



CHICKEN WINGS

Spelregels

**Een snel spel voor 2 – 4
trefzekere brokkenpiloten
vanaf 6 jaar**

Fly, Henny, fly!

Henny en haar clubje kippen staat een onaangenaam lot te wachten – het water in de ketel is al aan de kook! Maar de boerin kijkt net even de andere kant op en de kippen grijpen hun kans om te vluchten. Hup, op de lepelkatapult en het raam uit naar de vrijheid! Want niemand wil als kippenbouillon eindigen! Maar dat is niet de enige bedreiging. Voor het raam liggen alweer andere gevaren op de loer! Hekken van prikkeldraad, de boer met zijn mestvork... en je kunt beter ook niet direct voor de scherpe tanden van Hasso de hond landen. Mik dus maar liever op de reddende ufo! Pak de kippen en slinger ze zo hard als je kunt! Wie de aantrekkelijkste doelen treft, wint!

Inhoud

1 tweezijdig speelbord met ophanging

Met het speelbord kun je twee verschillende spelletjes spelen. Op de voorkant is een boerderij afgebeeld. Hier moet je verschillende doelen zien te raken en andere juist zien te mijden. Op de achterkant staat een schietschijf: hier moet je ringen zien te raken om punten te krijgen.

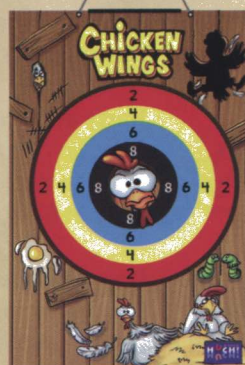
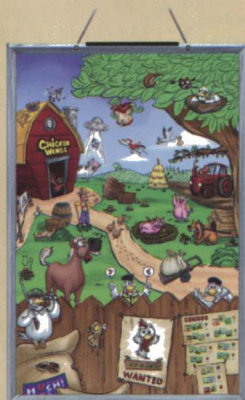
Hang het speelbord als volgt op:

Hang de haak aan een deur en hang vervolgens het koord van het speelbord aan de haak.

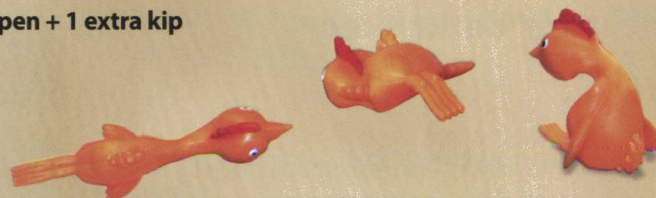
Schuif de twee lijsten aan de bovenkant (korte lijst) en aan de onderkant (lange lijst) voorzichtig van de zijkant naar de knik in het midden van het speelbord, dan klappt het niet dicht. Tadaa!

Let op: het speelbord is voorzien van een speciale laag, waardoor aan de knik de kleuren iets kunnen afslijten.

Tip: als je toevallig al een spijker in de muur hebt, kun je het bord ook daaraan ophangen. Daarvoor heb je de haak niet nodig.



3 kippen + 1 extra kip



De kippen zijn afwasbaar. Als een kip niet meer goed blijft plakken, bijvoorbeeld omdat hij stoffig is geworden, kun je hem afspoelen met water en vervolgens afdrogen met een pluisvrije doek. Dan blijft hij weer hangen!

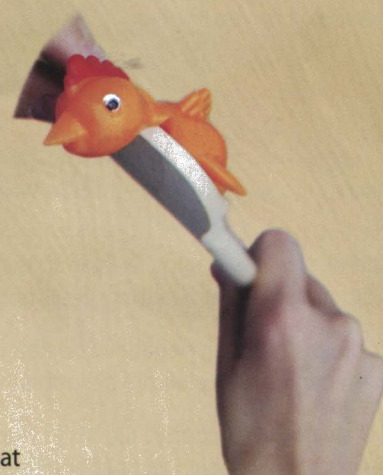
Let op! De kippen zijn voorzien van een speciale laag die vlekken kan achterlaten. Gooi de kippen dus niet op gevoelige oppervlakken.

1 lepel

Zo slinger je de kippen:

Leg de kip zo op de lepel dat de kop van de kip aan de bovenkant van de lepel naar beneden hangt.

Gebruik de lepel als een soort katapult: pak de steel met de ene hand vast zoals op de afbeelding te zien. Trek met de wijsvinger van de andere hand de lepel een beetje naar beneden.



Mik nu op het gewenste doel en laat je wijsvinger los – zo kunnen Henny en haar vriendinnen vliegen!

Als je het spel voor het eerst speelt, kun je het slingeren best een paar keer oefenen totdat je het onder de knie hebt.

36 boerderijfiches

7 eierfiches



Vlucht uit de keuken

Doel van het spel

Raak zo veel mogelijk doelen en combo's die je bij de vlucht uit de keuken kunnen helpen en positieve punten opleveren. Wie aan het einde de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Voorbereiding

Hang het speelbord zo op dat de kant met de boerderij te zien is.

Leg de boerderijfiches met de doelen van het speelbord klaar.

Spreek met je medespelers af vanaf welke afstand je de kippen naar het speelbord wilt slingeren. Leg de 7 eieren op die plek naast elkaar op de vloer en markeer op die manier de werplijn. De kant met de hele eieren moet naar boven liggen



Het spel zelf

Spreek af wie er begint. De startspeler slingert zoals beschreven 3 kippen na elkaar naar het speelbord.

Er zijn positieve en negatieve doelen op de boerderij. Let dus goed op, want niet op elke plek zijn de kippen veilig voor de kookpan!

Enkele doelen helpen je tijdens je vlucht en brengen speciale acties teweeg. Deze doelen zijn nader uitgelegd op pagina 18.

Als een speler een doel heeft geraakt waarbij een fiche hoort, moet hij dit fiche pakken. Als er op de achterkant een actie is afgebeeld, moet hij deze uitvoeren.

Als een kip meerdere doelen raakt, kijk je op welk doel het grootste gedeelte van de kip plakt. Dit doel telt. Als dit niet duidelijk te zien is, telt het doel dat zich het dichtst bij de kop van de kip bevindt.

Tip: leg de fiches die je hebt verzameld ergens neer of steek ze in je broekzak. Dan weten je medespelers niet hoeveel punten je al hebt.

Let op! Je hebt de fiches nog niet zeker gewonnen! Als een andere speler hetzelfde doel raakt, moet de speler die het bijbehorende fiche heeft dit aan de andere speler geven. Maar dat kan ook positief zijn! Punten krijg je aan het einde natuurlijk alleen voor de fiches die je ook daadwerkelijk hebt.

Als de speler de 3 kippen naar het speelbord heeft geslingerd, is de volgende speler aan de beurt. Hij haalt alle kippen van het speelbord af en mag ze nu zelf naar het bord gooien. Als iedereen een keer aan de beurt is geweest, is de eerste ronde voorbij. De speler die het eerst aan de beurt was, draait nu het eerste ei om.

Vervolgens wordt om de beurt verder gespeeld, tot alle spelers 7 keer de 3 kippen naar het speelbord hebben geslingerd. Na elke ronde draait de speler die het eerst aan de beurt was nog een ei om. Als het laatste ei is omgedraaid, zijn de 7 rondes voorbij en is het spel meteen afgelopen.

Variant: als je al wat ervaring met het slingeren van kippen hebt opgedaan, kun je ook zo lang doorspelen tot er nog maar 7 fiches te verdelen zijn. Dan heb je de eieren niet nodig.

Einde van het spel

Na 7 rondes is het spel afgelopen zodra alle eieren zijn omgedraaid. Nu worden de punten geteld: wie de meeste punten heeft, heeft gewonnen.

Als een speler het fiche met de boer heeft, heeft hij meteen verloren, hoeveel punten hij ook verzameld heeft.

Hoe worden de punten geteld?

Je kunt de punten op twee manieren tellen. Spreek van tevoren af welke puntentelling van toepassing is.

Simpel: alleen de punten en acties op de achterkant van de fiches worden geteld. Let op! Er zijn ook negatieve punten! Die moet je natuurlijk aan het einde van de positieve punten aftrekken. Wie aan het einde de meeste punten heeft verzameld, heeft gewonnen.

Let op: bij de vierkante fiches kun je de sterren gewoon negeren. Deze spelen alleen voor de combo's een rol (hoe de combo's werken, lees je op pagina 20).

Uitgebreid: ook hier worden de punten op de achterkant van de fiches geteld, maar daar komen nog extra punten bij die je door bepaalde combo's tijdens het spel kunt verzamelen.

De boerderijfiches

Fiches die speciale acties teweegbrengen (gele rand):



Deze pijl betekent dat je het fiche terug in het voorraad moet leggen zodra de actie is uitgevoerd.



Het hondenhok. Hier wordt het al gauw gevaarlijk, wegwezen dus! Pak het hondenhokfiche. Haal vervolgens de kip van het hondenhok en gooi deze nog een keer. **Waarde aan het einde van het spel = 6 punten.**



Hasso de hond. Let op dat je niet te dicht bij hem terechtkomt! Als dit toch gebeurt, ben je deze kip helaas kwijt! Tijdens je volgende beurt heb je 1 kip minder en mag je maar 2 kippen naar het speelbord slingeren. Houd het fiche als geheugensteuntje tot je volgende beurt. **Leg het fiche daarna terug in de voorraad.**



Harry de luchtverkeersleider. Hij wijst je de weg en je kunt hem blind vertrouwen. Ga met je rug naar het speelbord staan en slinger de volgende kip „blind“ over je schouder. **Leg het fiche daarna terug in de voorraad.**



Bruno de boer. Bruno had zich al op de kippensoep verheugd en doet alles om de kippen weer te vangen! Als je aan het einde van het spel dit fiche hebt, is de boer erin geslaagd en heb je helaas verloren. Het maakt dan ook niets uit hoeveel punten je hebt verzameld!



Horst-Kuno de slapende knecht. Als je Horst-Kuno ziet slapen, wordt je zelf ook moe. De volgende kip moet je met je ogen dicht slingeren! **Leg het fiche daarna terug in de voorraad.**

Voor de volgende fiches met speciale acties geldt:

als je van de speciale actie geen gebruik wilt maken, kun je het fiche ook houden. Als je hem aan het einde van het spel nog hebt, krijg je het aangegeven aantal punten.



Ufo. De buitenaardse wezens helpen je tijdens je vlucht en beamen nog iets meer mee naar hun ruimteschip. Je mag van een medespeler een fiche stelen, dat onderdeel is van een door jou begonnen combo (hoe de combo's werken, lees je op pagina 20). Als je nog niet aan een combo bent begonnen, vervalt deze actie. **5 punten.**



Superkip. Superkip kan gewoon alles! Je mag een negatief fiche terug in de voorraad leggen. Als je dat doet, moet je ook de Superkip terug in de voorraad leggen. **1 punt.**



Ooievaar. De ooievaar brengt je kinderen (= versterking!). Je mag meteen een van de kippen nog een keer naar het speelbord slingeren. Haal daarvoor een van de al geslingerde kippen weer van het speelbord af. Leg het ooievaarfiche vervolgens terug in de voorraad. **4 punten.**



G.I. Jackson, de soldatenkip. Als je ook de munitie hebt of nog krijgt, helpt G.I. Jackson je bij de jacht op punten en bedreigt hij je medespelers. Je mag van een speler een willekeurig fiche stelen, als je de munitie én G.I. Jackson in je bezit hebt. Vervolgens leg je G.I. Jackson terug in de voorraad. **2 punten.**

Fiches zonder actie die aan het einde van het spel **positieve punten** opleveren:



Alfons, de haan op het dak. Hij kraait zo hard als hij kan en probeert je de beste vluchtweg te vertellen. **8 punten.**



Lotti de haas. Lotti kan een tunnel onder het prikkeldraad door graven. **7 punten.**



Houten kratten. Hier ligt de sleutel van de tractor. Misschien kun je die ook bereiken. Dat zou een geslaagde combo zijn! **7 punten.**



Ferdinand het paard. Hij is wel goedhartig, maar helpt je niet echt bij je vlucht. **1 punt.**



Rosi, de koe in de wei. Rosi laat zich door niets van haar stuk brengen. Op haar rug ben je een tijdje veilig. **1 punt.**



Elsa, de koe in de straal van de ufo. Elsa is al op weg naar een andere wereld en ze is bereid je mee te nemen. **7 punten.**



Strobalen. De strobalen zijn ideaal om je te verstoppen! **8 punten.**



Mesthoop. Vanuit de mesthoop kun je je verdere vlucht plannen. **3 punten.**



Appel met wormen. Een lekker hapje tussendoor! **3 punten.**



Elli, het eekhoortje in de boom. Elli heeft het eigenlijk op het kuiken gemunt – haar maag knort al. Je kunt haar er nog net van weerhouden. Voor deze goede daad krijg je aan het einde van het spel **6 punten.**



Dickie, het varken in de modder. Dickie begrijpt je heel goed, hij wil ook niet in de kookpan terecht komen. Hij helpt je en je krijgt aan het einde van het spel **5 punten.**



Piggy, de vrouw van Dickie. Met haar handdoek ontnemt ze Bruno de boer het zicht op jou. Dat helpt enorm! **5 punten.**



Kurt de kiwi en zijn vrienden. Kurt en zijn vrienden zijn op vakantie. Ze hebben een landkaart en kunnen je precies uitleggen waar je veilig bent! **7 punten.**



Emil de mol. Emil heeft een ondergronds tunnelsysteem en helpt je graag. **9 punten.**



Steekwagen. Ook niet slecht om je te verstoppen – maar dat kan beter! **2 punten.**



Mona en Lisa, de muizen voor de neus van Hasso. De twee leiden Hasso af. **10 punten.**



Kevin de wachtkip. Hij blaast op zijn fluitje als er gevaar dreigt. **2 punten.**



Caruso, de muis in de zak. Caruso kent een geheime vluchtroute. **4 punten.**

Fiches zonder actie die aan het einde van het spel **negatieve punten** opleveren:



WANTED-poster. Je wordt gezocht! Als je aan het einde van het spel dit fiche hebt, ben je ook gevonden en krijg je **-4 punten.**



Spiegeleieren op het hek. Oeps, je hebt onderweg iets verloren. **-1 punt.**



Prikkeldraadhek. Au! Hier kun je beter niet terechtkomen. **-5 punten.**



De keutels van Ferdinand. Ook voor de neus van een kip is deze geur niet lekker. **-4 punten.**



Fritzi de vos. Laat je door hem niet vangen! Anders dreigen je **-3 punten** aan het einde van het spel.



Eekhoortjes op het dak. De eekhoortjes vertellen je mooie verhalen en leiden je van je doel af. **-3 punten.**



Kiki het kuiken. Kiki wil gevoerd worden en wekt je moederlijke instinct. Dat kost tijd! **-2 punten.**



Kitty, de kat op de tractor. Kitty houdt ook van kippen... Maar anders dan je lief is! **-2 punten.**



Elvis, de muis met de muizenval. De muizenval maakt geen verschil tussen hond en kip... **-3 punten.**



Munitie. Zonder G.I. Jackson kun je er niks mee. **-2 punten.**

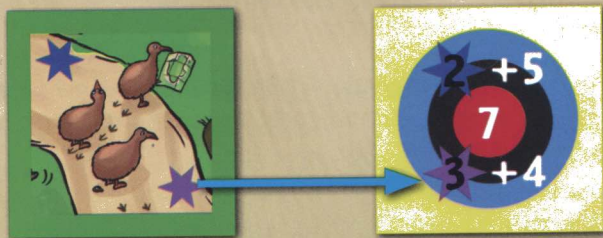
Combo's

Combo's zijn combinaties van meerdere doelen die je tijdens de 7 ronden moet raken. Als je aan het einde van het spel alle fiches van een combo hebt, krijg je bonuspunten bovenop de punten op de fiches. De volgorde waarin je de doelen treft, is daarbij niet van belang.

Let op: enkele fiches zijn voor meerdere combo's nodig. Misschien moet je dus je medespelers deze fiches ontfutselen.

Belangrijk! Als een combo compleet is, kunnen de fiches daarvan niet meer worden gestolen.

Alle fiches die deel uitmaken van een combo zijn vierkant. De gekleurde sterren geven aan welke fiches bij elkaar horen. Op de achterkant staat in het midden het aantal punten van het fiche. De sterren erboven en eronder geven aan hoeveel extra punten de volledige combo oplevert als je deze aan het einde van het spel bij elkaar hebt.



Combo's van twee fiches:



Houten kratten + tractor. Je hebt de sleutel voor de tractor op de houten kratten gevonden. Nu kun je de tractor starten en voor Kitty vluchten. **5 bonuspunten.**



Dickie + Piggy. Varkensdubbel. **3 bonuspunten.**



Kevin + de kiwi's. Vakantiegangers helpen je graag bij je vlucht. **5 bonuspunten.**



Alfons + mesthoop. Die passen gewoon bij elkaar. **5 bonuspunten.**



Caruso + Alfons. Deze twee vormen een perfect reddingsteam. **4 bonuspunten.**



Ferdinand + Elli. Deze twee lusten gelukkig geen kippensoep. **5 bonuspunten.**

Als je het nog iets moeilijker wilt maken, zijn er ook **combo's van drie fiches:**



Rosi, Dickie, Ferdinand. Drie dikke vrienden, die je niet in de steek laten. **5 bonuspunten.**



Elli, Caruso, de eekhoortjes op het dak. Deze dappere helpers wijzen je de weg. **5 bonuspunten.**



Mesthoop, strobalen, steekwagen. Hier kun je je goed verstoppen. **3 bonuspunten.**



Keutels, houten kratten, Mona en Lisa (de muizen voor de neus van Hasso). **5 bonuspunten.**



Fritzi + Kurt + strobalen. Als dat maar goed gaat! Een gewaagde combinatie. **4 punten.**



Minstens 6 fiches met minpunten. Een geluk bij een ongeluk! Bezit aan het einde van het spel **= alle minpunten veranderen in pluspunten.**

Kippendarts

Voorbereiding

Hang het speelbord op zoals beschreven, zodat de kant met de schietschijf te zien is. De boerderijfiches zijn niet nodig.

Spreek af vanaf welke afstand je de kippen naar het speelbord wilt slingeren.

Haal ook wat papier en een pen, dan hoeft je de punten niet te onthouden.

Het spel zelf

Nu wordt er om de beurt gespeeld. De speler die aan de beurt is, mag alle 3 kippen na elkaar naar het speelbord slingeren. Vervolgens schrijft hij de punten op die hij gehaald heeft. Wie de kippenkop in het midden raakt, krijgt 10 punten.

Let op! Hier telt altijd alleen de plaats waar de kop van de kip terechtgekomen is.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Er wordt net zo lang gespeeld tot iedere speler 7 keer alle 3 kippen naar het speelbord heeft geslingerd.

Einde van het spel

Als alle spelers de kippen 7 keer hebben gegooid, worden de punten geteld. De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

Auteurs:
Manfred Reindl en Silke Briedl
Illustratie: fiore-gmbh.de
Design: HUCH! & friends
Redactie: Tina Landwehr
Vertaling: Susanne Bonn

© 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Productie + Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DUITSLAND

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Gevaar voor strangulatie door snoeren. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

CHICKEN WINGS

Règles

**Un jeu d'adresse
pour 2 à 4 as de la voltige
à partir de 6 ans**

Pull, Raoul !

Un destin désagréable attend Raoul et sa bande de poulets : l'eau bout déjà dans la marmite ! Mais dès que la fermière a le dos tourné, ils saisissent l'occasion pour s'enfuir. Vite sur la cuillère pour être catapulté et à eux la liberté ! Personne n'a l'intention de finir en potage ! Mais ce n'est pas le seul danger qui les guettent ; d'autres épreuves les attendent devant la fenêtre : une clôture en fil de fer barbelé, le fermier et sa fourche... Et il ne s'agit pas non plus de tomber directement sous les crocs du chien. Mieux vaut viser le vaisseau spatial venu les sauver ! Débrouillez-vous pour attraper les poulets et les catapulter comme vous pouvez ! Le vainqueur sera le joueur qui atteindra les meilleures cibles.

Contenu

**1 plateau de jeu recto verso
à suspendre**

Le plateau de jeu offre deux versions. Le recto montre une ferme. Il s'agit ici de viser différents éléments, tout en évitant d'autres. Au verso figure une cible. Là, les anneaux atteints rapportent des points.

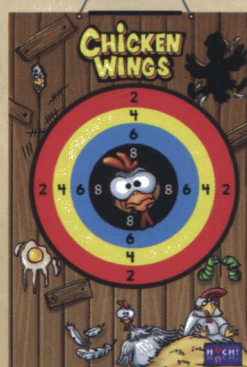
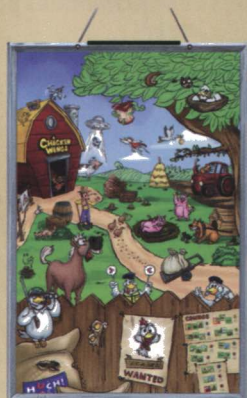
Installation du plateau de jeu :

Suspendre le crochet à une porte, puis le cordon du plateau au crochet.

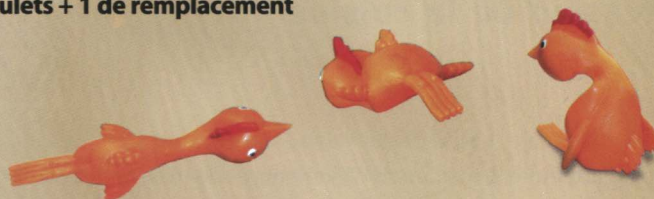
Pour empêcher le plateau de se replier, faire **coulisser** avec précaution les deux réglettes (courte en haut et longue en bas) jusqu'au pli central. Le tour est joué !

Remarque : A cause du revêtement spécial du plateau, il se peut que les frottements au niveau de la pliure effacent un peu les couleurs.

Astuce : S'il y a déjà un clou planté dans le mur, il est possible d'y suspendre le plateau. Dans ce cas, le crochet ne sert à rien.



3 poulets + 1 de remplacement



Les poulets sont lavables. Si l'un d'entre eux ne colle plus, parce que des poussières se sont collées dessus, par exemple, le passer sous le robinet, puis l'essuyer avec un torchon qui ne peluche pas. Il colle de nouveau !

Attention ! Les poulets possèdent une couche spéciale qui laisse des marques. Ne pas les lancer sur des surfaces fragiles !

1 cuillère

Placer le poulet sur la cuillère, la tête pendant à l'extrémité de la partie creuse.

Utiliser la cuillère comme une catapulte. Tenir le manche d'une main, comme le montre l'illustration. De l'autre main, tirer la partie creuse vers l'arrière à l'aide de l'index.

Viser l'objectif et lâcher l'index : Raoul et ses amis s'envolent !



Avant la première partie, il est conseillé de s'entraîner un peu à la catapulte jusqu'à avoir le coup de patte.

**36 tuiles Ferme
7 œufs**



L'évasion de la cuisine

But du jeu

Il s'agit d'atteindre le maximum d'éléments et de réaliser des combos aidant à s'échapper de la cuisine et à marquer des points. Le vainqueur sera celui qui aura le plus de points en fin de partie.

Mise en place

Suspendre le plateau de jeu, face Ferme visible.

Garder les tuiles à portée de main.

Les joueurs déterminent d'abord à quelle distance de la cible ils se placeront pour catapulter leurs poulets : ils marquent la ligne de lancer en alignant les 7 œufs au sol, la face avec les œufs entiers visible.



Déroulement de la partie

Les joueurs choisissent qui commence. Le 1^{er} joueur catapulte 3 poulets, l'un après l'autre, comme décrit précédemment.

Certaines cibles de la ferme ont des effets positifs, d'autres des effets négatifs. Alors, attention, car toutes ne sauveront pas les poulets de la casserole !

Certaines cibles aident les joueurs à fuir et déclenchent des actions spéciales. Celles-ci sont expliquées de façon détaillée, page 10.

Dès qu'un joueur a atteint une cible correspondant à une tuile, il doit la prendre. Si une action est indiquée au dos, le joueur doit l'effectuer.

Si le poulet touche plusieurs cibles, les joueurs contrôlent quel est le motif recouvert par la plus grande partie du poulet : c'est ce motif qui compte. En cas de doute, la cible retenue est celle la plus proche de la tête de l'animal.

Astuce : Chaque joueur empile les tuiles récupérées quelque part ou les cache dans sa poche. Chacun ignore ainsi le nombre de points accumulés par ses adversaires.

Attention ! Une tuile n'est jamais définitivement acquise ! Si un autre joueur atteint la même cible, celui qui possède la tuile correspondante doit lui donner. Mais il vaut parfois mieux ! À la fin de la partie, seules comptent, bien sûr, les tuiles en sa possession.

Lorsque le joueur a catapulté ses 3 poulets, c'est au tour du joueur suivant de jouer. Il retire les poulets du plateau et peut à son tour effectuer 3 lancers. Lorsque tous les joueurs ont joué une fois, la première manche est terminée. Le premier joueur retourne le 1^{er} œuf. La partie continue de la même manière jusqu'à ce que chacun ait lancé 7 fois les 3 poulets sur le plateau. À la fin de chaque tour, le 1^{er} joueur retourne un nouvel œuf. Lorsque le dernier œuf a été retourné, les 7 tours sont terminés et la partie prend fin.

Variante : Les lanceurs de poulets confirmés peuvent continuer à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 7 tuiles à gagner. Les œufs ne sont alors pas retournés.

Fin de la partie

La partie s'arrête après 7 manches, lorsque tous les œufs ont été retournés. Chacun compte alors ses points. Le joueur qui possède le plus de points remporte la partie.

Celui qui a la malchance de posséder la tuile Walter le fermier perd immédiatement la partie, quel que soit le nombre de points qu'il possède.

Décompte des points

Il y a deux manières de compter les points ; aux joueurs d'en choisir une avant de commencer :

Simple : Seuls les points et les actions au dos des tuiles comptent. Attention ! Il y a aussi des points négatifs ! Ceux-ci doivent bien sûr être retranchés aux points gagnés. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points en fin de partie.

Remarque : Ne pas tenir compte des petites étoiles sur les tuiles carrées ; elles ne servent que pour les combos (voir le fonctionnement des combos, page 12)..

Subtile : Là aussi, les points au dos des cartes comptent. À cela viennent s'ajouter des points supplémentaires pour certaines combos spéciales à réaliser pendant la partie.

Les tuiles Ferme

Tuiles déclenchant des actions spéciales (bords jaunes) :



Cette flèche indique que la tuile doit être remise dans la réserve une fois l'action effectuée.



La niche : Cet endroit peut vite devenir dangereux ; mieux vaut ne pas y mettre les pattes ! Prends la tuile Niche. Retire ensuite le poulet du plateau et relance-le. **Valeur en fin de partie = 6 points.**



Rex, le chien de ferme : Prends garde de ne pas trop t'en approcher ! Sinon, ce poulet sera malheureusement cuit ! À la prochaine manche, tu disposeras d'1 poulet en moins et tu ne pourras lancer que 2 poulets. Garde cette tuile jusqu'à la manche suivante pour t'en souvenir. **Remets ensuite Rex dans la réserve.**



Roger, le contrôleur aérien : Il t'indique le chemin et tu peux lui accorder une confiance aveugle. Tourne-toi, dos au plateau de jeu et lance ton prochain poulet « à l'aveugle », pardessus ton épaule. **Remets ensuite Roger dans la réserve.**



Walter, le fermier : Il se réjouit déjà à l'idée d'une bonne soupe et fait tout pour rattraper ses poulets ! **Si tu possèdes cette tuile en fin de partie, le fermier a réussi et tu as malheureusement perdu, quel que soit ton nombre de points !**



Isidore, le garçon de ferme endormi : Sa vue te rend fatigué. Tu dois lancer le prochain poulet les yeux fermés ! **Remets ensuite Isidore dans la réserve.**

Règle concernant les tuiles avec des actions spéciales ci-dessous :

Si un joueur ne désire pas utiliser l'action spéciale, il peut garder la tuile. S'il la possède encore en fin de partie, il marquera le nombre de points indiqués.



L'OVNI : Les extraterrestres t'aident à t'enfuir et téléporte un élément supplémentaire à bord de leur vaisseau. Tu peux voler à un adversaire une tuile faisant partie d'une combo que tu as entamée (voir le fonctionnement des combos, page 12). Si tu n'as pas encore entamé de combo, cette action est ignorée. **5 points.**



Super-Poulet : Super-Poulet est capable de tout ! Tu peux remettre une tuile négative dans la réserve. Remets ensuite Super-Poulet dans la réserve. **1 point.**



La cigogne : La cigogne t'apporte des petits (= renforts !). Tu peux relancer immédiatement un poulet sur le plateau. Pour cela, retire l'un des poulets du plateau. Remets ensuite la cigogne dans la réserve. **4 points.**



G.I. John, le soldat : Si tu possèdes en plus la tuile Munitions ou si tu les obtiens plus tard, G.I. John t'aide à récupérer des points et menace tes adversaires. Tu peux voler une tuile de ton choix à un adversaire, dès que tu possèdes les tuiles Munitions et G.I. John. Remets ensuite G.I. John dans la réserve. **2 points.**

Tuile **sans action**, rapportant des points en fin de partie :



Rico, le coq sur le toit : Il crie de toutes ses forces et tente de t'indiquer le meilleur moyen de t'échapper. **8 points.**



Shuttle, le lapin : Il peut creuser un tunnel sous les barbelés. **7 points.**



La caisse en bois : Dessus est posée la clé du tracteur. Peut-être réussiras-tu à l'atteindre ? Ce serait une belle combo... **7 points.**



Bourrinou le cheval : Malgré sa bonne volonté, il n'est pas d'une grande aide pour s'évader. **1 point.**



Serena, la vache dans le pré : Rien ne vient perturber sa tranquillité. Sur son dos, tu es en sécurité pour l'instant. **1 point.**



Star, la vache dans le rayon de l'OVNI : Elle est déjà en route pour la Voie lactée et prête à t'emmener avec elle. **7 points.**



Les bottes de foin : Ce sont de super cachettes ! **8 points.**



Le tas de fumier : De là, tu prépares ta prochaine évasion. **3 points.**



La pomme avec des vers : Histoire de reprendre des forces en attendant ! **3 points.**



Squick, L'écureuil dans l'arbre : Il rêve d'un bon petit poussin ; son estomac gargouille déjà. Tu peux encore l'en empêcher. Cette bonne action te rapporte **6 points** en fin de partie.



Bacon, le cochon dans sa bauge : Il te comprend. Lui non plus n'aimerait pas finir dans la poêle. Il t'aide et tu marques **5 points** en fin de partie.



Rosie, la truie : Avec sa serviette, elle cache la vue au fermier, qui ne te voit pas. Ça t'aide énormément ! **5 points.**



Haka, le kiwi et ses amis : Ils sont en vacances. Ils possèdent une carte et peuvent t'indiquer précisément les lieux sûrs ! **7 points.**



Lafayette, la taupe : Il a creusé un ensemble de galeries et t'aide volontiers. **9 points.**



La charrette : Pas mal comme cachette, mais il y a encore mieux ! **2 points.**



Ping et Pong, les souris devant le chien : Elles détournent son attention. **10 points.**



Cornelius, le poulet de garde : Il siffle au moindre danger. **2 points.**



Tom-Tom, la souris dans le sac : Il connaît un itinéraire secret pour s'évader. **4 points.**

Tuile **sans action**, faisant perdre des points en fin de partie :



L'affiche WANTED : On te recherche ! Si tu possèdes cette tuile en fin de partie, tu as été retrouvé et tu perds **4 points.**



Les œufs au plat sur la clôture : Oh, non ! Tu as perdu quelque chose en vol. **-1 point.**



Le fil de fer barbelé : Aïe ! Mieux vaut ne pas atterrir dessus ! **-5 points.**



Le crottin de Bourrinou : Cette odeur n'est pas agréable, même pour un poulet. **-4 points.**



Foxy, le renard : Mieux vaut ne pas tomber entre ses griffes ! Sinon, tu risques de perdre **3 points** en fin de partie



Les écureuils sur le toit : Ils te soulent avec leurs histoires et te détournent de ton véritable objectif. **-3 points.**



Piou, le poussin : Il a faim et éveille ton instinct maternel. Tu perds du temps ! **-2 points.**



Teigne, le chat sur le tracteur : Lui aussi aime les poules... mais ce n'est pas réciproque ! **-2 points.**



Topo, la souris et son piège : Ce piège ne fait malheureusement pas la différence entre chien et poulet... **-3 points.**



Les munitions : Sans G.I. John, tu ne peux rien en faire. **-2 points.**

Combos

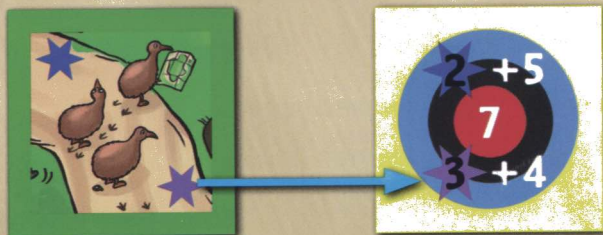
Il s'agit de combinaisons de plusieurs cibles qu'il faut atteindre au cours des 7 manches. Si un joueur possède toutes les tuiles d'une combo en fin de partie, il marque des points supplémentaires indiqués sur les tuiles. L'ordre dans lequel un joueur atteint ces cibles n'a aucune importance.

Remarque : Certaines tuiles servent à plusieurs combos. Selon les circonstances, il faut essayer de voler des tuiles à ses adversaires !

Important ! Une fois complète, une combo est assurée et les tuiles qui la composent ne peuvent plus être volées.

Toutes les tuiles faisant partie d'une combo sont carrées. Les petites étoiles de couleur indiquent les tuiles qui vont ensemble.

Au dos, au centre, figure la valeur de la tuile. Les étoiles au-dessus et en dessous indiquent les points supplémentaires que marque le joueur s'il possède cette combo en fin de partie.



Combos de deux tuiles :



La caisse en bois + le tracteur : Tu as trouvé la clé du tracteur sur la caisse en bois. Tu peux démarrer le tracteur et échapper à Teigne. **5 points de bonus.**



Bacon et Rosie : Cochonneries puissance 2. **3 points de bonus.**



Cornelius + les kiwis : Des vacanciers de passage apportent une bonne aide pour s'évader. **5 points de bonus.**



Rico + le tas de fumier : Ils font la paire ! **5 points de bonus.**



Tom-Tom + Rico : Tous deux forment une sacrée équipe de secours ! **4 points de bonus.**



Bourrinou + Squick : Aucun d'eux n'aime la soupe de poulet. Heureusement ! **5 points de bonus.**

Et pour ceux qui aiment tout compliquer, il y a également **des combos de 3 tuiles :**



Serena + Bacon + Bourrinou : Les trois amis t'accompagneraient jusqu'en enfer. **5 points de bonus.**



Squick + Tom-Tom + les écureuils sur le toit : Tes alliés te montrent exactement ce qu'il faut faire. **5 points de bonus.**



Le tas de fumier + les bottes de foin + la charrette : Tous de bonnes cachettes ! **3 points de bonus.**



Le crottin de cheval + la caisse en bois + Ping et Pong. **5 points de bonus.**



Foxy + Haka + les bottes de foin : Est-ce que ça va bien se passer ? Une combo d'alliés osée ! **4 points de bonus.**



Au moins 6 tuiles négatives : Tu as de la chance dans ton malheur ! **Tous les points négatifs se transforment en points positifs.**

Poulets-fléchettes

Mise en place

Accrocher le plateau, face Cible visible. Les tuiles ne sont pas utilisées.

Les joueurs déterminent d'abord à quelle distance la cible ils se placeront pour catapulter leurs poulets.

Il est préférable de prévoir une feuille et un crayon pour noter les points pour ne pas avoir à les retenir.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle. Quand vient son tour, le joueur peut lancer les 3 poulets sur le plateau, l'un après l'autre. Il note ensuite ses points. Celui qui atteint la tête au centre marque 10 points.

Attention ! Seul compte l'endroit où a atterri la tête du poulet.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

La partie continue ainsi jusqu'à ce que chacun ait lancé 7 fois les 3 poulets.

Fin de la partie

Lorsque chacun a lancé les 3 poulets 7 fois, les joueurs comptent les points. Celui qui totalise le plus de points remporte la partie.

Auteurs :
Manfred Reindl et Silke Briedl
Illustrations : fiore-gmbh.de
Design : HUCH! & friends
Rédaction : Tina Landwehr
Traduction : Eric Bouret

© 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Risque de strangulation avec les cordes. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.