

OBJECT

Rule the Roost! Find and hide the 12 white eggs under the chickens before your egg becomes completely cracked.

SET UP

Gather Your Chickens! Scatter the 15 nests in the center of the playing area. Place one white egg in each nest and cover each egg with a chicken. NOTE: There will be three empty nests with no egg or chicken.

Each player chooses a scoring nest and colored egg. Place the colored egg at “START” in the center of the scoring nest. Place the egg crate within easy reach of all players. This is where collected eggs will be placed.

The youngest player goes first. Play continues clockwise around the playing area.

SCORING

No Fowl Play! During gameplay, if a player selects an incorrect chicken, they must move their colored egg around the scoring nest. With each incorrect chicken selected, the egg becomes more cracked. If a player's egg reaches the stage of completely cracked, that player is out and becomes a spectator for the rest of the game.

The winning player is the one with the most complete eggshell in their scoring nest when all eggs have been covered.

PLAYING THE GAME

Part 1 - Cluck, Cluck! Let's FIND the eggs!

Players take turns lifting any chicken, removing the egg from the nest and moving the chicken to another empty nest. Each time an egg is found, it is placed in the egg crate. This is one turn.

If there is no egg in the nest when the chicken is lifted, the chicken is returned to the same nest. With an incorrect selection, the player must move his/her colored egg to the next cracked egg in their scoring nest's cracking egg progression. Remember, if an egg within any player's nest progresses to the point of becoming completely cracked, that player is out for the rest of the game.

Players continue taking turns lifting and moving chickens and removing eggs until all twelve have been found and placed in the egg crate.

When one egg fills each section of the egg crate, all the eggs have been found. There will be three empty nests.

Part 2 - Cluck, Cluck! Let's HIDE the eggs!

Next, players take turns removing an egg from the egg crate, placing it on an empty nest, and then moving a chicken to cover the egg.

If a chicken is lifted and an egg is already in the nest, the player moves their chicken to cover the egg that they just placed. With the incorrect selection, the player must move their colored egg to the next cracked egg in their scoring nest sequence. The NEXT player must now attempt to cover the exposed egg.

The next player selects a different chicken and covers the egg placed by the previous player.

Play continues until all 12 eggs are covered by chickens.

WINNING THE GAME

Cluck, Cluck, Cluck! What an “eggs-cellent” memory!

The winning player is the one with the most complete eggshell in their scoring nest when all the eggs have been covered.

Note: In the case of a tie, play continues until one player chooses an incorrect chicken - the other player becomes the winner!

OBJETIVO

Gobierna el gallinero. Encuentra y esconde los 12 huevos blancos debajo de los pollos antes que tus huevos se vuelvan completamente agrietados.

INICIO

Reúne tus pollos. Esparce los 15 nidos en el centro del área de juego. Coloca un huevo blanco en cada nido y cubre cada huevo con un pollo. Nota: Habrá tres nidos sin huevo o pollo.

Cada jugador escoge un nido con puntuación y huevos coloreados. Coloca un huevo coloreado en “inicio” en el centro del nido con su puntuación. Coloca la caja del huevo al alcance de la mano de todos los jugadores. Este es el lugar donde los huevos recogidos serán colocados. El jugador más joven va primero. El juego sigue alrededor en el sentido de las agujas del reloj.

PUNTUACIÓN

Las aves no juegan. Durante el juego, si un jugador selecciona un pollo incorrecto, ellos deben mover sus huevos coloreados alrededor del nido con puntuación. Con cada pollo incorrecto, el huevo se vuelve más agrietado. Si el huevo de un jugador se vuelve completamente agrietado, ese jugador está fuera y queda como espectador para el resto del juego. El ganador es el que tiene el huevo menos agrietado en su nido con puntuación cuando se han cubierto todos los huevos.

JUGANDO EL JUEGO

Parte 1 – Pío Pío. Vamos a buscar los huevos.

Los jugadores juegan en turnos levantando cualquier pollo, quitando el huevo del nido y moviendo el pollo hacia uno nido vacío. Cada vez que se encuentra un huevo, se coloca en la caja de huevo. Esto es una vuelta.

Si no hay un huevo en el nido cuando se levanta el pollo, el pollo es devuelto al mismo nido.



Con una incorrecta selección, el jugador debe mover su huevo coloreado hacia la próxima fase de agrietación en su nido con puntuación. Recuerda, si un huevo dentro de cualquier nido de un jugador progresa hasta el punto de quedar completamente agrietado, ese jugador queda fuera para el resto del juego.

Los jugadores siguen levantando y moviendo los pollos por turnos y retirando los huevos hasta que los doce han sido encontrados y colocados en la caja del huevo.

Cuando un huevo llena cada sección de la caja de huevo, todos los huevos han sido encontrados. Habrá tres nidos vacíos.

Parte 2 – Pío Pío. Vamos a esconder los huevos.

Enseguida, los jugadores turnan la extracción de un huevo de la caja de huevos, colocándolo sobre un nido vacío y luego moviendo un pollo para cubrir el huevo. Si un pollo es levantado y un huevo ya está en el nido, el jugador mueve su pollo para cubrir el huevo que acabaran de poner. Con la selección incorrecta, el jugador debe mover sus huevos coloreados para el próximo estado agrietado en su secuencia de nido con puntuación. El jugador siguiente debe intentar cubrir el huevo expuesto.

El jugador siguiente escoge un pollo diferente y cubre el huevo puesto por el jugador anterior.

El juego continua hasta los 12 huevos estén cubiertos por pollos.

GANANDO EL JUEGO

Pío, Pío, Pío. Qué “huevo-lente” memoria

El jugador ganador es lo jugador con la caja de huevo más llena en su nido con puntuación cuando todos los huevos estén cubiertos.

Nota: En caso de un empate, el juego continua hasta un jugador escoger incorrectamente un pollo- lo otro jugador quedará el ganador.

OBJECTIF

Règles du perchoir. Trouvez et masquer les 12 œufs blancs sous les poulets avant qu'ils soient complètement craqué.

INITIATION

Rassemblez vos poulets. Étaler 15 nids dans le centre délimité du jeu. Placez un blanc d'œuf dans chaque nid et couvrir chaque œuf avec un poulet. Remarque: Il y aura trois nids sans œufs ou poulet.

Chaque joueur choisit un nid qui aient des points et des œufs colorés. Placez un œuf coloré où est marqué "début" de façon que la boîte soit à la portée des joueurs. C'est là que les œufs récoltés doit-être placés.

C'est le joueur le plus jeune qui commence. Le jeu suit le sens des aiguilles d'une montre.

SCORE

Les oiseaux ne jouent pas. Pendant le jeu, si un joueur choisit le mauvais poulet, ils doivent déplacer leurs œufs colorés autour du nid qui a ponctué. L'œuf de chaque mauvais poulet commence à se fissuré. Si l'œuf d'un joueur devient complètement fissuré, ce joueur sort de jeu mais reste en tant que spectateur pour le reste de la partie.

Le gagnant est celui qui a le moins d'œufs fissurés dans son nid ponctué quand vous avez couvert tous les œufs.

JOUER LE JEU

Partie 1 - Pio Pio. Nous allons chercher des œufs.

Les joueurs jouent à tour en soulevant chaque poulet, retirer l'œuf du nid et déplacent le poulet pour un nid vide. Chaque fois que l'œuf il est placé dans la boîte à œufs. Il faut fait tour. Si il y a un œuf dans le nid quand le poulet est levé, le poulet retourne au nid.



continué.

Avec une sélection incorrecte, le joueur doit placer son œuf dans le nid en cassant une partie de la coque. Rappelez-vous, si un œuf d'un joueur progresse au point de rester complètement craqué, dans quelconque nid il d'un joueur, celui-ci reste dehors jusqu'à la fin du jeu.

Les joueurs continuent à soulever et à déplacer tour à tour les poulets jusqu'à retrouver et retirer la douzaine d'œufs et les placer dans la boîte à œufs. Lorsque un œuf rempli chaque boîte à œufs, tous les œufs ont été trouvés. Il y aura trois nids vides.

Partie 2 - Pio Pio. Nous allons cacher les œufs.

Ensuite, les joueurs se relaient pour enlever un œuf dans la boîte d'œufs, en le plaçant sur un nid vide et déplaçant un poulet pour le couvrir. Si un poulet est retiré et un œuf est déjà dans le nid, le joueur déplace son poulet pour couvrir l'œuf qui vient de placer. En faisant un mauvais choix, le joueur doit déplacer les œufs colorés à l'état suivant de cassés. Le joueur suivant doit essayer de couvrir l'œuf exposé.

Le joueur suivant choisit un autre poulet et couvre l'œuf pondu par le poulet du joueur précédent.

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les 12 œufs sont couverts par des poulets.

GAGNER LE JEU

Pio Pio Pio. Qu'est-ce que la mémoire «œuf-objectif»
Le joueur gagnant est le joueur avec la boîte à œufs plus rempli quand les œufs soient tous couverts.

Remarque: En cas d'égalité, le jeu continu jusqu'à ce qu'un joueur choisisse de façon incorrecte un poulet, l'autre joueur sera le vainqueur.

SPIELAUFGABE

finde oder verstecke die 12 Eier bevor sie kaputt sind.

SPIELAUFBAU

Versammle die Hühner! Verteile die 15 Nester in der Mitte vom Spielbrett. Lege in jedes Nest ein weißes Ei und setze auf jedes ein Huhn. Beachte! 3 Nester bleiben komplett leer.

Jeder Mitspieler wählt ein Nest zum Punktesammeln und ein buntes Ei. Stelle das bunte Ei auf START in die Mitte des Nestes. Stelle die Eierschachtel so auf, dass alle Mitspieler sie leicht erreichen können, dort werden die gesammelten Eier aufbewahrt.
Der jüngste Spieler beginnt. Weiter geht es im Uhrzeigersinn.

ZIEL UND BEWERTUNG

Nicht Schummeln! Wählt ein Spieler in einer Spielrunde das falsche Huhn, wird das bunte Ei auf dem Zählfeld des eigenen Nests jeweils ein Feld weiter gerückt. Mit jedem falsch gewähltem Huhn geht das Ei etwas mehr kaputt. Ist das Ei ganz kaputt, sobald es auf das letzte Feld gewandert ist, scheidet der Spieler bis zum Ende der Spielrunde aus.

Gewinner ist, wer das am Besten erhaltene Ei im Punktenest hat, nachdem alle Eier verborgen (oder gefunden) sind.

SPIELVERLAUF

Teil 1 - Gacker, gacker! Finde die Eier!

Ist der Spieler am Zug hebt er wahlweise ein Huhn hoch, nimmt das Ei und setzt das Huhn auf ein anderes leeres Nest. Jedes Ei, das gefunden wurde, kommt in die Eierschachtel. Wenn sich kein Ei unter dem hoch gehobenen Huhn befindet wird das Huhn wieder auf das gleiche Nest gesetzt.

fortgesetzt.

Aber nach dieser erfolglosen Eiersuche muss der Spieler sein buntes Ei auf dem eigenen Nest eine Stufe weiter rücken – was die schrittweise Beschädigung des Eies ausdrückt. Der nächste Spieler ist dran. Zur Erinnerung: Sobald ein Spieler sein Ei auf die höchste Stufe stellen muss – muss er für den Rest dieser Spielrunde ausscheiden.
Die Spieler heben bei jeder Runde die Hühner auf und versuchen die Eier zu finden. Bis alle 12 gefunden und in der Eierschachtel abgelegt sind.

Sobald in jedem Fach der Eierschachtel ein Ei liegt, wurden alle Eier gefunden. Alle 12 Hühner sitzen am Ende auf den Nestern, von denen drei leer bleiben.

Teil 2 - Gacker, gacker! Jetzt verstecken wir die Eier!

Alle leere Hühner-Spielfiguren sitzen auf den Nestern. Drei Nester bleiben frei. Der nächste Spieler, nimmt ein Ei aus der Eierschachtel, legt es in ein leeres Nest und verdeckt es mit einer Huhn-Spielfigur.

Falls eine Spielfigur hoch gehoben wird und es liegt schon ein Ei drunter, gilt das als Fehler aber das neu abgelegte Ei wird mit dem Huhn verdeckt. Allerdings wandert das bunte Ei des Spielers ein Feld weiter auf dem eigenen Nest.
Jetzt liegt ein Ei ohne Huhn offen in einem der Nester. Der nächste Spieler nimmt also ein weiteres Huhn und deckt damit das offen liegende Ei ab. Hoffentlich deckt er dabei nicht wieder ein Ei ab, das gilt wieder als Fehler und das bunte Ei muss ein Feld weiter wandern.

Falls er erfolgreich war und hat das Huhn von einem leeren Nest genommen, legt dann der nächste Spieler ein neues Ei aus der Eierschachtel in ein Nest und deckt es ab. Es sei denn er hat auch ein Huhn erwischt mit einem Ei darunter.

So geht das Spiel weiter bis alle 12 Eier unter den Hühnern liegen.

DAS SPIEL ZU GEWINNEN.

Gacker, Gacker, Gacker! Was habt Ihr für ein super Gedächtnis! Gewinner ist der Spieler mit dem am wenigsten zerstörtem Ei (den wenigsten Punkten), nachdem alle Eier in den Nestern sind und mit Hühnern bedeckt sind.
Hinweis: Falls es „unentschieden“ steht, geht das Spiel solange weiter bis der erste Spieler ein Huhn aufdeckt mit einem Ei drunter.

Der andere Mitspieler gewinnt diese Spielrunde.



Fat Brain Toy Co.
800.335.5621
www.fatbraintoyco.com
Elkhorn, NE
Please keep all relevant
information.
Made in China.

Original Game Design by Brad Ross and Jim Winslow

