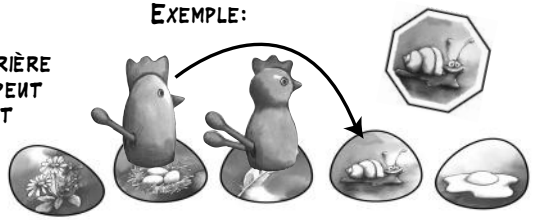
Déroulement du jeu: Déplacement:

Les poules et les coqs se déplacent sur les oeufs qui représentent le chemin, dans le sens des aiguilles d'une montre.La plus jeune poule ou le plus jeune coq, commence. Elle ou il choisit une carte de la basse-cour, la regarde et la montre à tous les joueurs. Si la carte correspond au dessin de l'oeuf directement devant sa poule ou son coq, elle ou il peut avancer d'un oeuf. Ensuite la carte est reposée, au même endroit, dans la basse-cour. Aussi longtemps que le joueur retourne des cartes correspondant aux oeufs sur lesquels sa poule ou son coq est placé, il peut continuer. Si ce n'est pas le cas, c'est au tour du joueur placé à sa gauche de jouer. Les poules et les coqs avancent, ainsi, d'oeuf en oeuf, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

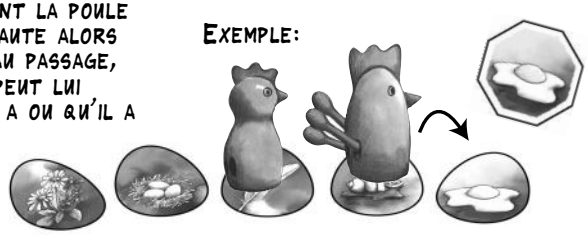
Dépasser:

Exemple:



Dès qu'une poule ou un coq arrive derrière une autre poule ou un coq elle ou il peut essayer de la ou de le dépasser. Il faut alors que le joueur qui a sa poule ou son coq placé juste derrière une autre poule ou un autre coq, choisisse une carte de la basse-cour qui corresponde à l'oeuf posé devant la poule ou le coq qu'il veut dépasser. Il saute alors par-dessus la poule ou le coq et au passage, la ou le plume! C'est à dire qu'il peut lui prendre toutes les plumes qu'elle a ou qu'il a sur son croupion!

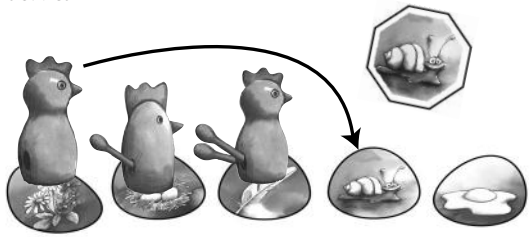
Exemple:



Le joueur peut continuer de choisir des cartes si elles correspondent à son oeuf (dans l'exemple l'oeuf au plat) il peut continuer.

Une poule ou un coq peut rattrapper 1, 2 ou 3 poules ou coqs en même temps si ils sont les uns derrière les autres, sans espace.

Exemple:
Le coq peut dépasser la poule et le coq qui se trouvent devant lui. Si en plus il retourne la carte avec l'escargot: il les plume et met les 3 plumes à son croupion.



Fin du jeu et vainqueur:

La première poule ou le premier coq qui a réussi à mettre toutes les plumes en jeu sur son croupion, a gagné: il est sacré championne ou champion olympique.

Copyright: 1998 Zoch Verlags GmbH, D-80333 München.
Auteur: Klaus Zoch, Illustration: Doris Matthäus

CHICKEN CHA CHA CHA

Overview:

Today there is chaos in the chicken yard! Today's practice for the chicken cha cha olympics is feather stealing. Each chicken cha chas to catch each of their opponents before being caught themself. Their reward for catching another chicken is tail feathers from that chicken. The first chicken to have all tail feathers is the winner! But only a chicken who knows what is in the chicken yard will be able to catch the other chickens and win the game. A blind chicken with a leaky memory will find themselves standing bare-rumped and medalless when the prizes are distributed.

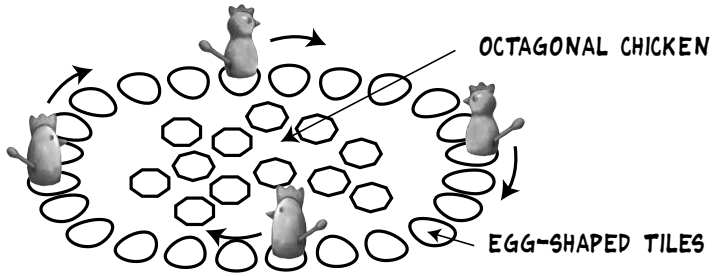


Contents:

- 24 egg-shaped tiles
- 12 octagonal chicken yard tiles
- 4 chickens
- 4 tail feathers
- rule booklet

Preparation:

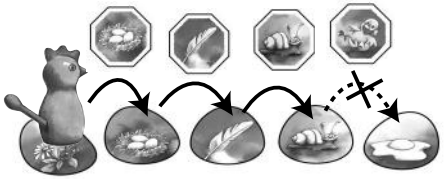
Shuffle the 12 octagonal chicken yard tiles and place them face down in the middle of the table. Place the 24 egg-shaped tiles face up in a circular dance floor around the chicken yard tiles. Each player chooses a chicken, puts a tail feather in one of the holes in the chicken's rump, and places it on any one of the egg shaped tiles. The players should place their chickens so they are as evenly spaced as possible. Thus, with 4 chickens, there are 5 empty tiles between each chicken.



Playing the game:

Players move their chickens in a clockwise direction around the circular dance floor. The youngest chicken starts. On a player's turn, he first looks at the egg-shaped tile in front of his chicken. Then he turns over one of the chicken yard tiles and shows it to all the players. If the picture on the chicken yard tile chosen is the same as the picture on the next egg-shaped tile, he cha chas his chicken forward onto that space. He then places the chicken yard tile face down back where it was. The player continues cha cha-ing his chicken, as long as he continues to choose the right chicken yard tile to match the next space on the dance floor. If he makes a mistake, his chicken stays on the tile it has reached and the player's turn ends. The player's left neighbor now takes his turn in the same way. In this way, the chickens cha cha from tile to tile, clockwise around the dance floor.

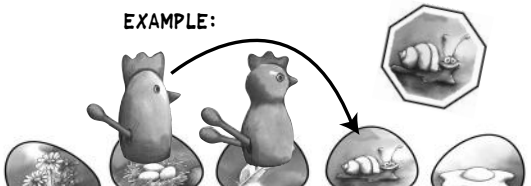
example:

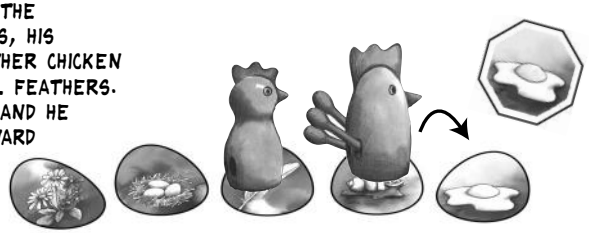


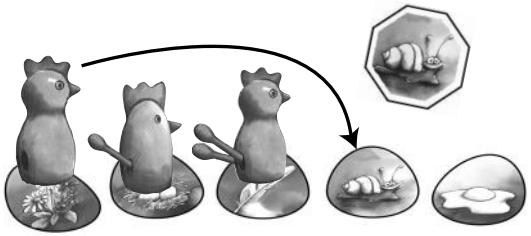
Catching another chicken:

If a player's chicken catches up with another's chicken, the player may attempt to pass the other's chicken. To do so, the player must find the chicken yard tile matching the egg-shaped tile in front of the opponent's chicken. If he succeeds, his chicken jumps in front of the other chicken and steals all that chicken's tail feathers. The player's turn does not end and he continues to try to cha cha forward around the dance floor by finding a chicken yard tile that matches the egg-shaped space in front of his chicken on the dance floor. If a player fails his attempt to pass, his turn ends as normal with no penalty.
A chicken may pass more than one other chicken in a jump if they are all standing in an unbroken line as shown in the example, where the chicken in back can pass both other chickens, if the player can find the snail tile.

example:







Game End and Winner:

The first chicken to collect all the tail-feathers is the winner!

Copyright: 1998 Zoch Verlags GmbH, D-80333 München.
Author: Klaus Zoch, Illustration: Doris Matthäus
Title: Natascha Dolzer

CHICKEN CHA CHA CHA

Rififfi dans la basse-cour! de Klaus Zoch
un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs dès 4 ans.

Idée du jeu:

Le poulailler est déchaîné car le maire de Coq'ville vient d'annoncer que le comité olympique a accepté une nouvelle discipline: le plumage!
Chaque poule ou coq doit essayer de rattrapper une autre poule ou coq et au passage .... la ou le plumer!
La première poule ou le premier coq qui a réussi à plumer les autres sera sacré championne ou champion olympique. Alors attention à vos croupions et que le meilleur gagne!

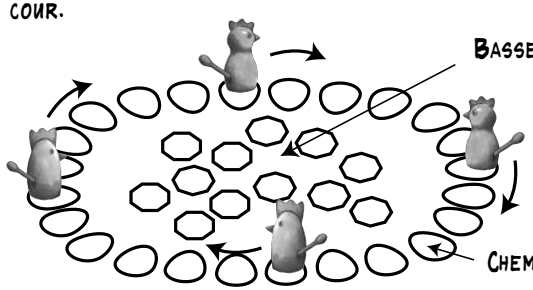


Contenu:

- 24 cartes en forme d'oeuf, représentant le chemin autour de la basse-cour.
- 12 cartes de forme octogonale (8 côtés), représentant la basse-cour.
- 2 poules
- 2 coqs
- 4 plumes
- 1 régle du jeu

Préparation du jeu:

Bien mélanger les 12 cartes à 8 côtés, faces cachées et les disposer au centre de la table. Elles représentent la basse-cour.
Poser les cartes en forme d'oeuf, faces visibles, en cercle autour de la basse-cour.



Chaque joueur recoit une poule ou un coq, avec une plume dans le croupion, et la pose ou le pose sur un oeuf de son choix.
Attention: les poules et les coqs doivent être disposés de telle facon que le même nombre d'oeufs les séparent.
Par exemple à 4 joueurs il y aura 5 oeufs entre chaque poule ou coqs.