

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Dancing Eggs • La danse des oeufs • Eierdans
La danza del huevo • La danza delle uova

Eiertanz



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2003



Verwendung des Titels „Eiertanz“ mit freundlicher
Genehmigung von Karin und Reinhold Wittig, Perlhuhn Verlag.

Eiertanz

Ein springfideles Eierspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Roberto Fraga
Illustration: Martina Leykamm



Spielinhalt

1 Holzei, 9 Springeier aus Gummi,
1 roter Aktionswürfel,
1 Wohin-mit-dem-Ei-Würfel, 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer schafft es, die meisten Eier zu schnappen und somit viele Punkte zu ergattern?

Das ist gar nicht so einfach, denn die Eier hüpfen wild umher und wechseln immer wieder den Besitzer ... und sobald jemand eines seiner Eier fallen lässt, ist das Spiel schon zu Ende.

Spielvorbereitung

Legt die beiden Würfel bereit. Stellt die Schachtel mit den 10 Eiern auf den Tisch. Die Tischmitte sollte jedoch frei bleiben: Dort werden gleich die Eier umherspringen.

Achtung,

zerbrechlich! Den Springeiern selbst kann zwar nichts passieren. Ihr solltet vor Spielbeginn jedoch alle zerbrechlichen Gegenstände vom Tisch räumen.



Hey, was macht das Holzei im Spiel?

Es hat sich ein wertvolles Holzei unter die Springeier gemischt! Am Ende zählt es zwei Punkte, die Springeier nur jeweils einen Punkt: Deshalb ist es bei Eierdieben besonders beliebt.

Spielablauf

Wer am höchsten springen kann, darf beginnen und einmal mit dem roten Aktionswürfel würfeln.

Welches Symbol zeigt der rote Aktionswürfel?



Die EierlegerEi

Du hast großes Hühnerg Glück. Rufe: „Pook, pook, pook!“, und nimm dir ein Ei aus der Schachtel.



Die EierspringerEi

Nimm ein Gummi-Ei aus der Eierschachtel. Halte es in etwa 1/2 Meter Höhe über die Tischmitte und lasse es fallen. Alle anderen Spieler müssen jetzt versuchen, das Ei zu fangen. Wer es als Erstes geschnappt hat, darf es behalten. Vorsicht: Das Holzei darf hier nicht benutzt werden!



Die SchnapperEi

Alle Spieler versuchen, den roten Würfel so schnell wie möglich zu schnappen. Wer es schafft, darf sich ein Ei aus der Schachtel nehmen.



Der Eiertanz

Jetzt geht es rund! Alle müssen aufstehen und so schnell wie möglich um den Tisch herumlaufen. Der Spieler, der zuerst wieder auf seinem Platz sitzt, bekommt ein Ei aus der Schachtel.



Die große SchreierEi

Es ist Zeit, die Nachbarn zu wecken! Wer zuerst laut „Kikerikiii!“ ruft, darf sich ein Ei aus der Schachtel nehmen. Sind mehrere Spieler gleich schnell, bekommt keiner ein Ei.



Die große SchweigerEi

Schaut genau hin: Dieses Symbol sieht der „großen SchreierEi“ sehr ähnlich. Hier darf jedoch kein Pieps zu hören sein. Wer jetzt „Kikerikiii!“ ruft, muss eines seiner Eier zurück in die Schachtel legen. Natürlich nur, wenn er bereits eines hat.

Achtung, Eierklau!

Kannst du zu irgendeinem Zeitpunkt kein Ei mehr aus der Schachtel nehmen, sorgt der große Eierklau dafür, dass diese und auch jede andere Aktion trotzdem durchgeführt werden kann.

Sage, von welchem deiner Mitspieler du ein Ei möchtest, und nimm es dir. Er muss es ohne Murren herausrücken. Hat der ausgewählte Mitspieler mehrere Eier, darfst du bestimmen, welches er dir geben soll.

Wohin jetzt mit dem ergatterten Ei?

Die gesammelten Eier darf man nicht einfach vor sich auf den Tisch legen. Immer wenn man ein Ei bekommt, würfelt man mit dem Wohin-mit-dem-Ei-Würfel.

Das gewürfelte Symbol zeigt an, wohin man das Ei klemmen muss:



... unter das Kinn



... unter eine der beiden Achseln



... zwischen die Knie



... in eine der beiden Armbeugen



... oder zwischen Schulter und Wange



Wer dieses Symbol würfelt, darf sich aussuchen, an welche der genannten Stellen er das Ei klemmen möchte.

Wichtig:

- Steckt am erwürfelten Ort bereits ein Ei? Dann darf der Spieler selbst entscheiden, ob er das zweite Ei an diese oder eine andere der genannten Stellen klemmt.
- Es ist verboten, ein Ei unter die Kleidung zu stecken oder andere Hilfsmittel zu benutzen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn einer der Spieler eines oder mehrere seiner festgeklemmten Eier fallen lässt.

Alle anderen Spieler bekommen für jedes ihrer Eier einen Punkt. Das Holzei zählt zwei Punkte.

Wer nun die meisten Punkte zählen kann, gewinnt die Eierschlacht.

Wilde WürfelEi!

Im Spiel muss viel gewürfelt und schnell reagiert werden. Trotzdem müsst ihr vorsichtig sein! Denn wer den Würfel vom Tisch fallen lässt oder ihn herunterschubst, muss diesen selber, ohne Hilfe wieder aufheben.

Probiert es ruhig aus:

Es ist wirklich nicht einfach, sich nach dem heruntergefallenen Würfel zu bücken, wenn ein Ei zwischen den Knien oder unter dem Kinn klemmt ...



Der Autor



Roberto Fraga wurde 1960 in La Coruña (Spanien) geboren. Seit frühester Kindheit lebt er in Frankreich, wo er noch heute mit seiner Frau und seinen zwei Töchtern in Saint-Malo wohnt. Er ist in seinem Leben viel gereist und arbeitete u.a. als Fernfahrer, Industriezeichner, Matrose, Vertreter, Taucher und Offizier der Küstenwache. Seit über 20 Jahren erfindet Roberto Fraga Spiele, von denen bereits über 35 veröffentlicht wurden.

Sein „Trötofant“ oder das Lernspiel „Gesagt-gegan!“, das zum „Kinderspiel des Jahres 2007“ nominiert wurde und das den deutschen Lernspielpreis 2007 erhielt, sind nur einige seiner Spiele aus dem HABA-Programm.

Die Illustratorin



Martina Leykamm wurde 1975 geboren. Sie studierte Grafikdesign in Nürnberg und communication design in London. Seit 2000 lebt sie als freie Grafikerin und Illustratorin in Berlin. Für HABA hat sie schon für zahlreiche Spiele und Bücher den Pinsel geschwungen: z.B. „Socken zocken“, oder „Gesagt - getan!“.

Dancing Eggs

A boisterous bouncing game with eggs for 2 - 4 players aged 5 - 99.

Author: Roberto Fraga
Illustrations: Martina Leykamm



Contents

1 wooden egg, 9 bouncing rubber eggs,
1 red action dice, 1 "where to place the
egg" dice, 1 set of game instructions

Aim of the game

Who will be able to pinch the most eggs and collect lots of points? It won't be so easy as the eggs are bouncing boisterously about and continuously change their owner ... and also, as soon as somebody drops one of their eggs, the game is over.

Preparation

Get both dice ready. Place the box with the 10 eggs on the table. Keep the center of the table clear as the eggs will be bouncing about there.

Beware, fragile! Nothing will happen to the bouncing eggs themselves, but you should clear the table of any other fragile objects before starting to play.



Hey, what's the wooden egg doing in the game?

A precious wooden egg has mingled with the bouncing eggs! It will score two points at the end, while the bouncing eggs only score one point: therefore it's very popular with egg thieves.

How to play

Whoever jumps highest may start and throw the red action dice.

What symbol appears on the red action dice?



Laying an Egg

You've got lots of hen luck. Shout: "cluck, cluck, cluuck!" and take an egg from the box.



Egg bouncing

Take a rubber egg from the box. Hold it about half a meter above the center of the table and let it drop. The other players try to catch the egg. Whoever catches it first, keeps it.

Watch out: The wooden egg can't be used for this!



Egg pinching

All players try to catch the red dice as quickly as possible.

Whoever catches it, may take an egg from the box.



The egg dance

Now things start to move! Everybody stands up and runs around the table as quickly as they can. The player who gets back to their place first gets the egg from the box.



The big shout

It's time to wake up the neighbours! Whoever shouts first "cock-a-doodle-doo!" takes an egg from the box. If various players are equally quick, no one gets an egg.



The big hush

Look closely: this symbol looks very like the "big shouting", but not a single sound may be emitted. Whoever shouts here "cock-a-doodle-doo", has to return one of their eggs to the box, only, of course, if they have already got one.

Watch out, egg stealing!

If during the game no further eggs can be taken from the box, thanks to the "egg stealing" this and any other action can nevertheless be carried out.

You announce from which of the players you want an egg and take it. This player has to give it to you, without grumbling. If the player you choose has various eggs then you can decide which one they should give you.

Where to place the egg?

The eggs collected are not simply placed in front of oneself on the table. Whenever you get an egg you roll the dice which determines "where to place the egg".

The symbol shows where one has to position the egg:



... underneath
the chin



... under one
of the armpits



... between
the knees



... inside
one's elbow



... between shoulder
and cheek



Whoever rolls this symbol can
choose one of the options where
to put the egg.

Important:

- Do you already have an egg in the spot shown on the dice?
The player can choose for themselves if they want to jam the second egg in the same or another location.
- It is not allowed to stick an egg underneath clothing or use any other means.

End of the game

The game ends as soon as one of the players lets one or more of their positioned eggs drop.

The other players score one point for each of their eggs.

The wooden egg scores two points.

Whoever scores the most points, wins the egg battle.

Wild dice rolling!

This game involves a lot of dice rolling and requires quick reactions. Nevertheless you have to be careful! Whoever lets the dice drop or pushes it from the table has to pick it up by themselves and without help.

Try it:

it really is not so easy to stoop to pick up a dice with an egg jammed between your knees or underneath your chin ...



The author



Roberto Fraga Born in 1960 in La Coruña (Spain). Since early childhood he has lived in France, where he still lives in Saint-Malo with his wife and two daughters. Roberto Fraga has traveled a lot and has worked as a long-distance lorry driver, tracker, sailor, representative, diver and coastguard. Roberto Fraga has been inventing games for over 20 years, and has published 35 games.

The hilarious "Trump-ephants" or the educational game "Said and Done!", which has been nominated for "Game of the Year 2007" and was awarded the prize for the best educational game 2007 are only a small selection of his work with HABA.

The illustrator



Martina Leykamm was born in 1975. She studied graphic design in Nurnberg and communication design in London. She has lived and worked in Berlin since 2000 as a free-lance graphic designer and illustrator. She has already wielded her brush for many HABA books and games, for example "Lucky Sock Dip", "Said and Done".

La danse des œufs

Un jeu avec des œufs sauteurs, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Roberto Fraga
Illustration : Martina Leykamm

Contenu

1 œuf en bois, 9 œufs sauteurs en caoutchouc, 1 dé d'activités de couleur rouge, 1 dé qui indique où coincer l'œuf, 1 règle du jeu

But du jeu

Qui va réussir à récupérer le plus possible d'œufs et aura ainsi le plus grand nombre de points ?

Cela ne va pas être facile, car ce sont des œufs sauteurs qui n'arrêtent pas de passer de mains en mains ... et si l'on fait tomber l'un de ses œufs par terre, la partie est alors finie.

Préparatifs

Préparer les deux dés. Poser la boîte avec les 10 œufs au milieu de la table. Vérifier qu'il n'y ait rien d'autre sur la table, car c'est là qu'on va les faire rebondir.

Attention

à la casse ! Les œufs sauteurs ne pourront pas se casser, mais avant de commencer à jouer, il est recommandé d'enlever tous les objets fragiles posés aux alentours.



Eh ! Qu'est-ce que l'œuf en bois vient faire là ?

Un œuf en bois, qui rapportera des points, est venu se mélanger aux œufs sauteurs ! A la fin de la partie, il comptera deux points alors que les œufs sauteurs ne comptent qu'un seul point. Il est donc particulièrement convoité par les voleurs d'œufs !

Déroulement de la partie

Celui qui sautera le plus haut a le droit de commencer. Il lance une fois le dé d'activités.

Sur quel symbole le dé rouge est-il tombé ?



L'œuf pondu

Tu as de la chance, tu dis : « cot, cot, codec ! » et tu prends un œuf dans la boîte.



L'œuf sauteur

Prends un œuf en plastique dans la boîte. Tiens-le à peu près à 50 cm au-dessus de la table et lâche-le au milieu de la table. Les autres joueurs doivent alors essayer d'attraper l'œuf. Celui qui l'aura attrapé en premier a le droit de le garder. Attention : on n'a pas le droit de faire sauter l'œuf en bois !



L'œuf voleur

Tous les joueurs essayent de récupérer le dé rouge le plus vite possible. Celui qui le récupère a le droit de prendre un œuf dans la boîte.



L'œuf baladeur

Attention, maintenant il va y avoir du remue-ménage ! Tous doivent se mettre debout et courir autour de la table. Le joueur qui sera le premier assis à nouveau à sa place prend un œuf dans la boîte.



L'œuf crieur

C'est l'heure de réveiller les voisins ! Celui qui criera : « Cocorico » le premier a le droit de prendre un œuf dans la boîte. Si plusieurs joueurs ont crié aussi fort les uns que les autres, personne ne prend d'œuf.



L'œuf muet

Regarde bien : ce symbole ressemble beaucoup à l'œuf crieur. Mais ici, il faudra rester muet. Celui qui criera « Cocorico » devra remettre un de ses œufs dans la boîte (bien sûr, seulement s'il en a déjà !).

Attention, vol d'œufs !

Si au cours de la partie, tu ne peux plus prendre d'œufs dans la boîte, il sera permis d'en voler un à un autre joueur pour pouvoir continuer les activités.

Annonce le nom du joueur que tu veux voler et prends-lui un œuf. Il devra te le donner sans rien dire. Si le joueur a plusieurs œufs, tu as le droit de choisir celui que tu veux.

Que faire avec l'œuf récupéré ?

Quand on vient de récupérer un œuf, on ne le laisse pas tout simplement devant soi. A chaque fois, il faut lancer le dé qui indique où coincer l'œuf.

Le symbole sur lequel le dé est tombé indique où coincer l'œuf :



... sous le menton



... sous l'une
des deux aisselles



... entre les
genoux



... dans le creux



... ou entre la
joue et l'épaule



Celui qui a le symbole ci-contre a le droit de choisir lui-même un des endroits ci-dessus où il va coincer son œuf.

N.B. :

- Si le joueur a déjà un œuf de coincé à l'endroit sur lequel le dé vient de tomber, il a le droit de décider s'il va coincer l'autre œuf au même endroit ou bien à l'un des autres endroits ci-dessus.
- On n'a pas le droit de mettre l'œuf en-dessous de ses vêtements ou d'utiliser une aide quelconque.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque l'un des joueurs fait tomber un ou plusieurs de ses œufs coincés.

Les autres joueurs comptent un point par œuf. L'œuf en bois compte deux points.

Celui qui aura le plus de points gagne la danse d'œufs.

Diabes de dé !

Pendant le jeu, il faudra souvent lancer le dé et réagir très vite. Il faudra quand même rester très prudent, car celui qui fera tomber le dé par terre devra le ramasser tout seul sans aide.

Faites un essai :

ce n'est vraiment pas facile de se baisser quand on a un œuf de coincé entre les genoux ou sous le menton ...



L'auteur



Roberto Fraga Est né en 1960 à La Coruña (Espagne). Il vit en France depuis sa petite enfance et habite actuellement à St. Malo avec sa femme et ses deux filles. Il a beaucoup voyagé et a exercé de nombreux métiers, entre autres, chauffeur routier, dessinateur industriel, matelot, représentant, plongeur sous-marin et officier au service de la surveillance des côtes.

Depuis plus d'une vingtaine d'années, Roberto Fraga invente des jeux, dont plus de 35 ont déjà été publiés.

Son jeu l'amusant « Trompéléphant » ou le jeu éducatif « Aussitôt dit, aussitôt fait » qui a été nommé « Jeu pour enfant de l'année 2007 » et a reçu le prix allemand « Deutscher Lernpreis 2007 » ne sont que quelques-uns de ses jeux de la gamme HABA.

L'illustratrice



Martina Leykamm est née en 1975. Elle a fait des études de graphisme à Nuremberg et de « communication design » à Londres. Depuis 2000, elle vit à Berlin en tant que graphiste et illustratrice indépendante. Pour HABA, elle a déjà illustré de nombreux jeux et livres, par ex. « Rafle de chaussettes » ou « Aussitôt dit, aussitôt fait ! ».

Eierdans

Een springlevend eierspel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Roberto Fraga
Illustraties: Martina Leykamm



Spelinhoud

1 houten ei, 9 rubberen springeieren, 1 rode actedobbelsteen, 1 waar-moet-het-ei-heen-dobbelsteen, spelregels

Doel van het spel

Wie slaagt er in om de meeste eieren te pakken te krijgen en daarmee een heleboel punten te verzamelen?

Dat is helemaal niet zo gemakkelijk, want de eieren springen wild in het rond en veranderen telkens opnieuw van eigenaar ... en wanneer iemand een van z'n eieren laat vallen, is het spel alweer afgelopen.

Spelvoorbereiding

Leg de beide dobbelstenen klaar. Zet de doos met de 10 eieren op tafel. Het midden van de tafel moet echter leeg blijven. Daar gaan de eieren zo dadelijk in het rond springen.

Opgelet Breekbaar!

Met de springeieren zelf kan er niets gebeuren. Voordat er met het spel begonnen wordt, moeten echter alle breekbare voorwerpen van tafel worden genomen.



Hé, wat doet het houten ei in dit spel?

Er heeft zich een waardevol houten ei tussen de springeieren verstopt! Aan het eind telt het voor twee punten, terwijl de springeieren maar één punt waard zijn. Daarom is het onder eierdieven heel erg geliefd!

Spelverloop

Degene die het hoogste kan springen, mag beginnen en één keer met de rode actiedobbelsteen gooien.

Welke afbeelding komt er bij de rode actiedobbelsteen boven te liggen?



Het eierlegger-ei

Jij hebt een boel kippengeluk. Roep: „tok, tok toòòòk!“ en pak een ei uit de doos.



Het eierspringer-ei

Pak een rubberen ei uit de eierdoos. Houd het ongeveer 1/2 meter boven het midden van de tafel en laat het vallen. Alle andere spelers moeten nu proberen om het ei te vangen. Wie het als eerste te pakken heeft, mag het houden. Voorzichtig: het houten ei mag hier niet worden gebruikt!



Het hapsnap-ei

Alle spelers proberen om de rode dobbelsteen zo snel mogelijk te pakken te krijgen. Wie het lukt, mag een ei uit de doos pakken.



De eierdans

Nu gaat het in de rondte! Iedereen moet opstaan en zo snel mogelijk rondom de tafel lopen. De speler die als eerst weer op zijn plaats zit, krijgt een ei uit de doos.



Het grote kakel-ei

Het is tijd om de burens te wekken! Wie als eerste luidop „kukelekuuuuu!“ roept, mag een ei uit de doos pakken. Als meerdere spelers even snel zijn, dan krijgt niemand een ei.



Het grote zwijg-ei

Let goed op, want deze afbeelding lijkt heel erg op het „grote kakel-ei“. Hier mag echter geen kik worden gegeven. Wie nu „kukeleku!“ roept, moet een van z'n eieren terug in de doos leggen. Uiteraard alleen wanneer hij er al eentje heeft.

Opgelet, eiergappen!

Kan je op een bepaald moment geen ei meer uit de doos pakken, dan zorgt het grote eiergappen ervoor dat deze en ook elke ander handeling toch kan worden uitgevoerd.

Zeg van welke medespeler je een ei wilt hebben en pak het beet. Hij moet het zonder morren afstaan. Als de uitgekozen medespeler meerdere eieren heeft, mag je zelf bepalen welk hij aan jou moet geven.

Wat te doen met het op de kop getikte ei?

De verzamelde eieren mogen niet gewoon op tafel voor de speler worden gelegd. Telkens wanneer men een ei ontvangt, wordt met de waar-moet-het-ei-heen-dobbelsteen gegooid.

De gegooid afbeelding geeft aan, waar het ei moet worden vastgeklemd:



... onder de kin



... onder een van beide oksels



... tussen de knie



... in een van beide ellebogen



... of tussen schouder en wang



Degene die deze afbeelding gooit, mag zelf kiezen op welke van de genoemde plekken hij het ei zou willen klemmen.

Belangrijk:

- Zit er al een ei op de gegooide plek? Dan mag de speler zelf beslissen of hij het tweede ei op deze of een andere van de genoemde plekken klemt.
- Het is verboden om een ei onder de kleren te steken of andere hulpmiddelen te gebruiken.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen op het moment dat een van de spelers één of meerdere van zijn vastgeklemde eieren laat vallen. Alle andere spelers krijgen voor ieder van hun eieren een punt. Het houten ei telt voor twee punten. Degene die de meeste punten heeft, heeft de eierslag gewonnen.

Wild dobbeleieren!

Tijdens het spel moet er veel gedobbeld en snel gereageerd worden. Desondanks moeten jullie voorzichtig zijn! Want degene die de dobbelsteen van tafel laat vallen of hem eronder gooit, moet hem zelf en zonder hulp weer oprapen.

Probeer het rustig uit:

het is echt niet zo eenvoudig om zich, naar de beneden gevallen dobbelsteen, omlaag te buigen, als er een ei tussen je knieën of onder je kin zit geklemd ...



De auteur



Roberto Fraga werd in 1960 in La Coruña (Spanje) geboren. Sinds zijn eerste kinderjaren woont hij in Frankrijk en hij is er tot op de dag van vandaag met zijn vrouw en twee dochters in Saint-Malo woonachtig. Hij heeft tijdens zijn leven veel gereisd en o.a. als vrachtrijder, technisch tekenaar, matroos, vertegenwoordiger, duiker en kustwachter gewerkt.

Sinds meer dan 20 jaar ontwerpt Roberto Fraga spellen, waarvan er al meer dan 35 zijn uitgegeven.

Zijn dwaze „Toeterfanten“ (4269) of het leerspel „Zo gezegd, zo gedaan!“ (4549), dat als „kinderspel van het jaar 2007“ genomineerd werd en de Duitse leerspel-prijs 2007 behaalde, zijn slechts enkele van zijn spellen uit het HABA-assortiment.

De illustratrice



Martina Leykamm werd geboren in 1975. Ze studeerde grafische vormgeving in Neurenberg en communication design in Londen. Sinds 2000 woont en werkt ze als freelance grafica en illustratrice in Berlijn. Voor HABA heeft ze al voor talrijke spellen en boeken het penseel gehanteerd, bv.: „Sokken Zoeken“, of „Zo gezegd, zo gedaan!“.

Danza del huevo

Un juego con huevos saltarines para 2 a 4 jugadores de 5 - 99 años.

Autor: Roberto Fraga
Ilustraciones: Martina Leykamm



Contenido

1 huevo de madera, 9 huevos "saltarines" de goma, 1 dado de acción rojo, 1 dado "¿dónde colocar el huevo?", Instrucciones

Objetivo del juego

¿Quién será capaz de pescar más huevos y conseguir más puntos? No será sencillo porque los huevos estarán botando y cambiando de dueño y además, tan pronto como alguno deje caer uno de sus huevos se acabará la partida.

Preparación del juego

Coger ambos dados. Colocar la caja con los 10 huevos sobre una mesa. Mantén el centro de la mesa libre : los huevos botarán allí.

¡Atención!:

Cuidado, nada hará que los huevos boten por sí solos, pero deberás quitar de la mesa cualquier objeto frágil antes de comenzar a jugar.

¡Anda! ¿qué hace un huevo de madera en este juego?



El precioso huevo de madera ha sido mezclado con los huevos saltarines. El huevo de madera valdrá 2 puntos al terminar la partida, mientras que los saltarines solamente contarán 1 punto; es por ello que es muy popular entre los ladrones de huevos.

Cómo jugar

Quien salte más alto puede comenzar y lanzar el dado de acción rojo.

¿Qué símbolo aparece en el dado de acción rojo?



Poniendo un huevo

Si aparece una gallina poniendo un huevo: ¡Tienes mucha suerte! grita "cloc-cloc-cloc" y coge un huevo de la caja.



Huevo botando

Si aparece un "huevo saltarin": Coge un huevo de goma de la caja. Colócalo a una distancia de medio metro aproximadamente sobre el centro de la mesa y déjalo caer. Los jugadores deberán intentar coger el huevo.

El que lo agarre primero podrá quedárselo.
¡Cuidado! el huevo de madera no puede utilizarse para botar.



Coger Huevo

Si aparece en el dado "Coger Huevo": Todos los jugadores intentarán coger el dado de acción rojo tan rápido como sea posible. Aquel que lo coja primero puede quedarse un huevo de la caja.



La danza del huevo

Si aparece en el dado “La danza del huevo”. ¡Ahora las cosas comienzan a moverse! Cada jugador se levanta de su asiento y corre alrededor de la mesa lo más rápido que pueda. El jugador que llegue a su puesto antes que los demás coge un huevo de la caja.



El gran grito

Si al lanzar el dado aparece una gallina cacareando “El gran grito”, es el momento de despertar a los vecinos. El primero que grite “Ki-Ki Ri-Kil” coge un huevo de la caja. Si varios jugadores son igual de rápidos ninguno coge huevo.



El gran silencio

Si aparece en el dado “El gran silencio”. Míralo bien, éste símbolo se parece mucho al de “El gran Grito” pero en éste ni un solo sonido puede salir de tu boca. Aquel que grite aquí “Ki-Ki Ri-Ki” tendrá que devolver uno de sus huevos a la caja, si es que ya tiene alguno, claro.

¡Ojo! ¡Huevo robado!

Si durante el juego no pudieras coger otro huevo de la caja, gracias al símbolo “huevo robado” ésta y cualquier otra acción puede ser llevada a cabo. Deberás anunciar cuál huevo de los otros jugadores quieres y que vas a cogerlo. El jugador escogido deberá entregar el huevo sin protestar. Si el jugador escogido tiene varios huevos, entonces tu podrás decidir cuál de ellos deberá entregarte.

¿Dónde Colocar los Huevos?

Los huevos que has cogido no se colocarán en frente de ti sobre la mesa. Se deberán colocar allí donde el dado "Dónde colocar el huevo" te indique. El símbolo muestra en qué lugar deberás colocar el huevo, así, podrán colocarse:



... en el cuello
(sujetado por
tu barbilla)



... debajo del brazo
(en la axila)



... entre las
rodillas



... en uno de tus
antebrazos (la cara
interna de tu codo)



... sobre tu hombro
(sujetado con una
de tus mejillas)



Si aparece el arlequín podrás escoger cualquiera de las opciones anteriores para colocar el huevo.

Importante:

- ¿Estás preparado para coger un huevo y colocarlo en la posición que indica el dado? Cada jugador podrá escoger si quiere enredarse con un segundo huevo en la misma posición o en cualquier otro lugar. No está permitido colocar el huevo dentro de la ropa o usar cualquier otra cosa para sujetarlos.

Fin del juego

El juego acaba tan pronto como uno de los jugadores deje caer uno o más de sus huevos "colocados". Los otros jugadores deberán contar los puntos de sus huevos. Recuerda que el huevo de madera cuenta 2 puntos, aquel que consiga la mayor puntuación habrá ganado la partida.

¡Dado salvaje rodando!

Este juego consiste en lanzar el dado y requiere acciones muy rápidas. ¡Deberás ser muy cuidadoso! Quien deje caer el dado o lo empuje desde la mesa tiene que cogerlo sin ayuda.

Inténtalo,

¡no es nada fácil parar para coger un dado con un huevo enredado entre tus rodillas o debajo de tu barbilla!



El autor



Roberto Fraga Nació en 1960 en La Coruña. Ha vivido en Francia desde su infancia. En la actualidad vive con su mujer y sus dos hijas en Saint-Malo. A lo largo de su vida ha viajado mucho y trabajado como conductor de largas distancias, delineante, marinero, representante, submarinista y oficial guardacostas.

Roberto Fraga se dedica a inventar juegos desde hace más de 20 años, de los que más de 35 ya han sido publicados. El alocado "Los tararafantes" y el juego educativo "¡Dicho y hecho!", nominado "Juego infantil del año 2007" y que ha recibido el Premio alemán para juegos educativos en 2007, son sólo algunos de sus juegos incluidos en el programa HABA.

La ilustradora



Martina Leykamm nació en 1975. Estudió diseño gráfico en Núremberg y diseño de comunicación en Londres. Desde 2000 vive en Berlín y trabaja como diseñadora gráfica autónoma. ¡Para HABA ya ha dibujado numerosos juegos y libros como „El monstruo de los Calcetines" y „Dicho y hecho!".

La danza delle uova

Un esilarante ballo saltarello con le uova per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Ideazione: Roberto Fraga
Illustrazioni: Martina Leykamm



Contenuto del gioco

1 uovo di legno, 9 uova saltarelle di gomma, 1 dado rosso per le varie azioni, 1 dado che indica dove mettere l'uovo, istruzioni di gioco

Finalità del gioco

Chi riuscirà a impadronirsi del maggior numero di uova, acchiappando così molti punti?
Non è affatto facile, perché le uova saltellano in giro rapide e cambiano continuamente proprietario... e quando qualcuno fa cadere l'uovo, il gioco è finito.

Preparativi per il gioco

Preparare i due dadi, mettere sul tavolo la scatola con le 10 uova. Il centro del tavolo dev'essere libero perché lì vi salteranno le uova.

Attenzione,

fragile! Le uova saltarelle sono infrangibili, ma all'inizio del gioco allontanate dal tavolo tutti gli oggetti fragili.



Ma che ci fa tra le altre un uovo di legno?

Un prezioso uovo di legno si è mischiato alle le uova saltarelle! Alla fine vale 2 punti, mentre le uova saltarelle soltanto 1 punto: pertanto è un uovo particolarmente ricercato dai ladri di uova.

Svolgimento del gioco

Chi salta più in alto può iniziare e tirare il dado rosso.

Che simbolo appare sul dado rosso?



Cova l'uovo

Che fortuna gallinesca! Grida "Pook, pook, pook!" e prenditi un uovo dalla scatola.



Fai rimbalzare l'uovo

Prendi un uovo di gomma dalla scatola. Tienlo a circa 1/2 metro sopra al centro del tavolo e lascialo cadere. Tutti gli altri giocatori cercheranno ora di afferrare l'uovo. Chi ci riesce se lo tiene. Attenzione: in questo caso non si userà l'uovo di legno!



Acciuffa l'uovo

Tutti i giocatori cercano di acciuffare rapidi il dado rosso. Chi ci riesce, prenderà un uovo dalla scatola.



Il ballo con le uova

E adesso tutti a correre in tondo! Tutti si alzano e corrono il più veloce possibile intorno al tavolo. Il primo a raggiungere il proprio posto riceve un uovo della scatola.



Strillare a pieno uovo

È ora di svegliare i vicini! Chi per primo grida "chicchirichì!" può prendersi un uovo dalla scatola. Se più giocatori gridano all'unisono, nessuno avrà l'uovo.



Silenzio d'uovo

Osservate attentamente: questo simbolo è molto simile allo "Strillare a pieno uovo". In questo caso però non si deve assolutamente aprir bocca. Chi strilla "chicchirichì!" deve porre una delle sue uova nella scatola. Solo se ne ha almeno una, naturalmente.

Attenzione, furto uova!

Se a un certo punto non puoi più prendere uova dalla scatola,

il grande furto d'uova permette eseguire comunque questa ed altre azioni.

Decidi quale giocatore ti darà un uovo e prenditelo. Te lo dovrà passare senza protestare; nel caso abbia più uova, puoi decidere quale uovo debba darti.

E adesso che fare con le uova acchiappate?

Le uova raccolte non devono essere semplicemente messe sul tavolo davanti a sé. Ogni volta che si prende un uovo si tira il dado che indica dove collocarsi l'uovo.

A seconda del simbolo indicato dal dado, dovrai infilare l'uovo:



... sotto il mento



... sotto una
delle ascelle



... tra le
ginocchia



... nella piega interna
di uno dei gomiti



... oppure tra
guancia e spalla



Quando appare questo simbolo si può scegliere liberamente, tra le citate possibilità, dove mettere l'uovo.

Importante:

- Se il posto che appare nel simbolo è già occupato da un uovo, il giocatore potrà decidere se il secondo uovo occuperà anch'esso questo posto o se verrà infilato in un altro dei posti previsti.
- È vietato nascondere uova sotto gli abiti o ricorrere ad altri espedienti.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce subito se un giocatore lascia cadere una o più uova che porta addosso.

Tutti gli altri giocatori ricevono un punto per ogni loro uovo.

L'uovo di legno vale due punti.

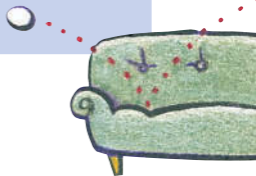
Chi ha più punti vince la battaglia delle uova..

Mischia turbolenta intorno ai dadi!

Durante il gioco tirare i dadi e reagire rapidamente sono tutt'uno: ma attenzione! Se il dado finisce per terra, chi lo ha gettato dovrà anche raccoglierlo senza essere aiutato.

Provate un pò:

non è affatto facile chinarsi a raccogliere un dado quando si ha infilato un uovo tra le ginocchia o sotto il mento...



L'autore



Roberto Fraga È nato nel 1960 a La Coruña (Spagna). Ha trascorso l'infanzia in Francia, dove attualmente vive (Saint-Malo) con la moglie e due figlie. Ha viaggiato molto, esercitando i più diversi mestieri: camionista, disegnatore industriale, marinaio, rappresentante, sommozzatore e ufficiale della guardia costiera.

Da più di vent'anni Roberto Fraga è impegnato a creare giochi; finora ne sono stati pubblicati più di 35.

Lo stravagante "Tromboelefante" o il gioco educativo "Detto fatto!", nominato "Gioco per bambini dell'anno 2007" ha ottenuto il premio indetto in Germania per il gioco educativo 2007, rappresentano solo alcuni dei giochi di Roberto Fraga presenti nel programma HABA.

L'illustratrice



Martina Leykamm (1975) ha studiato design grafico a Norimberga e communication design a Londra. Dal 2000 vive a Berlino come grafica e illustratrice free lance. Ha già collaborato con HABA per l'illustrazione di numerosi giochi e libri: ad es. „Il mostro dei calzini“, „Detto fatto!“.

Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

2/09

TL 64025