



CHICKEN WINGS

Regole di gioco

**Un gioco veloce
di fortuna dalla mira sicura
dai 6 anni d'età**

Fly, Polly, fly!

Il destino che attende la pollastra Polly e la sua banda di galline è poco piacevole – infatti, la pentola è già messa a bollire! Per fortuna la contadina è brevemente distratta e le galline colgono l'occasione per darsela a gambe. Salendo sulla catapulta a cucchiaio riescono a riconquistare la libertà! In fondo, nessuna di loro vuole fare la fine della gallina da brodo! Come se non bastasse, questo non è l'unico pericolo da affrontare – davanti alla finestra le galline devono fronteggiare le prossime sfide! Recinti di filo spinato, il contadino con il forcone... e Baldo, il terribile cane da guardia con i denti aguzzi, tra le cui zampe le pollastre non vogliono certo finire. Allora forse meglio salvarsi sull'Ufo! Afferrate le galline e lanciatele più che potete! Vince chi raggiunge le destinazioni più interessanti e avvincenti!

Materiale

**1 tabellone di gioco a due facce
da appendere**

Con il tabellone puoi giocare due giochi diversi. La faccia anteriore mostra una fattoria con diversi motivi: alcuni da colpire, altri da evitare. La faccia posteriore presenta un bersaglio, di cui vanno centrati gli anelli che fanno punti.

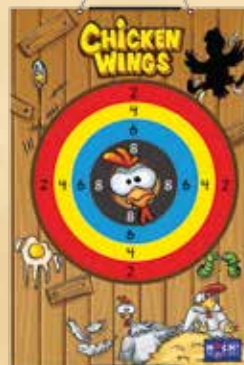
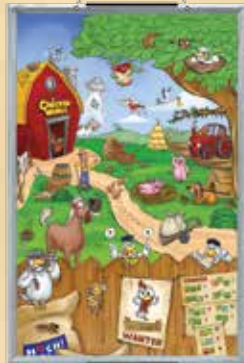
Come appendere il tabellone:

Appendi il gancio a una porta, quindi fai passare lo spago del tabellone nel gancio.

Infila con cautela le due guide in alto (guida corta) e in basso (guida lunga) di lato fino alla piega centrale, facendo sì che il tabellone non si possa richiudere. Tatan!

Nota: Per via dello speciale rivestimento del tabellone, nei punti di piegatura può verificarsi un leggero scolorimento.

Suggerimento: Puoi anche appendere il tabellone a un chiodo, se per caso ne hai uno nella parete. Il gancio allora non ti servirà.



3 galline + 1 gallina di riserva



Le galline sono lavabili. Se una gallina non dovesse più attaccarsi correttamente perché si è impolverata, ad esempio, tienila sotto il rubinetto dell'acqua e poi asciugala con un panno che non lascia pelucchi. Aderirà di nuovo!

Attenzione! Le galline hanno un rivestimento particolare che può macchiare. Non tirare quindi le galline su superfici sensibili!

1 cucchiaio

Come catapulti le galline:

Metti la gallina sul cucchiaio in modo che la testa penda dal bordo superiore della coppa del cucchiaio.

Usa il cucchiaio come una specie di catapulta. Afferra il manico in una mano come si vede in figura e con l'indice dell'altra mano spingi leggermente verso il basso la coppa del cucchiaio.



Mira al punto che vuoi e lascia andare l'indice – Polly e le sue amiche volano!

Prima di giocare la prima volta dovresti provare un paio di tiri di catapulta finché avrai capito il trucco.

36 tessere fattoria

7 uova



Fuga dalla cucina

Scopo del gioco

Colpisci quanti più motivi e combinazioni possibili che ti sono d'aiuto nel fuggire dalla cucina e ti danno punti in più. Vince chi alla fine ha più punti.

Preparazione del gioco

Appendi il tabellone in modo da avere davanti a te il lato con la fattoria.

Prepara le tessere della fattoria.

Concorda con i tuoi compagni di gioco la distanza dalla quale vogliono catapultare sul tabellone le galline. Metti in quel punto le 7 uova una accanto all'altra sul pavimento, tracciando così la vostra linea di tiro. Il lato con le uova intere deve stare in alto.



Svolgimento del gioco

Mettetevi d'accordo su chi inizia. Il primo giocatore catapulta una dopo l'altra sul tabellone di gioco 3 galline, come spiegato.

Nella fattoria ci sono bersagli positivi e negativi, quindi fai bene attenzione, perché non tutte le posizioni salvano le galline dalla pentola!

Alcuni bersagli vi sono d'aiuto nella fuga e danno il via ad azioni speciali. Trovate una descrizione esatta di questi bersagli a pagina 14.

Se ha colpito un bersaglio per il quale c'è una tessera da abbinare, il giocatore deve prendere questa tessera. Se sul retro della tessera è illustrata un'azione, questa deve essere eseguita.

Se la gallina tocca più bersagli, si guarda il motivo sul quale aderisce la parte maggiore della gallina: questo è il bersaglio valido. Se il bersaglio non dovesse essere chiaramente individuato, vale il bersaglio al quale è più vicina la testa della gallina.

Suggerimento: posate da qualche parte le tessere che avete collezionato o infilatele nella tasca dei pantaloni, così i vostri compagni di gioco non sapranno quanti punti avete esattamente.

Attenzione! Le tessere in vostro possesso non sono al sicuro! Se un altro giocatore colpisce lo stesso bersaglio, il giocatore che possiede quella tessera deve cederla all'altro giocatore. Il che potrebbe però anche essere assolutamente un bene per voi! Alla fine ci saranno naturalmente punti soltanto per le tessere che si possiedono.

Quando il giocatore di turno ha catapultato le sue 3 galline sul tabellone, la mossa passa allora al giocatore successivo, che toglie tutte le galline dal tabellone e poi può tirare 3 volte sul tabellone. Quando tutti sono stati di turno una volta, finisce il primo giro. Il primo giocatore gira adesso il primo uovo.

Si continua poi a giocare a turno finché ogni giocatore ha catapultato 7 volte le 3 galline sul tabellone. Dopo ogni round, il primo giocatore gira un altro uovo. Quando si gira l'ultimo uovo saranno finiti i 7 giri e il gioco finisce subito.

Variante: Se siete già dei provetti catapultatori di galline, potete anche continuare a giocare fino a che ci saranno ancora soltanto 7 tessere da distribuire. Le uova allora non vi serviranno.

Fine del gioco

Il gioco termina dopo 7 tornate, quando si sono girate tutte le uova. Adesso si conta: vince chi ha più punti.

Se un giocatore ha la sfortuna di possedere la tessera con il contadino, ha subito perso – non importa quanti punti abbia fatto.

Come si contano i punti?

Potete contare i punti in due modi diversi. Mettetevi d'accordo prima su quale.

Modo facile: Si contano solo i punti e le azioni sul retro delle tessere.

Attenzione! Ci sono anche punti in meno! Questi dovrete naturalmente sottrarli alla fine dai punti in più. Vince chi alla fine ha più punti.

Nota: Per le tessere quadrate non considerate le indicazioni delle stellette. Queste hanno importanza soltanto per le combinazioni (Come funzionano le combinazioni: vedi pag. 16).

Modo complesso: Contano anche i punti sul retro delle tessere.

A questi si aggiungono inoltre anche punti extra per determinate combinazioni che si possono racimolare nel corso del gioco.

Le tessere fattoria

Tessere che danno il via ad azioni particolari (bordo giallo):



Questa freccia vuol dire che, una volta eseguita l'azione, bisogna rimettere nella riserva la tessera.



La cuccia. Qui può presto diventare pericoloso, quindi non resta che andarsene da qui! Prenditi la tessera della cuccia. Togli quindi la gallina dalla cuccia e lanciala ancora una volta. Possesso alla **fine del gioco = 6 punti**.



Baldo, il cane della fattoria. Fai attenzione a non andargli troppo vicino! Se dovesse succedere, questa gallina purtroppo è perduta! Al prossimo giro avrai 1 gallina in meno e potrai tirare sul tabellone soltanto con 2 galline. Tieni la tessera da promemoria fino al prossimo giro. **Rimetti poi Baldo nella riserva comune.**



Harry, il controllore di volo. Ti indica la strada e puoi dargli cieca fiducia. Volta la schiena al tabellone e catapulta «alla cieca» la prossima gallina oltre le tue spalle. **Rimetti quindi Harry nella riserva.**



Bruno, il contadino. Bruno già assaporava il brodo di galline e fa di tutto per riacciuffare le sue galline! **Se alla fine del gioco hai questa tessera, il contadino ci sarà riuscito – e tu purtroppo hai perso. Non importa quanti punti avrai fatto!**



Corrado, il bracciante che dorme. La vista di Corrado che dorme ti fa venire sonno. Devi catapultare la prossima gallina ad occhi chiusi! **Riponi quindi Corrado nella riserva.**

Per le tessere con azioni particolari che seguono: se non vuoi servirti dell'azione particolare puoi anche tenere la tessera. Se la possiedi ancora alla fine del gioco, avrai il numero di punti indicato.



Ufo. Gli extraterrestri ti aiutano nella fuga e rimaterializzano subito ancora qualcosa nella loro navicella. Puoi soffiare a un compagno di gioco una tessera che fa parte di una combinazione che hai iniziato (come funzionano le combinazioni: vedi pag. 16). Se non hai ancora nessuna combinazione iniziata, non soffi la tessera. **5 punti.**



Super-gallina. La super-gallina può fare semplicemente tutto! Puoi rimettere nella riserva una tessera con punti in meno. Devi poi riporre nella riserva comune la super-gallina. **1 punto.**

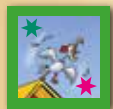


Cicogna. La cicogna ti porta nuove leve (= ti rafforza!). Puoi subito catapultare ancora una volta una gallina sul tabellone. Tira via dal tabellone una delle galline già tirate. Rimetti poi la cicogna nella riserva comune. **4 punti.**



G.I. Jackson, la gallina soldato. Se inoltre hai munizioni o ne ottieni, G.I. Jackson ti aiuta nella caccia ai punti e minaccia i tuoi compagni. Non appena munizioni e G.I. Jackson sono in tuo possesso, puoi soffiare una qualsiasi tessera a un giocatore. Quindi riponi G.I. Jackson di nuovo nella riserva comune. **2 punti.**

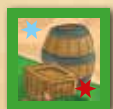
Tessere **senza azione**, che portano punti in più alla fine del gioco:



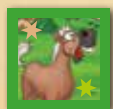
Alfonso, il gallo sul tetto. Canta con tutte le sue forze nel tentativo di indicarti la migliore via di fuga. **8 punti.**



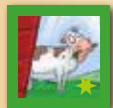
Lotti, la lepre. Lotti può scavarti un tunnel al di sotto del filo spinato. **7 punti.**



Cassette di legna. Qui c'è la chiave del trattore. Magari riesci ad arrivarci? Sarebbe una riuscita combinazione ... **7 punti.**



Ferdinando, il cavallo. Per quanto di buon cuore, Ferdinando non ti è di molto aiuto nella fuga. **1 punto.**



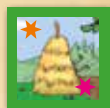
Rosa, la mucca al pascolo. Rosa non si agita per nulla. Sulla sua schiena sei inizialmente al sicuro. **1 punto.**



Elsa, la mucca nel raggio degli Ufo. Elsa è già in cammino verso altri mondi ed è pronta a portarti con sé. **7 punti.**



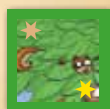
Balle di fieno. Le balle di fieno sono un super-nascondiglio! **8 punti.**



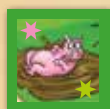
Letamaio. Dal letamaio pianifichi la tua ulteriore fuga. **3 punti.**



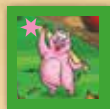
Mela con vermi. Piccolo corroborante nel frattempo! **3 punti.**



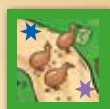
Elly, la scoiattolina nell'albero. Elly è davvero ghiotta di pulcini – le brontola già lo stomaco. Tu puoi proprio trattenerla. Per la buona azione, alla fine del gioco ottieni **6 punti.**



Dicky, il maiale nel fango. Dicky ti può ben capire, anche lui non vorrebbe finire in pentola. Ti aiuta e alla fine del gioco tu ottieni **5 punti.**



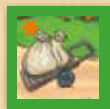
Piggy, la moglie di Dicky. Con il suo asciugamano sbarra a Bruno, il contadino, la vista su di te. Ciò ti aiuta enormemente! **5 punti.**



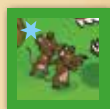
Cosimo, il kiwi, con i suoi amici. Cosimo e i suoi amici sono in viaggio di vacanza. Hanno una mappa e ti sanno spiegare chiaramente dove è sicuro! **7 punti.**



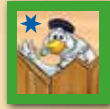
Emily, la talpa. Emily ha un sistema di gallerie sotterranee e ti aiuta volentieri. **9 punti.**



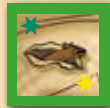
Carretto di sacchi. Non male per nascondersi – ma va ancora meglio! **2 punti.**



Mona e Lisa, le topoline davanti a Baldo. Entrambe distolgono Baldo da te. **10 punti.**



Kevin, la gallina sentinella. Ti dà un segnale con il suo fischietto appena c'è un pericolo. **2 punti.**



Caruso, il topo nel sacco. Caruso conosce un percorso di fuga segreto. **4 punti.**

Tessere **senza azione**, che portano punti in meno alla fine del gioco:



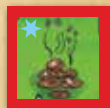
Manifesto WANTED. Sei ricercato! Se possiedi questa tessera alla fine del gioco, sei stato trovato – e ottieni **-4 punti.**



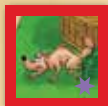
Ovo al tegamino sullo steccato. Ohi, hai perso qualcosa nel volo. **-1 punto.**



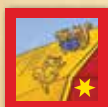
Recinto di filo spinato. Ahia! Meglio non atterrare qui. **-5 punti.**



Lo Sterco di Ferdinando. Persino per il naso delle galline quest'odore non è gradevole. **-4 punti.**



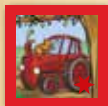
Fritz, la volpe. Meglio non cadere nelle sue grinfie! Altrimenti c'è il rischio di **-3 punti** alla fine del gioco.



Scoiattoli sul tetto. Gli scoiattoli ti cullano con le loro storie e ti distolgono dal tuo vero obiettivo. **-3 punti.**



Kiki, il pulcino. Kiki vorrebbe avere del cibo e risveglia il tuo istinto materno. Questo ti costa del tempo! **-2 punti.**



Kitty, la gatta sul trattore. Anche Kitty vorrebbe le galline ... Ma in modo diverso da come vuoi tu! **-2 punti.**



Elvis, il topo con la trappola. La trappola per topi non fa purtroppo alcuna differenza tra cane e gallina ... **-3 punti.**



Munizioni. Senza G.I. Jackson non puoi cominciare nulla. **-2 punti.**

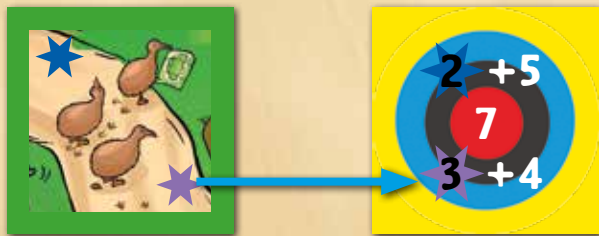
Combinazioni

Sono combinazioni di più bersagli che devi colpire nel corso dei 7 giri. Se alla fine del gioco possiedi tutte le tessere di una combinazione, ricevi dei punti di bonus in aggiunta ai punti sulle tessere. Non ha alcuna importanza l'ordine con cui colpisci i motivi.

Nota: Alcune tessere servono per più combinazioni. Può darsi quindi che dobbiate cercare di portare via delle tessere ai vostri compagni di gioco!

Importante! Una volta completata una combinazione, questa è comunque al sicuro e le tessere non possono più essere soffiate. Le tessere che fanno parte di una combinazione sono tutte quadrate. Le stellette colorate indicano quali tessere vanno insieme.

Sul retro della tessera c'è al centro il numero di punti. Le stelle sopra e sotto indicano quanti punti ci sono in più se alla fine del gioco la combinazione corrispondente è in tuo possesso.



Combinazioni a due:



Cassette di legna + Trattore. Hai trovato la chiave del trattore sulla cassetta della legna. Adesso puoi far partire il trattore e allontanare Kitty. **5 punti di bonus.**



Dicky + Piggy. Sozzeria al quadrato. **3 punti di bonus.**



Kevin + i Kiwi. I vacanzieri di passaggio sono buoni aiutanti nella fuga. **5 punti di bonus.**



Alfonso + Letamaio. Semplicemente bene insieme! **5 punti di bonus.**



Caruso + Alfonso. I due formano una squadra di soccorso al top! **4 punti di bonus.**



Ferdinando + Elly. Tutti e due non vogliono brodo di galline – per fortuna! **5 punti di bonus.**

E se lo volete ancora più difficile, ci sono anche **combinazioni a tre:**



Rosy, Dicky, Ferdinando. I tre amici restano con te nella buona e nella cattiva sorte. **5 punti di bonus.**



Elly, Caruso, Scoiattoli sul tetto. Gli svelti aiutanti ti indicano, come fare! **5 punti di bonus.**



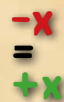
Letamaio, Balle di fieno, Carretto di sacchi. Tutte buone opportunità per nascondersi! **3 punti di bonus.**



Sterco di cavallo, Cassette di legna, Mona e Lisa (topoline davanti a Baldo). **5 punti di bonus.**



Fritz, Corrado, Balle di fieno. Se va bene? Ardita combinazione di aiutanti! **4 punti di bonus.**



Almeno 6 tessere con punti in meno. Fortuna nella sfortuna! **Se si possiedono alla fine del gioco, allora tutti i punti in meno diventano punti in più.**

Tirassegno con galline

Preparazione del gioco

Appendi il tabellone in modo che si veda il tirassegno. Le tessere non sono necessarie.

Mettetevi d'accordo sulla distanza da cui volete catapultare le galline.

Prendete preferibilmente anche un pezzo di carta e una matita per non dover memorizzare i punti.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno. Il giocatore a cui tocca può catapultare sul tabellone tutte le 3 galline una dopo l'altra. Quindi annota i punti ottenuti. Chi colpisce il centro con la testa della gallina, ottiene 10 punti.

Attenzione! Conta sempre soltanto il punto in cui è approdata la testa della gallina.

Tocca poi al giocatore successivo.

Si gioca fino quando ogni giocatore ha lanciato per 7 volte sul tirassegno tutte e 3 le galline.

Fine del gioco

Se tutti i giocatori hanno lanciato 7 volte le galline, si conta chi ha fatto più punti. Questo giocatore ha vinto.

Autori:
Manfred Reindl e Silke Briedl
Illustrazione: fiore-gmbh.de
Design: HUCH! & friends
Redazione: Tina Landwehr
Traduzione: Giannina Gindler

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

Produzione + distribuzione:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANIA

Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. Rischio di strangolamento con una corda lunga.