On an empty square?**  
Your chicken stays where it is.
- **On a square showing a feather?**  
Your chicken stays where it is. Move the raven one slat further along the fence.
- **On a square showing only flowers, one or more?**  
You may move your chicken as many squares as there are flowers.
- **On a square showing one or more flowers and a feather?**  
First move your chicken as many squares as there are flowers, then move the raven one slat.



### Important moving rules:

- In the first round the chicken can move on any of the four squares adjacent to the coop.
- Then you can move your chicken in all four directions but never in a diagonal line.
- Within a turn you can change the moving direction as you like.
- Squares occupied by a chicken of another player are counted when moving a chicken. Your chicken, however, may never stay on an occupied square.



collect grain/s

### Collecting grains:

- If you move across squares with grains on them, you can collect and keep them together with the provisions on your chicken card.
- If your grain lands on a square occupied by a chicken, the player of this chicken gets the grain.

Then it's the turn of the next player.

### The fox appears:

As Rose Raven reaches the blue line on the fence the fox appears behind the fence. One by one all the chickens quickly have to get back to the coop.

The same rules apply as above.

The chickens, though, have to rush and have no time to collect grains. The feathers are of no importance on their way back home.



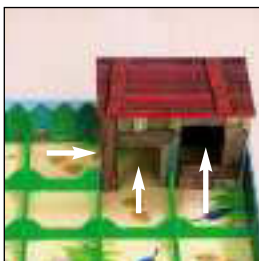
*the fox appears =  
all chickens back to  
coop*

*don't collect any  
more grains*

### How do the chickens get inside the coop?

Your chicken can run through the front or side door or flutter through the window.

As you reach the coop, any remaining flowers are not used.



*chicken in coop*

### Important:

If a player, on their way back to the coop, is left without grains, their chicken is placed in the coop, where they wait for the others.

## End of the game

The game ends when the last chicken reaches the coop. The player with the most grains on their chicken card wins the game.

If various players have the same amount of grains the player whose chicken reached the coop first, wins the game.

*chicken in coop  
= end of the game,  
most grains = winner*

Jeu Habermab n° 4233

# Gare au renard !

Un jeu d'adresse où il faut faire voler des grains, avec basse-cour en 3D.

Pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.



**Idée :**

Marco Teubner

**Illustration :**

Sabine Kraushaar

**Durée de la partie :**

env. 20 minutes

De très bonne heure, le fermier Ferdinand va à la basse-cour pour donner à manger à ses poules. Elles veulent toutes attraper le plus possible de grains de blé que Ferdinand leur lance par dessus la barrière. En jactant à tue-tête et en courant dans tous les sens, elles se jettent sur les délicieux grains sans se douter qu'un renard est en train de s'approcher de la barrière.

Heureusement que le corbeau l'a remarqué : il sautille sur la barrière en suivant le renard afin d'avertir ses amies. Quand le renard arrive au coin de la barrière, les poules sont déjà en route vers le poulailler !

## Contenu

- 1 fond de boîte  
(= basse-cour avec poulailler et une figurine coulissante corbeau-renard)
- 1 fermier
- 4 poules
- 45 grains
- 4 cartes de poules
- 1 règle du jeu

*recupérer le plus de grain possible*

## But du jeu

Celui qui arrivera au poulailler en ayant le plus grand nombre de grains gagne la partie.

### Conseil :

Avant de commencer à jouer, entraînez-vous à lancer les grains avec le fermier Ferdinand.

Poser la basse-cour au milieu de la table et préparer les grains. Chacun prend Ferdinand à tour de rôle et le pose devant lui de manière à ce que la pelle soit tournée vers lui. Poser un grain dans le creux formé dans la pelle. Tenir les pieds du fermier et appuyer sur la pelle avec un doigt.



Lorsqu'on relâche la pelle, le grain se met à voler. Essayer de le faire voler de manière à ce qu'il atterrisse d'abord dans la basse-cour, puis dans une certaine case.

## Préparatifs

Poser la basse-cour (= fond de la boîte) au milieu de la table. Chaque joueur choisit une poule, prend la carte de poule de la couleur correspondante et pose les deux devant lui. Les poules sont posées sur le toit du poulailler.



Chaque joueur prend dix grains qu'il pose en tas sur sa carte de poule. Mettre un grain sur chacune des cinq cases où il y a un ver de dessiné. Les vers n'auront plus d'importance dans la suite du jeu.

Poser le corbeau sur le trait rouge marqué entre les deux premières lattes de la barrière.

Préparer Ferdinand le fermier.

S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les accessoires en trop dans le couvercle de la boîte.

*basse-cour au milieu de la table, poules sur le toit du poulailler*

*distribuer les grains*

*poser le corbeau sur le trait rouge de la barrière*

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui criera le plus fort « cocorico » commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Prends un grain dans ton tas et, avec l'aide du fermier, lance-le dans la basse-cour à partir de n'importe quel endroit. S'il n'atterrit pas dans une case de la basse-cour, tu le reprends et le lances encore une fois.

*lancer un grain dans la basse-cour à l'aide du fermier*

*la poule reste où elle est*

*la poule reste où elle est + déplacer le corbeau*

*avancer la poule*

*avancer la poule + déplacer le corbeau*

### Où le grain a-t-il atterri ?

#### • Dans une case vide ?

Ta poule reste où elle est.



#### • Dans une case avec une plume ?

Ta poule reste où elle est. Avance le corbeau d'une latte.



#### • Dans une case avec une ou plusieurs fleurs ?

Tu as le droit d'avancer ta poule du nombre de cases correspondant au nombre de fleurs.



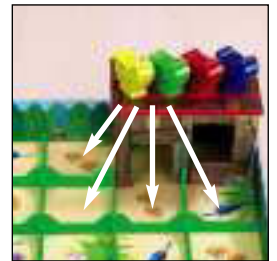
#### • Dans une case avec une ou plusieurs fleurs et avec une plume ?

Avance d'abord ta poule du nombre de cases correspondant au nombre de fleurs. Ensuite avance le corbeau d'une latte.



### Règles importantes à suivre :

- Au premier tour, on pourra choisir l'une des quatre cases placées directement à côté du poulailler comme case de départ.
- Après, tu auras le droit d'avancer ta poule dans les quatre directions mais pas en diagonale.
- En avançant ta poule, tu peux changer de direction.
- Les cases sur lesquelles il y a une autre poule comptent aussi, mais ta poule ne doit jamais atterrir dans une case où il y a déjà une autre poule.



*recupérer des grains*

### Récupérer des grains :

- Si, en avançant ta poule, tu passes par des cases où il y a des grains, tu as le droit de les récupérer et de les mettre dans ton tas.
- Si ton grain atterrit dans une case où il y a une poule, le joueur qui a cette poule prend le grain.

C'est alors au tour du joueur suivant.

### Le renard fait son apparition :

Quand le corbeau arrive sur le trait bleu dessiné sur la rangée de lattes, le renard fait son apparition derrière la barrière. Les poules doivent alors vite rentrer au poulailler chacune à leur tour.

On joue ici en suivant les mêmes règles que celles indiquées plus haut.

Mais les poules sont tellement pressées qu'elles n'ont maintenant plus le temps de récupérer de grains. Les plumes ne comptent donc plus sur le chemin du retour.

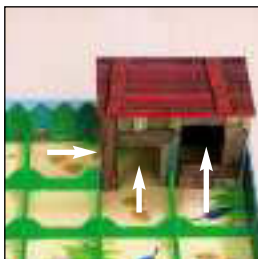


*le renard apparaît = toutes les poules rentrent au poulailler*

*ne plus récupérer de grains*

### Comment les poules rentrent-elles au poulailler ?

Tu peux rentrer dans le poulailler en passant par la porte de devant et la petite porte de côté ou, si tu voles, en passant par la fenêtre. Quand tu arrives au poulailler, les fleurs en trop sont des points perdus.



### N.B. :

Si un joueur n'a plus de grains en revenant au poulailler, sa poule rentre tout de suite au poulailler. Elle y attend les autres.

## Fin de la partie

La partie est finie lorsque la dernière poule est dans le poulailler.

Le gagnant est celui qui aura le plus de grains sur sa carte.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de grains, le gagnant est celui dont la poule sera arrivée en premier au poulailler.

*toutes les poules sont au poulailler = fin de la partie, le plus grand nombre de points = gagnant*

Habermaas-spiel Nr. 4233

# Hoenderhof op stellen

Een behendigheidsspel met vliegende graankorrels en 3-D hoenderhof.

Voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

**Spelidee:** Marco Teubner  
**Illustraties:** Sabine Kraushaar  
**Speelduur:** ca. 20 minuten



's Morgens vroeg voert boer Bertus zijn kippen. Iedere kip probeert zoveel mogelijk van de graankorrels die Bertus over de schutting gooit, te pakken te krijgen. Luid kakelend rennen ze op de lekkernijen af, zonder te merken dat achter de schutting een vos rondsluipt. Maar gelukkig heeft Rietje Raaf hem wel in de gaten. Slimme Rietje springt op de schutting achter de vos aan om haar vrienden te waarschuwen. Wanneer de vos om de hoek van de schutting kijkt, zijn de kippen al lang op weg naar de veilige kippenren!

## Spelinhoud

- 1 hoenderhof (= bodem v/d doos met kippenren en verschuifbare raaf-/vosfiguur)
- 1 boer
- 4 kippen
- 45 graankorrels
- 4 kippenkaarten spelregels



de meeste  
graankorrels  
verzamelen

## Doel van het spel

Wie de meeste graankorrels naar de kippenren brengt, wint het spel.

### Tip:

Alvorens met het spel te beginnen, moeten jullie met boer Bertus het schieten van de graankorrels oefenen: Zet het hoenderhof in het midden van de tafel en leg de graankorrels klaar. Neem om de beurt boer Bertus en zet hem zodanig neer, dat de voederlepel naar je toe is gekeerd. Leg een graankorrel in de ronde uitsparing van de lepel. Pak zoals afgebeeld de voeten van de boer vast en trek de voederlepel met een vinger omlaag. Als de lepel wordt losgelaten, vliegt het graan door de lucht. Probeer eerst het hoenderhof en vervolgens een bepaald veld te raken.



## Spelvoorbereiding

Zet het hoenderhof (= bodem van de doos) in het midden van de tafel. Iedere speler kiest een kip uit, pakt de kippenkaart in de bijpassende kleur en legt hem voor zich neer. De kippen worden op het dak van de ren gezet.



Elke speler krijgt tien graankorrels en legt ze als voorraad op zijn of haar kippenkaart. Op ieder veld met een worm wordt steeds één graankorrel gelegd.

Voor het verdere spelverloop hebben de wormen geen betekenis meer. Zet Rietje Raaf op de rode streep tussen de eerste twee planken van de schutting. Houd boer Bertus klaar.

Doen er minder dan vier spelers mee, dan gaat het overgebleven spel materiaal terug in het deksel van de doos.

graankorrels verdelen

raaf op rode streep  
van de schutting  
zetten

met boer Bertus een  
graankorrel in het  
hoenderhof gooien

kip blijft staan

kip blijft staan +  
raaf verzetten

kip verzetten

kip verzetten +  
raaf verzetten

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler die het hardst „kukeleku“ kan roepen, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.

Hij of zij pakt een graankorrel uit zijn of haar voorraad en gooit hem m.b.v. boer Bertus vanaf een plek naar keuze in het hoenderhof. Als deze niet op een veld van het hoenderhof terecht komt, wordt de graankorrel teruggepakt en mag het nog één keer worden geprobeerd.

### Waar is de graankorrel terechtgekomen?

#### • Op een leeg veld?

Je kip blijft staan.



#### • Op een veld met een veer?

Je kip blijft staan. Verplaats de raaf naar de volgende schuttingplank.



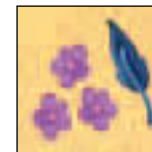
#### • Op een veld met één of meerdere bloemen?

Je mag je kip net zoveel velden verzetten als het afgebeelde aantal bloemen.



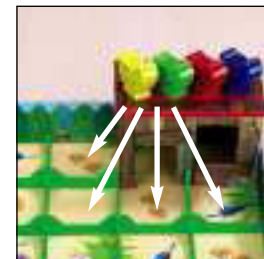
#### • Op een veld met (een) bloem(en) en een veer?

Verzet eerst je kip net zoveel velden als het afgebeelde aantal bloemen. Verplaats daarna de raaf naar de volgende schuttingplank.



### Belangrijke regels bij het zetten:

- In de eerste ronde mogen de vier velden die aan de kippenren grenzen, elk als eerste veld van de zet worden gebruikt.
- Daarna mag de kip in vier richtingen worden verzet, maar niet diagonaal.
- Binnen een zet mag zo vaak als mogelijk van richting worden veranderd.
- Velden waarop een andere kip staat, worden niet meegeteld. Je kip mag nooit op een veld terecht komen waar al een andere kip staat.



*graankorrels  
verzamelen*

### **Graankorrels verzamelen:**

- Alle graankorrels die je tijdens je zet op je weg vindt, mag je bij je voorraad op de kippenkaart leggen.
- Als je graankorrel op een veld terecht komt waar een andere kip staat, mag de eigenaar van deze kip de graankorrel pakken.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

*de vos komt  
tevoorschijn =  
alle kippen terug  
naar de ren*

*niet meer  
graankorrels  
verzamelen*

### **De vos komt tevoorschijn:**

Als Rietje Raaf de blauwe streep op de schutting heeft bereikt, komt de vos van achter de schutting tevoorschijn. Nu moeten om de beurt alle kippen snel naar de ren teruglopen. De eerder genoemde regels blijven hierbij van kracht.

De kippen hebben nu echter zo'n haast, dat ze geen graankorrels meer durven oppikken. De veren hebben op de terugweg geen betekenis meer.



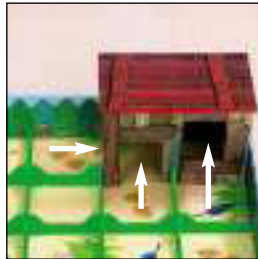
*kippen in de ren*

### **Hoe komen de kippen in de ren?**

De kippen kunnen zowel door de voor- als de zijdeur rennen of door het raam naar binnen fladderen. Als de ren is bereikt, vervallen overvloedige bloemen.

### **Belangrijk:**

Als een van de spelers op weg naar de ren al zijn graankorrels heeft verspeeld, gaat zijn of haar kip onmiddellijk naar de ren terug. Daar wacht ze op de andere.



## **Einde van het spel**

Het spel is voorbij als de laatste kip in de ren is. De speler met de meeste graankorrels op zijn kippenkaart wint.

Als meerdere spelers evenveel graankorrels hebben, wint de speler wiens kip als eerste in de kippenren is aangekomen.

*alle kippen in de ren  
= einde v/h spel,  
de meeste graan-  
korrels = gewonnen*