

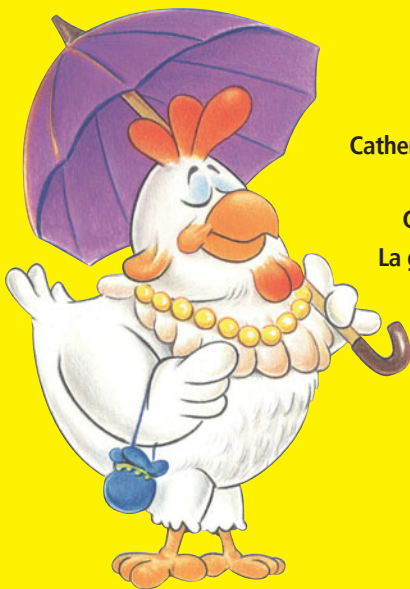


Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Gerda Gacker

4288



Gerda Gacker
Catherinette Caquète
Keetje Kakel
Gallina Cacarina
La gallina Coccodè

Copyright **HABA**[®] Spiele Bad Rodach 2009

Gerda Gacker

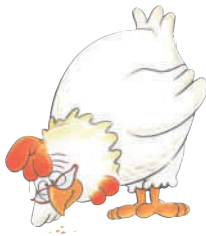
Ein Memospiel für 2 - 4 Gackerhühner von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Thilo Hutzler
Illustration: Andreas von Frajer
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten

Bauer Eggbert isst für sein Leben gern Spiegeleier. Schon auf dem Weg zum Hühnerstall, wo er sich von Gerda Gacker frische Eier holen will, läuft ihm das Wasser im Munde zusammen. Aber was ist das? Da wird doch das Huhn in der Pfanne verrückt! Die Nester sind leer und von Gerda Gacker und ihren Freundinnen fehlt auch jede Spur. Könnt ihr Eggbert helfen, die Hühner zu finden?

Spielinhalt

- 1 Bauer Eggbert
- 16 Huhnkarten mit verschiedenen Hintergrundfarben
- 12 Bratpfannen mit Spiegelei(ern)
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Ihr sammelt Spiegeleier! Zuerst entscheidet ihr, wie viele Spiegeleier Bauer Eggbert essen will und stellt ihn auf die entsprechende Bratpfanne. Jetzt wird gewürfelt. Je nachdem, was der Würfel zeigt, könnt ihr die Bratpfanne sofort nehmen oder müsst versuchen, so viele Hühnkarten mit der gewürfelten Farbe aufzudecken wie Eier in der Pfanne sind. Gelingt euch das, dürft ihr die Bratpfanne mit den Eiern nehmen. Wer am Ende die meisten Spiegeleier gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Mischt die Hühnkarten und legt sie verdeckt in vier Reihen zu einem Quadrat aus. Achtet darauf, dass keine Karten übereinander liegen. Legt alle Bratpfannen im Kreis um die Hühnkarten herum aus. Haltet Bauer Eggbert und den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer schon einmal ein Ei in eine Pfanne geschlagen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

Stelle Bauer Eggbert auf eine beliebige Bratpfanne. Aber Achtung: Je mehr Spiegeleier in der Bratpfanne sind, umso schwieriger wird es, diese Pfanne zu bekommen. Anschließend würfelst du.

Was zeigt der Würfel?

- **Das Ei?**

Glück gehabt! Du darfst die Bratpfanne, auf der Eggbert steht, sofort zu dir nehmen.

- **Eine Farbe?**

Du versuchst jetzt, genau so viele Huhnkarten in der gewürfelten Farbe zu finden, wie Spiegeleier in Eggberts Pfanne sind. Decke dazu eine Huhnkarte auf.

Hat die aufgedeckte Karte den farblich passenden Hintergrund?

→ **Nein?**

Schade! Verdecke die Karte wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben. Dein Spielzug ist leider schon zu Ende.

→ **Ja?**

Sehr gut gemacht!

Steht Eggbert auf einer Bratpfanne mit nur **einem Spiegelei**, darfst du die Pfanne nehmen und vor dich legen.

Sind **mehr Spiegeleier** in der Pfanne, musst du noch weitere Karten mit der richtigen Farbe finden. Bei einer falschen Farbe endet dein Spielzug sofort und du musst alle aufgedeckten Karten wieder umdrehen.



Hast du die richtige Anzahl Huhnkarten aufgedeckt, erhältst du als Belohnung die Bratpfanne.

Danach verdeckst du alle aufgedeckten Huhnkarten wieder.

- **Das Huhn?**

Bestimme eine beliebige Hintergrundfarbe: rot, gelb, blau oder grün. Versuche nun, wie oben beschrieben, genau so viele farblich passende Huhnkarten aufzudecken, wie Spiegeleier in Eggberts Pfanne sind.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und stellt Bauer Eggbert auf eine beliebige Bratpfanne.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle zwölf Bratpfannen verteilt sind. Jeder zählt die Spiegeleier in seinen Bratpfannen zusammen. Jüngeren Kindern, die noch nicht so weit zählen können, hilft ein älteres Kind oder ein Erwachsener. Der Spieler mit den meisten Spiegeleiern gewinnt und bekommt von den anderen Spielern ein dreifaches „Zicke, Zacke, Zicke, Zacke, Ei, Ei, Ei.“ Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Der Autor



Thilo Hutzler wurde 1964 in Nürnberg geboren und studierte Germanistik, Geschichte, Soziologie und Politikwissenschaft in Erlangen. Seither sind rund 20 seiner Spielideen bei verschiedenen Verlagen veröffentlicht worden. *Gerda Gacker* ist sein erstes Spiel bei HABA. Heute lebt Thilo Hutzler mit seiner Frau Andrea und seinen Söhnen Christian und Tobias in Donauwörth und arbeitet als Lehrer an einer Realschule.

Gerda Gacker widme ich meinen beiden besten Spieletestern und liebsten Mitspielern Christian und Tobias.

Der Illustrator



Andreas von Frajer wurde 1971 in Duderstadt geboren und studierte Kommunikationsdesign & Illustration an der Fachhochschule für Design + Medien in Hannover. Er ist Schöpfer, Autor und Illustrator von vielen liebenswerten Figuren, Geschichten und Bildern, die er für Kinderbuch- und Spieleverlage sowie Unternehmen aus der Wirtschaft geschaffen hat. Heute lebt Andreas von Frajer mit seiner Frau Nina und seinen Söhnen Moritz und Henry in Isernhagen. *Gerda Gacker* ist das erste Spiel, das er für HABA illustriert hat.

Die Illustrationen der Gackerhühner widme ich meinen Söhnen Moritz und Henry.

Habermaß game nr. 4288

Gerda Gacker



A memory game for 2 - 4 cackling chickens aged 4 - 99.

Author: Thilo Hutzler
Illustrations: Andreas von Frajer
Length of the game: 10 - 15 minutes

Farmer Eggbert just loves fried eggs. ! As he heads towards the henhouse, where he hopes that Cackling Cathy has laid some eggs, just the thought of them is making his mouth water. But what is up?! It's enough to make an egg jump out of a fry pan! The nests are empty; not a trace of Cackling Cathy or her mates. Can you help Eggbert find the hen?

Contents

- 1 Farmer Eggbert
- 16 chicken cards (with different background colors)
- 12 fry pans with fried egg(s)
- 1 Die
- Set of game instructions



Game Idea

You collect fried eggs! First you decide how many eggs farmer Eggbert wants to eat and then you place him on the corresponding fry pan. Then roll the die. According to whatever appears on the die, you either take the fry pan immediately or have to try to uncover as many chicken cards, of the same color as on the die, as eggs in the fry pan. If you manage to do so, you can take the fry pan with the fried eggs. Whoever collects the most fried eggs, wins the game.

Preparation of the Game

Shuffle the chicken cards and arrange them face-down in a square. Make sure that no cards overlap. Then arrange the fry pan cards in a circle around the chicken cards. Get farmer Eggbert and the die ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has already broken an egg into a frying pan, starts. If you can not agree, the youngest player starts.

Place farmer Eggbert on any fry pan. But think carefully, as the more fried eggs there are in a pan, the more difficult it will be to get this pan. Then you roll the die.

On the die appears:

- **The egg?**

Lucky strike! Take the fry pan where Eggbert is standing.

- **A color?**

Try to turn over as many chicken cards of the same color, as fried eggs in the fry pan where Eggbert is standing.

Turn over a chicken card.

Does the card have the right background color?

→ **No?**

Pity! Let all the players see the card and then turn it over again. Unfortunately your turn is then over.

→ **Yes?**

Well done!

If Eggbert stands on a pan with only **one fried egg**, take the pan immediately and place it in front of you.

If there are **various fried eggs** in the pan, you have to carry on turning over cards of the right color. If you fail, your turn is over and you must turn all the cards over again.

But if you reveal the right number of chicken cards, you take the fry pan as your reward.

Then turn over all the chicken cards again.

- **The hen?**

Decide on any color: red, yellow, blue or green. Try, as described above, to turn over as many matching chicken cards as eggs in Eggbert's fry pan.

Then it's the turn of the next player, who then places Farmer Eggbert on any fry pan.

End of the Game

The game ends as soon as all twelve fry pans have been distributed. Each player adds up the number of fried eggs on his fry pans. Younger players who can not count as high yet should be helped by elder players or an adult. The player who has collected the most fried eggs wins the game and is cheered by the other players with "Ogle, ogle, ogle - Egg, Egg, Egg!" In the event of a draw there are several winners.

The Author



Thilo Hutzler was born in 1964 in Nuremberg. He studied German philology, history, sociology and politics in Erlangen. About 20 of his game ideas have already been published by different editors. *Gerda Gacker* is his first game for HABA.

Thilo Hutzler lives with his wife Andrea and his sons Christian and Tobias in Donauwörth, where he works as teacher in a junior high school.

I dedicate Gerda Gacker to my best game testers and favorite game mates Christian and Tobias.

The Illustrator



Andreas von Frajer was born in 1971 in Duderstadt. He finished his studies in communication design & illustration at the Media and Design College in Hannover. Andreas von Frajer is the creator, author and illustrator of many adorable characters, stories and pictures which he has brought to life for children books, game publishers and business companies.

He lives with his wife Nina and their sons Moritz and Henry in Isernhagen. *Gerda Gacker* is the first game he has illustrated for HABA.

I dedicate the illustrations of the cackering hens to my sons Moritz and Henry.

Catherinette Caquète

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 poules caquetantes de 4 à 99 ans.

Idée : Thilo Hutzler
Illustration : Andreas von Frajer
Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Ferdinand le fermier raffole des œufs sur le plat. En allant au poulailler chercher les œufs de sa poule Catherinette, l'eau lui vient déjà à la bouche. Mais que s'est-il passé ? Le fermier n'en revient pas : les nids sont vides et il n'y a aucune trace de Catherinette ni de la basse-cour. Pourrez-vous aider Ferdinand à retrouver les poules ?

Contenu du jeu

- 1 fermier Ferdinand
- 16 cartes de poule avec des fonds de différentes couleurs
- 12 poêles avec un ou plusieurs œufs sur le plat
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Idée

Vous ramassez des œufs sur le plat ! D'abord, vous décidez combien d'œufs vous voulez faire manger au fermier Ferdinand et vous posez celui-ci sur la poêle correspondante. Puis, vous lancez le dé. Selon la face du dé obtenue, vous pouvez récupérer tout de suite la poêle ou vous devez essayer de retourner autant de cartes de poule de la couleur du dé qu'il y a d'œufs dans la poêle. Si vous réussissez, vous récupérez cette poêle. Celui qui aura ramassé le plus d'œufs sur le plat à la fin de la partie est le gagnant.

FRANÇAIS Préparatifs

Mélanger les cartes de poule et former, faces cachées, un carré de quatre rangées. Les cartes ne doivent pas se chevaucher. Avec toutes les poêles, former un cercle autour des cartes de poule. Préparer Ferdinand le fermier et le dé.



Déroutement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura déjà préparé des œufs sur le plat a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Pose Ferdinand le fermier sur n'importe quelle poêle. Mais attention : plus il y a d'œufs sur le plat dans la poêle, plus il sera difficile de la récupérer. Puis tu lances le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **L'œuf ?**

Tu as de la chance ! Tu récupères tout de suite la poêle sur laquelle se trouve Ferdinand.

- **Une couleur ?**

Tu essayes alors de trouver autant de cartes de poules de la couleur du dé qu'il y a d'œufs dans la poêle de Ferdinand. Retourne une carte de poule.

Le fond de la carte est de la même couleur que celle du dé ?

→ **Non ?**

Domage ! Repose la carte, face cachée, après l'avoir bien montrée aux autres. Ton tour est fini.

→ **Oui ?**

Bien joué !

Si Ferdinand se trouve sur une poêle avec **un seul œuf**, tu récupères la poêle.

S'il y a **plusieurs œufs** dans la poêle, tu dois alors trouver encore d'autres cartes de la bonne couleur. Si tu retournes une carte de la mauvaise couleur, ton tour est fini et tu dois alors retourner à nouveau toutes les cartes comme auparavant.



Si tu as retourné le bon nombre de cartes de poule, tu récupères la poêle en récompense. Ensuite, tu retournes de nouveau toutes les cartes de poule, faces cachées.

- **La poule ?**

Annonce n'importe quelle couleur de fond de carte : rouge, jaune, bleu ou vert. Essaie alors, comme décrit plus haut, de trouver autant de cartes de cette couleur qu'il y a d'œufs dans la poêle de Ferdinand.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il pose Ferdinand sur n'importe quelle poêle.

Fin de la partie

La partie se termine quand les douze poêles ont été récupérées. Chacun compte les œufs dans ses poêles. Les joueurs les plus jeunes qui ne savent encore pas trop bien compter se feront aider par un enfant plus âgé ou par un adulte. Celui qui aura ramassé le plus d'œufs gagne la partie et est honoré par un chœur de « cot, cot, cot, codéêêêc ». En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

L'auteur



Thilo Hutzler est né en 1964 à Nuremberg. Il a fait des études de philologie germanique, d'histoire, de sociologie et de sciences politiques à Erlangen. Depuis lors, une vingtaine de ses idées de jeu ont été publiées chez différents éditeurs. *Catherinette Caquète* est son premier jeu édité chez HABA. Thilo Hutzler vit actuellement à Donauwörth avec son épouse Andrea et ses fils Christian et Tobias et enseigne dans un collège.

Je dédie Catherinette Caquète à Christian et Tobias, mes meilleurs testeurs de jeu et mes joueurs préférés.

L'illustrateur



Andreas von Frajer est né en 1971 à Duderstadt et a fait des études de Design en communication et d'illustration à l'IUT de Design + Média de Hanovre. Il est le créateur, l'auteur et l'illustrateur de nombreux personnages, d'histoires et d'images qu'il a créés pour des éditeurs de livres pour enfants et de jeux ainsi que pour des entreprises. Actuellement, Andreas von Frajer vit à Isernhagen avec son épouse Nina et ses fils Moritz et Henry. *Catherinette Caquète* est le premier jeu qu'il a illustré pour HABA.

Je dédie à mes fils Moritz et Henry les illustrations de Catherinette Caquète.

Keetje Kakel

Een geheugenspel voor 2 - 4 kakelkippen van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Thilo Hutzler
Illustraties: Andreas von Frajer
Speelduur: 10 - 15 minuten

Boer Egbert is dol op spiegeleieren. Op weg naar het kippenhok, waar hij verse eieren van Keetje Kakel wil gaan halen, loopt het water hem al in de mond. Maar wat is dat?! Hoe is dat in kippensnaam mogelijk! De nesten zijn leeg en van Keetje Kakel en haar vriendinnen is geen spoor te bekennen. Kunnen jullie Egbert helpen de kippen te vinden?

Spelinhoud

- 1 boer Egbert
- 16 kippenkaarten met verschillende achtergrondkleuren
- 12 koekenpannen met spiegelei(eren)
- 1 dobbelsteen
- spelregels



Spelidee

Jullie sparen spiegeleieren! Om te beginnen bepaal je hoeveel spiegel-eieren boer Egbert wil eten en zet je hem op de bijpassende koekenpan. Vervolgens wordt met de dobbelsteen gegooid.

Al naargelang wat de dobbelsteen vertoont, kan je de koekenpan meteen pakken, of moet je proberen net zoveel kippenkaarten in de gegooide kleur om te draaien als er eieren in de koekenpan liggen.

Als je hier in slaagt, mag je de koekenpan met de eieren pakken. Wie aan het einde de meeste koekenpannen heeft, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Schud de kippenkaarten en leg ze verdekt op vier rijen in een vierkant. Let erop dat er geen kaarten op elkaar liggen. Leg alle koekenpannen rondom de kippenkaarten in een cirkel neer. Houd boer Egbert en de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie al ,ns een eitje gebakken heeft, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Zet boer Egbert op een koekenpan naar keuze. Maar opgelet: hoe meer spiegeleieren er in de koekenpan liggen, hoe moeilijker het wordt deze pan te bemachtigen. Daarna gooi je met de dobbelsteen.

Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Het ei?**

Geluk gehad! Je mag de koekenpan waarop Egbert staat meteen pakken.

- **Een kleur?**

Nu probeer je net zoveel kippenkaarten in de gegooide kleur te vinden als er spiegeleieren in Egberts pan liggen. Draai een kippenkaart om.

Heeft de omgedraaide kaart een achtergrond in dezelfde kleur?

→ **Nee?**

Jammer! Keer de kaart weer om nadat alle andere spelers hem ook hebben gezien. Je beurt is nu helaas voorbij.

→ **Ja?**

Uitstekend!

Als Egbert op een koekenpan met slechts **één ei** staat, mag je de pan pakken en voor je neer leggen.

Liggen er **meer spiegeleieren** in de pan, dan moet je nog meer kaarten in de juiste kleur zoeken. Bij een verkeerde kleur is je beurt onmiddellijk voorbij en moet je alle omgedraaide kaarten weer omkeren.

Als je het juiste aantal kippenkaarten hebt omgedraaid, krijg je als beloning de koekenpan. Vervolgens keer je alle omgedraaide kippenkaarten weer om.

- **De kip?**

Kies een bepaalde achtergrondkleur: rood, geel, blauw of groen. Probeer nu, zoals hierboven beschreven, net zoveel kippenkaarten met dezelfde kleur om te draaien als er spiegeleieren in Egberts koekenpan liggen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en zet hij/zij boer Egbert op een koekenpan naar keuze.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle twaalf koekenpannen zijn verdeeld. Iedere speler telt alle spiegeleieren in zijn/haar koekenpannen bij elkaar op. Kleinere kinderen, die nog niet zo goed kunnen tellen, worden door een ander kind of door een volwassene geholpen. De speler met de meeste spiegeleieren wint en wordt door de andere spelers op een driewerf „Ei, ei, ei, een spiegelei hoort erbij!“ onthaald. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

De auteur



Thilo Hutzler werd in 1964 in Neurenberg geboren en studeerde Duitse taal- en letterkunde, geschiedenis, sociologie en politicologie in Erlangen. Sindsdien zijn ongeveer 20 van zijn spelideeën bij verschillende uitgeverijen gepubliceerd.

Keetje Kakel is zijn eerste spel voor HABA. Tegenwoordig woont Thilo Hutzler met zijn vrouw Andrea en zijn zoons Christian en Tobias in Donauwörth en is hij werkzaam als leraar op een middelbare school.

Keetje Kakel draag ik op aan mijn twee beste testpiloten en allerliefste medespelers Christian en Tobias.

De illustrator



Andreas von Frajer werd in 1971 in Duderstadt geboren en studeerde communicatiedesign en -illustratie aan de hbo-school voor design en media in Hannover. Hij is de maker, auteur en illustrator van vele vrolijke figuren, verhalen en voorstellingen die hij zowel voor uitgeverijen van kinderboeken en spellen, als ondernemingen uit het bedrijfsleven heeft vormgegeven.

Tegenwoordig woont Andreas von Frajer met zijn vrouw Nina en zijn zoons Moritz en Henry in Isernhagen. *Keetje Kakel* is het eerste spel dat hij voor HABA heeft geïllustreerd.

De illustraties van de kakelkippen draag ik op aan mijn zoons Moritz en Henry.

Gallina Cacarina

Un juego de memoria para 2 - 4 gallinitas lluecas de 4 a 99 años.

Idea del juego: Thilo Hutzler
Ilustraciones: Andreas von Frajer
Duración de una partida: 10 - 15 minutos

Al granjero Güévez le encantan los huevos fritos. Se le hace la boca agua de camino al gallinero en donde recibirá de manos de Gallina Cacarina una docena de huevos recién puestos. Pero ¿qué ocurre aquí? ¿Se han vuelto locas las gallinas! Los nidales están vacíos y no hay ni rastro de Gallina Cacarina ni de sus amigas. ¿Podéis ayudar al granjero Güévez a encontrarlas?

Contenido

- Granjero Güévez
- 16 cartas de gallinas con diferentes colores de fondo
- 12 sartenes con huevo(s) frito(s)
- 1 dado
- Instrucciones del juego



El juego

¡Vais a reunir huevos fritos! Primero decidís cuántos huevos fritos se quiere comer el granjero Güévez colocándolo en la sartén correspondiente. Es el momento de tirar el dado. Dependiendo de lo que salga en él, podéis quedaros inmediatamente la sartén o tenéis que intentar destapar tantas cartas de gallinas del color que ha salido en el dado como huevos haya en la sartén. Si lo conseguís, os podéis quedar con esa sartén. Gana la partida quien haya reunido el mayor número de huevos fritos.

Preparativos

Barajad las cartas de gallinas y extendedlas en cuatro hileras formando un cuadrado. Procurad que haya suficiente espacio entre las cartas de manera que no se solapen. Colocad todas las sartenes en torno a las cartas. Tened preparados el granjero Güévez y el dado.



Cómo se juega

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Puede comenzar quien ya haya cascado un huevo en el borde de una sartén. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador más pequeño. Poned al granjero Güévez sobre una sartén cualquiera. Pero ojo: cuantos más huevos fritos haya en ella, más complicado será obtener esa sartén. A continuación tiras el dado.

¿Qué muestra el dado?

- **¿El huevo?**

¡Qué suerte! Te puedes quedar la sartén sobre la que está el granjero Güévez.

- **¿Un color?**

Te toca entonces encontrar tantas cartas del color que ha salido en el dado como huevos fritos hay en la sartén del granjero Güévez. Destapa una carta.

¿Tiene esa carta el mismo color de fondo que el que muestra el dado?

→ **¿No?**

¡Lástima! Vuelve a poner esa carta boca abajo después de que todos la hayan visto. Ha acabado tu turno.

→ **¿Si?**

¡Perfecto!

Si Güévez está en una sartén con **un solo huevo frito**, te puedes quedar la sartén y ponerla delante tuyo.

Si hay **más huevos fritos** en la sartén, tienes que seguir encontrando cartas con el color correcto. Si fallas en una carta, tu turno termina y tienes que volver a poner boca abajo todas las cartas destapadas.

Si destapas el número de cartas correctas, recibes esa sartén de premio.

A continuación vuelves a poner boca abajo todas las cartas destapadas.

- **¿La gallina?**

Elige un color de fondo cualquiera: rojo, amarillo, azul o verde.

Intenta ahora destapar el mismo número de cartas de igual color como huevos fritos hay en la sartén del granjero Güévez.

A continuación es el turno del siguiente jugador, quien colocará al granjero Güévez sobre una sartén cualquiera.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido las doce sartenes. Todos cuentan los huevos fritos de sus sartenes. Un niño mayor o un adulto ayudará a los niños que aún no sepan contar. Gana el jugador con el mayor número de huevos fritos. Los demás jugadores jalearán su éxito coreando tres veces: «¡La gallina Cacarina ha puesto un huevo, ha puesto dos, ha puesto tres!» En caso de empate serán varios los ganadores.

El autor



Thilo Hutzler nació en Nuremberg en 1964 y estudió Filología Alemana, Historia, Sociología y Ciencias Políticas en Erlangen. Desde entonces se han publicado alrededor de 20 de sus juegos en diferentes editoriales. *Gallina Cacarina* es su primer juego para la casa HABA. En la actualidad, Thilo Hutzler vive con su esposa Andrea y sus hijos Christian y Tobias en Donauwörth, y trabaja de maestro en un instituto de enseñanza media.

Dedico Gallina Cacarina a mis dos mejores probadores de juegos que son, además, mis más queridos compañeros de juego, Christian y Tobias.

El ilustrador



Andreas von Frajer nació en Duderstadt en 1971 y estudió Comunicación, diseño e ilustración en la Escuela Superior de Diseño y Medios de Comunicación de Hanóver. Es creador, autor e ilustrador de muchas historias e imágenes y de muchos personajes encantadores a los que ha dado vida para editoriales de libros infantiles y de juegos, así como para empresas del ramo de la economía. En la actualidad Andreas von Frajer vive con su esposa Nina y sus hijos Moritz y Henry en Isernhagen. *Gallina Cacarina* es el primer juego que ha ilustrado para la casa HABA.

Dedico las ilustraciones de estas gallinitas lluecas a mis hijos Moritz y Henry.

Gioco Habermäß nr. 4288

La gallina Coccodè

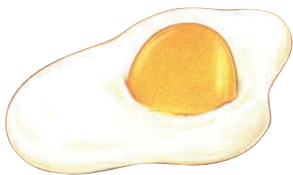
Un gioco di memoria per 2 - 4 polli starnazzanti da 4 - 99 anni.

Ideazione: Thilo Hutzler
Illustrazioni: Andreas von Frajer
Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Il contadino Beniamino va pazzo per le uova al tegamino e già ha l'acquolina in bocca alla vista del pollaio dove lo aspettano le prelibate uova fresche. Ma cosa è successo? Che diavole! Ma siamo impazziti? Neppure l'ombra delle uova e la gallina Coccodè con le sue amiche scompaiono...
Volete aiutare Beniamino a trovare le galline?

Contenuto del gioco

- Contadino Beniamino
- 16 carte gallina con diversi colori di fondo
- 12 tegamini con uovo/uova
- Dado
- Istruzioni per giocare



Ideazione

Andrete a caccia di uova al tegamino! Stabilite innanzitutto quante uova vuol mangiare Beniamino e collocatelo sul corrispondente tegamino. Tirate poi il dado: in base al risultato che esce al lancio dei dadi potete prendere subito il tegamino oppure dovete cercare di scoprire un numero di carte gallina corrispondente alle uova che ci sono nel tegamino. Se ci riuscite potete tenervi il tegamino con le uova. Vince il gioco chi alla fine ha raccolto più uova.

Preparativi del gioco

Mescolate le carte gallina e disponetele in quattro file formando un quadrato. Controllate che le carte non si sovrappongano. Disponete i tegamini in cerchio intorno alle carte. Preparate Beniamino e il dado.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi ha già rotto un uovo nel tegame. Se non riuscite ad accordarvi inizia il più piccolo.

Colloca Beniamino su un tegamino a scelta. Attenzione però: la difficoltà per impossessarsi del tegamino aumenta parallelamente alla quantità di uova raffiguratevi. Adesso tiri il dado.

Cosa mostra il dado?

- **L'uovo?**

Hai avuto fortuna! Puoi prenderti subito il tegamino su cui c'è Beniamino.

- **Un colore?**

Adesso cercherai di trovare tante carte gallina dello stesso colore uscito al dado quante sono le uova del tegamino di Beniamino. Scopri una carta.

La carta corrisponde per colore?

→ **No?**

Peccato! Coprila di nuovo quando tutti gli altri l'avranno vista bene. Il tuo turno è finito.

→ **Si?**

Ben fatto!

Se Beniamino è su un tegamino con **un unico uovo** puoi prenderti il tegamino e metterlo davanti a te.

Se le **uova sono di più**, devi cercare altre carte del giusto colore. Se sbagli colore il tuo turno finisce e devi girare nuovamente tutte le carte scoperte.

Se hai scoperto il numero di carte giusto ricevi in premio il tegamino.

Copri poi nuovamente tutte le carte gallina scoperte.

- **La gallina?**

Scegli per uno dei colori di sfondo: rosso, giallo, blu o verde.

E adesso cerca di scoprire tante carte di questo colore quante sono le uova nel tegamino di Beniamino.

Il turno passa poi al seguente giocatore che colloca Beniamino su un tegamino a scelta.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando sono state assegnati tutti i dodici tegamini.

Ogni giocatore conta le uova nei suoi tegamini. I bambini più grandicelli o un adulto aiuteranno i bimbi più piccoli. Vince chi ha più uova e verrà salutato dagli altri con un triplice: "Un due tre, coccodè!"

L'autore



Thilo Hutzler è nato nel 1964 a Norimberga e ha studiato lingua e letteratura tedesca, storia, sociologia e scienze politiche a Erlangen. Ha pubblicato già circa 20 giochi presso diverse case editrici. *La gallina Coccodè* è il suo primo lavoro presso HABA.

Thilo Hutzler vive con la moglie Andrea e i suoi figli Christian e Tobias a Donauwörth dove insegna in una scuola media.

Dedico La gallina Coccodè ai miei migliori esaminatori di giochi Christian e Tobias, che sono anche i miei compagni di gioco preferiti.

L'illustratore



Andreas von Frajer è nato nel 1971 a Duderstadt e ha studiato Disegno grafico e Illustrazione all'Istituto accademico per Design e Media ad Hannover. È autore e illustratore di molti simpatici personaggi, di storie e immagini creati per case editrici di libri per bambini e di giochi nonché per imprese nel campo dell'economia. Andreas von Frajer vive con la moglie Nina e con i suoi figli Moritz e Henry a Isernhagen.

La gallina Coccodè è il suo primo lavoro d'illustrazione pubblicato da HABA.

Dedico le illustrazioni delle galline starnazzanti ai miei figli Moritz e Henry.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

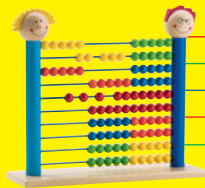
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

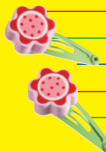
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini





 Kinder begreifen spielend die Welt.


HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de