

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (NL)

5, 2, 3 – Gackerei

Nr. 4575



HABA[®]

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1996

5, 2, 3 — Gackerei

Wer kennt sich schon mit Zahlen aus?

2 Lernspiele mit vielen bunten Hühnern für **2-4 Kinder ab 5 Jahren**. In spielerischer Erfahrung erfassen und begreifen Kinder **Mengen** und die **abstrakten Zahlen von 1-5**.

Auf dem Hühnerhof ist was los! Aufgeregt rennen Hühner und Küken durcheinander. Wer schafft es, für Ruhe zu sorgen ?

Spieldauer: je 5-10 Minuten
Spielidee: Erna Rödner
Grafik: Cornelia Ellinger



Spielinhalt:

20 Hühner in fünf Farben
4 Spielpläne
4 Würfel mit Huhn

Spiel 1

5, 2, 3 — Gackerei

Kurzanleitung: **Spielziel:**

Hennen einwürfeln

Wenn du es schaffst, die Zahlen von 1-5 im Dreierpasch zu erwürfeln, die Hühner in den richtigen Farben auszusuchen und zuerst alle fünf Hühner auf den eigenen Spielplan zu setzen, dann gewinnst du das Spiel.

Spielvorbereitung:

**Spielplan,
je 5 Hennen**

Jedes Kind nimmt sich einen Spielplan und setzt je fünf Hühner - von jeder Farbe eines - in die Mitte des Tisches. Spielen weniger als vier Kinder, werden die übrigen Hühner zur Seite gelegt.

Sieh dir deinen Spielplan schon einmal genau an:
 Jeder **Zahl** sind die entsprechende **Anzahl Küken** und ein **farbiges Huhn** zugeordnet. Du kannst die **Würfelaugen** zählen und mit der Anzahl der **farbigen Küken** vergleichen.

Auf dem Spielplan sitzt ein blaues Huhn mit **zwei blauen Küken** im Nest:



Spielablauf:

mit 4 Würfeln würfeln

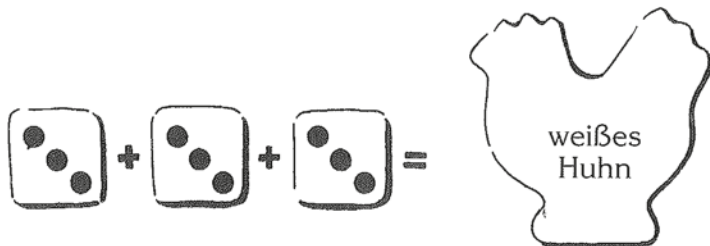
Das jüngste Kind beginnt und würfelt zunächst einmal mit allen vier Würfeln.

Wenn du nicht alle Würfel auf einmal in die Hand nehmen kannst, dann nimm zuerst zwei Würfel und dann die anderen zwei Würfel.

dreimal würfeln

Jedes Kind hat höchstens drei Würfe pro Runde.
 Um ein Huhn zu bekommen, müssen mindestens drei der vier Würfel dieselbe Augenzahl zeigen (Dreierpasch).

3 gleiche Zahlen = Huhn



Joker



Die Hühner auf den Würfeln sind Joker. Sie können für alle Zahlen eingesetzt werden.

Würfel behalten? Neu würfeln?

Nach dem ersten und dem zweiten Wurf überlegst du, ob du eine oder mehrere Zahlen behalten willst. Lege alle Würfel, die du behalten willst, zur Seite. Die anderen Würfel wirfst du erneut.

Beispiel:

Beim ersten Wurf erscheinen **zwei Zweier**, eine Drei und eine Vier. Du behältst die zwei Zweier und würfelst erneut mit den anderen beiden Würfeln.



Nun erscheinen eine Drei und eine Eins.



Du nimmst beide Würfel noch einmal in die Hand und würfelst erneut.



dreimal die Zwei Nun siehst du eine Eins und noch eine Zwei.
 Vor dir liegt nun **dreimal die Zwei (Dreierpasch)**.

Jeder **Zahl** sind die entsprechende **Anzahl Küken** und ein **farbiges Huhn** zugeordnet.

2 = blaues Huhn Auf dem Spielplan sitzt ein blaues Huhn mit **zwei blauen Küken** im Nest. Du stellst die blaue Henne zu ihren zwei Küken.

1 Huhn pro Feld Ein Spielfeld ist **besetzt**, sobald das Huhn der **richtigen** Farbe dort steht.
 Beim erneuten Würfeln eines Dreierpasches mit denselben Zahlen passiert nichts.

freie Auswahl Wenn es dir gelingt,
 • vier gleiche Zahlen,
 • vier Joker,
 • zwei gleiche Zahlen und zwei Hühnerjoker
 • oder drei gleiche Zahlen und einen Hühnerjoker zu erwürfeln, **hast du freie Auswahl**. Du kannst ein Huhn deiner Wahl auf ein noch freies Feld setzen.

Gelingt es nicht, drei gleiche Zahlen zu würfeln: Leider Pech gehabt. Die Würfel werden im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Spielende:

alle 5 Hühner auf dem Spielplan

Das Spiel endet, wenn das erste Kind alle 5 Hühner zu den Küken auf den Spielplan gewürfelt hat, schnell laut gackert und so die Partie gewinnt.

Spiel 2:
ab 6

Hühnerparty

Spielziel:

Punkte sammeln

Jedes Kind versucht, möglichst viele Punkte zu sammeln.

Spielvorbereitung:

alle Hühner, Spielplan

Alle Hühner liegen für alle Kinder in der Schachtel bereit. Jedes Kind nimmt sich einen Spielplan. Die vier Würfel werden bereitgelegt.

farbiges Huhn: Zahl, Küken

Seht euch nun die Spielpläne genau an: Jeder Zahl sind die entsprechende Anzahl Küken und ein farbiges Huhn zugeordnet. Du kannst die Würfelaugen zählen und mit der Anzahl der farbigen Küken vergleichen.

gelbes Huhn: 4



Spielablauf:

würfeln

Das jüngste Kind beginnt, nimmt alle Würfel in die Hände und würfelt.

3x pro Runde

Ihr dürft höchstens dreimal pro Runde würfeln.

Dreierpasch = Huhn



Um ein Huhn zu bekommen, sind drei gleiche Zahlen (Dreierpasch) nötig.

Joker

Die Hühner auf den Würfeln sind Joker. Sie können für alle Zahlen eingesetzt werden

freie Auswahl

Wenn du es schaffst:

- vier gleiche Zahlen,
- vier Joker,
- zwei gleiche Zahlen und zwei Hühnerjoker,
- drei gleiche Zahlen und einen Hühnerjoker zu erwürfeln, **hast du freie Auswahl**. Du darfst ein beliebiges Huhn aus der Schachtel auf deinen Spielplan setzen.

Würfel behalten? Neu würfeln?

Nach dem ersten und dem zweiten Wurf überlegst du, ob du einen oder mehrere Würfel **behalten** willst. Alle Würfel, die du behalten willst, legst du zur Seite. Die restlichen Würfel wirfst du erneut.

Gelingt es nicht, drei gleiche Zahlen zu erwürfeln: Leider Pech gehabt.

Die Würfel werden im Uhrzeigersinn weitergegeben

bis zu 4 Hühner pro Feld

Auf allen Feldern können bis zu vier Hühner der entsprechenden Farbe stehen. Wenn also z.B. alle weißen Hühner, die der Drei zugeordnet sind, auf den Spielplänen verteilt sind, bekommst du für drei erwürfelte Dreien kein Huhn mehr.

Spielende:

Alle Hühner weg? Wer hat die meisten Punkte?

Das Spiel endet, wenn alle Hühner weg sind.

Jedes Kind zählt nun die eigenen Punkte:

Für jedes violette Huhn gibt es einen Punkt, für jedes blaue Huhn zwei Punkte, für jedes weiße Huhn drei Punkte. Jedes gelbe Huhn zählt vier Punkte, jedes rote Huhn bringt dir fünf Punkte.

Nun? Wer hat die meisten Punkte und gewinnt so das Spiel?

5, 2, 3 — Cackle!

How many of you know the numbers already?

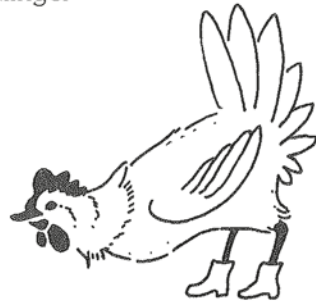
2 learning games with a lot of colored hens for 2-4 children aged 5 upwards. In a fun and entertaining way children learn about number sets and the abstract numbers from 1-5.

There's bedlam in the chicken hatch. The hens and their chicks are running around in a flurry. Who is able to calm them down?

Length of the game: 5-10 minutes each
Game idea by: Erna Rödner
Graphic design: Cornelia Ellinger

Contents:

- 20 wooden hens in five colors
- 4 game boards
- 4 dice with hen



Game 1

5, 2, 3 — Cackle!

Short instructions:

throwing the dice, relate numbers to hens

game board, 5 hens each

Aim of the game:

If you succeed in making up the numbers 1-5 in sets of three, are able to select the right colored hens, and are the first to place all five hens on your own game board, then you win the game.

Preparation:

Each player takes a game board and places five hens - one of each color - in the center of the table. If less than four children play the game, then the rest of the hens are put aside.

First study your game board carefully.

Next to each number you see the corresponding number of chicks and one colored hen. You can compare the dots on the dice with the number of the colored chicks.

On the game board you see a blue hen with two blue chicks in the nest:



How to play:

The youngest player starts off by throwing all four dice.

If the four dice don't fit into your hand, you can throw two dice first and then the other two after them.

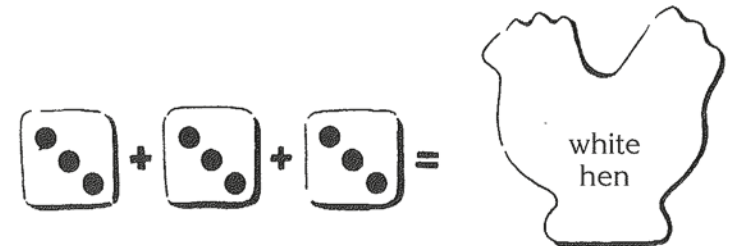
In each round one player may not throw the dice more than three times.
In order to get a hen, at least three of the four dice must show the same number of dots (triplet).

throw all four dice

throw the dice three times

3 equal numbers = hen

joker



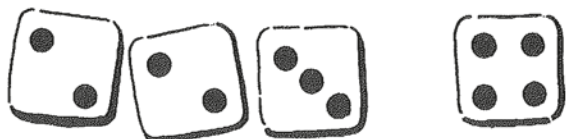
The hens shown on the dice count as joker and can replace any number.

Keep dice? Throw dice again?

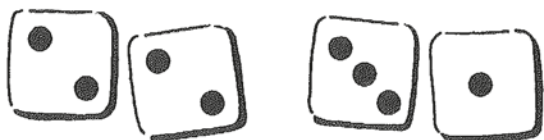
After having thrown the dice one or two times you should think about whether you want to keep one or more numbers. Put aside the dice you want to keep and throw the rest again.

Example:

You throw the dice and get **double twos**, a number three and a number four. You keep the double twos and throw the other dice again.



Now you roll the number three and the number one.



You take the two dice and throw them again.



three times
number two

You get a number one and another **number two**. Like that you have been able to get the **number two three times (a triplet)**.

On the game board you find next to each number the corresponding number of chicks with one colored hen.

2 = blue hen

You have got triple twos so you look for the blue hen with **two blue chicks** in the nest. You place the wooden blue hen next to its chicks.

1 hen per
space

As soon as the wooden hen of the **corresponding color** is placed on a space, this space is **occupied**. If a triplet is thrown again, nothing will happen.

free choice

If you throw:

- four equal numbers,
- four jokers,
- two of the same numbers and two jokers
- or three equal numbers and one joker,

you have a free choice and can place whatever hen you like on a free space (of the right color of course!) on the game board.

If you don't succeed in throwing triples, then you are out of luck. The dice are handed over in a clockwise direction.

End of the game:

all the five hens
on the game
board

The game ends as soon as one player has managed to place all five hens next to its chicks on the game board, makes a loud cackling sound and thereby wins.

Game 2:
aged 6 and
upwards

Hen party

Aim of the game:

collect points

Each player tries to collect as many points as possible.

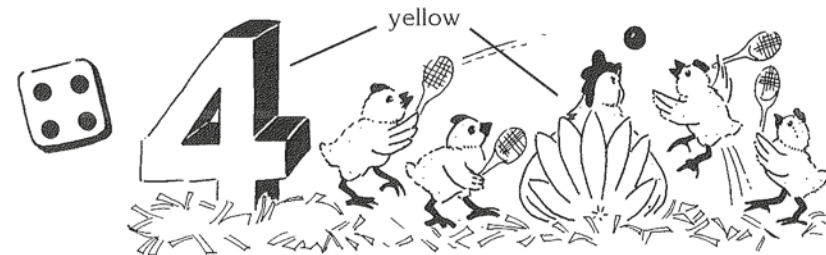
Preparation of the game:

all hens,
game board

All the hens of all players lie ready in the box. Each player takes a game board. The four dice lie prepared.

Look carefully at the game boards:
Next to each **number** you see the corresponding number of **chicks** and a **colored hen**. You count the **dots of the dice** and compare them with the **number of chicks**.

yellow hen: 4



How to play:

throw the dice

The smallest child begins, takes the dice into his/her hand and throws them.

3 times per
round

You may **not** throw the dice **more than three times per round**.

triplet = hen

In order to get a **hen**, you need to throw **three of the same numbers (triplets)**.

joker



The **hens** shown on the dice, are **jokers**. They can be used to replace **any number**.

free choice

If you throw

- four equal numbers,
- four jokers,
- two equal numbers and two jokers
- or three equal numbers and one joker,

you have free choice and can place any hen from the box on your game board.

**Keep dice?
Throw the dice
again?**

After having thrown the dice once or twice, think whether you want to **keep** one or more dice. Put aside the dice you want to keep and throw the rest of them again.

If you don't succeed in throwing three equal numbers, you're out of luck, you must pass on the dice.
Pass on the dice in a clockwise direction.

up to 4 hens
per space

Up to four hens of the corresponding color can be placed on the gameboard spaces. If, for example, all white hens (which correspond to number three), are distributed on the game boards, you don't get another hen by throwing triple threes.

End of the game:

**All hens
placed?
Who has the
most points?**

The game ends, when **all hens are placed**. Each player now **counts** his/her points in the following way: for each **violet** hen you get **one point**, for each **blue** hen you get **two points**, for each **white** hen **three points**, for each **yellow** hen **four points** and each **red** hen gets you **five points**. So, whoever has gathered the most points, wins the game.

Jeu Habermass n° 4575

3 fois 3 ... Cocorico !

Qui connaît le mieux les nombres ?

2 jeux éducatifs avec beaucoup de poules en couleur, pour **2 à 4 enfants de 5 ans et plus** qui veulent apprendre et comprendre les **quantités** et les **nombre**s du **1 au 5**.

Quelle foire dans le poulailler ! Poules et poussins courent dans tous les sens. Qui arrivera à remettre de l'ordre ?

Durée du jeu : de 5 à 10 minutes chacun

Sur une idée de : Erna Rödner

Conception graphique : Cornelia Ellinger

Contenu de la boîte :

- 20 poules de 5 couleurs
- 4 cartons de jeu
- 4 dés avec une poule



Jeu n°1

3 fois 3 ... Cocorico !

**Brève
description :**

**obtenir des
poules**

But du jeu :

Essayer d'obtenir des triplés - 3 fois le même nombre (de 1 à 5) - avec les dés, de façon à pouvoir prendre une poule de la bonne couleur. Le premier qui réussira à mettre les 5 poules sur son carton aura gagné !

Préparation du jeu :

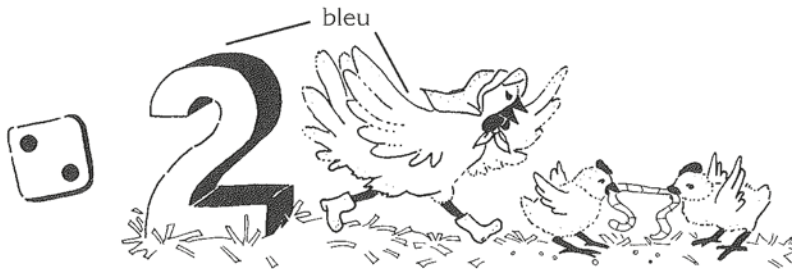
**carton de jeu,
5 poules par
joueur**

Chaque joueur choisit un carton de jeu et se réserve cinq poules, une de chaque couleur. S'il y a moins de quatre joueurs, les poules non utilisées seront mises de côté.

Il faut d'abord bien examiner son carton:
Chaque **nombre** indique le **nombre de poussins** et la **couleur de la poule**. On peut se préparer en comptant les **points des dés** et en comparant le nombre ainsi obtenu avec le **nombre de poussins en couleur**.

Par exemple, sur le carton, la poule bleue a **deux poussins bleus** dans son nid :

deux =
poule bleue



Déroulement du jeu :

lancer les
4 dés

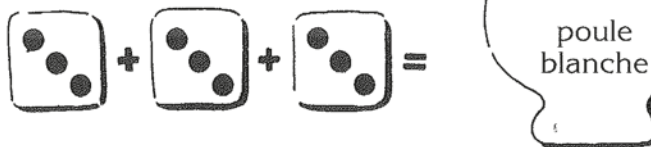
Le joueur le plus jeune commence. Il lance les quatre dés.

S'il n'arrive pas à lancer les quatre dés en même temps, il peut les lancer deux par deux.

lancer 3 fois

Chaque joueur peut lancer, au plus, trois fois les dés à chaque tour.
Pour gagner une poule, il faut avoir au moins trois dés montrant le même nombre (triplé).

3 nombres
pareils
= 1 poule



joker



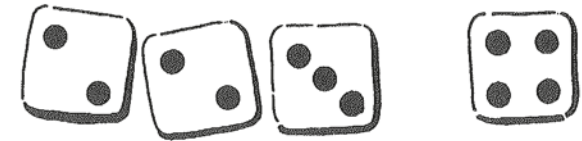
Les poules des dés sont des jokers. Elles peuvent remplacer n'importe quel nombre.

Garder des dés ?
Relancer ?

Après avoir lancé une ou deux fois les dés, le joueur n'est pas obligé de les relancer tous. Il peut garder ceux qu'il veut et relancer les autres.

Exemple :

Un joueur lance les dés et obtient **deux 2**, un 3 et un 4. Il gardera les deux 2 et relancera les autres dés.



Ensuite, il obtient un 3 et un 1.



Pas de 2... Il reprend ces deux dés et les relance.



trois fois le
deux

Au troisième coup, il obtient un 1 et un 2.
Il a enfin ces **trois 2**, c'est le **triplé gagnant** !

À chaque nombre correspond un certain nombre de poussins et une certaine couleur de poule.

2 = poule bleue

Sur le carton de jeu, il y a une poule bleue avec **deux poussins bleus**. Il prendra donc la poule bleue et la mettra avec ses deux poussins.

1 poule par
case

Il ne peut y avoir qu'une poule dans chaque case.
Si une case est déjà **occupée** par une **poule de la bonne couleur**, les triplés qui correspondent à cette case n'auront donc plus aucune valeur.

au choix

Si un joueur obtient :

- quatre fois le même nombre,
 - quatre jokers,
 - deux fois le même nombre et deux jokers,
 - trois fois le même nombre et un joker,
- il pourra prendre une poule **de son choix** pour la mettre sur une case libre.

S'il n'arrive pas à obtenir trois fois le même nombre, pas de chance ! Il passera les dés au suivant (en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre).

Fin du jeu :

les 5 poules
sur le carton

Le jeu se termine quand un joueur est arrivé à placer 5 poules avec leurs poussins sur son carton. Il pourra pousser le "cocorico" de la victoire !

Jeu n° 2 :
6 ans et +

La fête des poules

But du jeu :

obtenir des
points

Chaque joueur essaiera d'obtenir le plus de points possible.

Préparation du jeu :

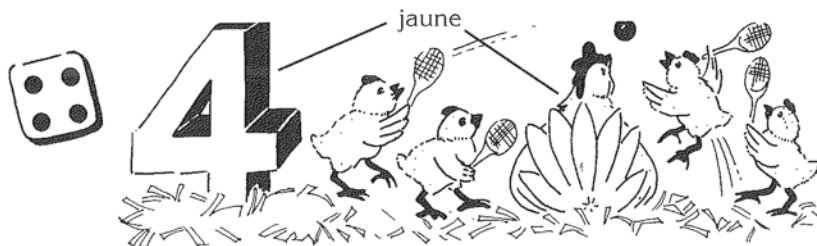
toutes les poules,
carton de jeu

Toutes les poules sont disponibles pour tous les joueurs. Chaque joueur prend un carton. On joue avec les quatre dés.

Poule en couleur : nombre,
poussin

Il faut d'abord bien examiner son carton : Chaque nombre indique le nombre de **poussins** et la **couleur de la poule**. On peut compter les **points des dés** et comparer le nombre ainsi obtenu avec le **nombre de poussins en couleur**.

poule jaune = 4



Déroulement du jeu :

lancer les dés

Le joueur le plus jeune commence. Il lance tous les dés.

3x par tour

Chaque joueur peut lancer, **au plus, trois fois les dés à chaque tour**.

triplé = poule

joker



Pour gagner une **poule**, il faut avoir au moins **trois dés montrant le même nombre (triplé)**.

Les **poules** des dés sont des **jokers**. Elles peuvent remplacer **n'importe quel nombre**.

au choix

Si un joueur obtient,

- quatre fois le même nombre,
- quatre jokers,
- deux fois le même nombre et deux jokers,
- trois fois le même nombre et un joker,

il pourra prendre une poule **de son choix** dans la boîte pour la mettre sur son carton.

Garder des dés ?
Relancer ?

Après avoir lancé une ou deux fois les dés, le joueur n'est pas obligé de les relancer tous. Il peut **garder** ceux qu'il veut et relancer les autres.

S'il n'arrive pas à obtenir trois fois le même nombre, pas de chance !

Il passera les dés au suivant (en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre).

4 poules au
maximum
par case

Une case peut être occupée, au plus, par quatre poules de sa couleur. Par exemple, si toutes les poules blanches, qui correspondent au nombre trois, sont déjà placées sur tous les cartons, il ne sera plus possible d'obtenir une poule blanche avec un triplé de trois.

Fin du jeu :

Plus de
poules ?

Le jeu se termine quand il **ne reste plus aucune poule**.

Qui a le plus de
points ?

Chaque joueur **comptera** ses poules **comme suit** : Chaque poule **violette** vaut **un point**, chaque poule **bleue** vaut **deux points**, chaque poule **blanche** vaut **trois points**, chaque poule **jaune** vaut **quatre points**, chaque poule **rouge** vaut **cinq points**.

Alors ? Qui réussira à avoir le plus de points pour gagner la partie ?

5, 2, 3 — Wat kakelt die?

Wie heeft er al verstand van getallen?

2 leerspellen met een boel gekleurde kippen voor **2-4 kinderen vanaf 5 jaar**. Spelenderwijs leren en begrijpen de kinderen met **hoeveelheden** en de **natuurlijke getallen 1-5** omgaan.

De kippenren staat op stelten! Opgewonden rennen alle kippen en kuikens door elkaar. Wie slaagt erin, een beetje rust in de tent te brengen?

Speelduur: elk 5-10 minuten
Spelontwerp: Erna Rödner
Grafische vormgeving: Cornelia Ellinger

Spelinhoud:

20 kippen in vijf kleuren
4 speelborden
4 dobbelstenen met een kip



Spel 1

5, 2, 3 — Wat kakelt die?

Korte inleiding: Doel van het spel:

kippen
dobbelen

Wanneer je er in slaagt, de getallen van 1-5 met de dobbelstenen een driebubbele te gooien, de kippen in de juiste kleuren uit te zoeken en het eerst alle vijf kippen op het eigen speelbord te plaatsen, dan heb je het spel gewonnen.

Spelvoorbereiding:

speelbord,
elk vijf kippen

Elk kind kiest een speelbord uit en zet vijf kippen - van elke kleur één - in het midden op tafel. Als er minder dan vier kinderen meedoen, worden de overblijvende kippen opzij gelegd.

Om te beginnen bekijk je eens goed je eigen speelbord. Met ieder **getal** komen een aantal **kuikens** en **gekleurde kip** overeen. Je kunt het aantal ogen van de **dobbelsteen** tellen en die met het aantal **gekleurde kuikens** vergelijken.

Op het speelbord zit een **blauwe kip** met **twee blauwe kuikens** op haar nest:

twee =
blauwe kip



Spelverloop:

met 4 dobbelstenen gooien

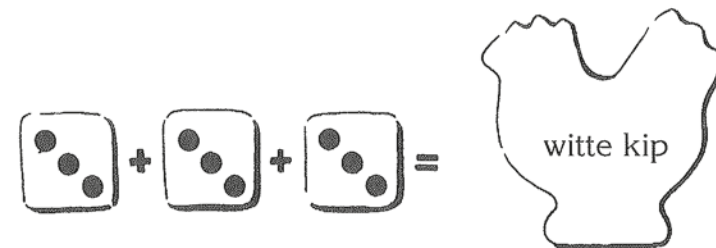
Het jongste kind begint door een keer met alle vier de dobbelstenen te gooien.

Als je niet alle dobbelstenen tegelijk in je hand kan nemen, gooi dan eerst twee dobbelstenen tegelijk en daarna de andere twee.

drie keer
gooien

Elk kind heeft ten hoogste drie worpen per beurt. Om een kip te verkrijgen, moeten tenminste drie van de vier dobbelstenen hetzelfde aantal ogen vertonen (driebubbele).

3 dezelfde
getallen = kip



joker



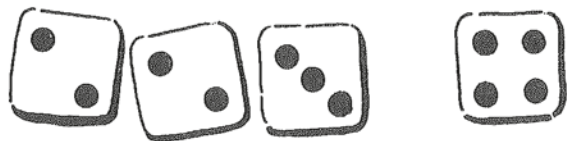
De kippen op de dobbelstenen zijn jokers. Deze kunnen in plaats van alle getallen worden gebruikt.

Dobbelstenen
bewaren?
Opnieuw
gooien?

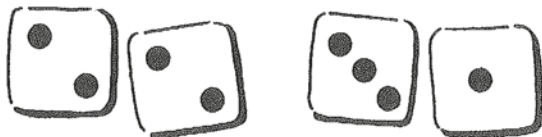
Na de eerste en de tweede worp bedenk je of je één of meerdere getallen wil bewaren. Leg alle dobbelstenen die je wilt bewaren terzijde. De andere dobbelstenen gooi je opnieuw.

Voorbeeld:

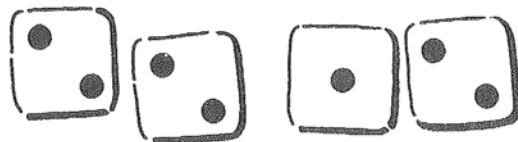
Na de eerste worp heb je **twee tweeën**, een drie en een vier. Je bewaart de twee tweeën en gooit opnieuw met de andere twee dobbelstenen.



Nu liggen er een drie en een één.



Je pakt de beide dobbelstenen nog een keer in je hand en gooit opnieuw.



drie keer de twee

Nu gooi je nog een één en een twee. Op tafel liggen nu drie tweeën (driedubbele).

Elk getal komt met het respectievelijke aantal kuikens en een gekleurde kip overeen.

2 = blauwe kip

Op het speelbord staat een blauwe kip met twee blauwe kuikers in haar nest. Je plaatst de blauwe kip bij haar twee kuikers.

1 kip per veld

Een speelveld is bezet zodra de kip van de juiste kleur erop staat. Als bij een volgende beurt opnieuw een driedubbele met hetzelfde aantal ogen wordt gegooid, gebeurt er niets.

vrije keus

Wanneer je er in slaagt:

- vier dezelfde getallen,
- vier jokers,
- twee dezelfde getallen en twee kippejokers,
- of drie dezelfde getallen en een kippejoker te gooien, dan heb je vrije keus. Je mag een kip van je keus op een nog vrij veld plaatsen.

Lukt het je niet om drie dezelfde getallen te gooien, dan heb je pech gehad. De dobbelstenen worden met de wijzers van de klok doorgegeven.

Einde van het spel:

alle 5 kippen op het bord

Het spel is afgelopen als een van de kinderen alle vijf de kippen op het speelbord heeft gezet en vlug hardop kakelt en zo de partij wint.

Spel 2:
vanaf 6 jaar

Kippenfeest

Doel van het spel:

punten verzamelen

Elk kind probeert zoveel mogelijk punten te verzamelen.

Spelvoorbereiding:

alle kippen, speelbord

Alle kippen liggen voor alle kinderen bereikbaar in de doos. Elk kind kiest een speelbord uit. De vier dobbelstenen worden klaargelegd.

gekleurde kip: getal, kuikens

Kijk nu goed jullie speelborden: Met elk getal komt een aantal kuikens en een gekleurde kip overeen. Je kunt het aantal ogen van de dobbelsteen tellen en met het aantal gekleurde kuikentjes vergelijken.

gele kip: 4



Spelverloop:

dobbelsteen gooien

Het jongste kind begint door alle dobbelstenen in z'n hand te nemen en te gooien.

3x per beurt

Je mag hoogstens drie keer per beurt gooien.

driedubbel =
kip

joker



vrije keus

Om een **kip** te krijgen, heb je **drie gelijke getallen** nodig (**driedubbele**).

De **kippen** op de dobbelstenen zijn **jokers**. Deze kunnen in plaats van **alle getallen** worden gebruikt.

Als het je lukt:

- vier dezelfde getallen,
- vier jokers,
- twee dezelfde getallen en twee kippejokers,
- drie dezelfde getallen en een kippejoker te gooien, **heb je vrije keus**. Je mag een willekeurige kip uit de doos halen en op je speelbord zetten.

**Dobbelsteen
bewaren?
Opnieuw
gooien?**

Na de eerste en de tweede worp bepaal je of je een of meerdere dobbelstenen wil **bewaren**. Alle dobbelstenen die je bewaren wil, leg je apart. De overige dobbelstenen gooi je opnieuw.

Lukt het je niet om drie dezelfde getallen te gooien: pech gehad.
De dobbelstenen worden met de wijzers van de klok doorgegeven.

**maximaal 4
kippen per veld**

Op alle velden mogen maximaal vier kippen van de desbetreffende kleur staan. Als b.v. alle witte kippen, die bij de drie horen, over alle speelborden verdeeld zijn, krijg je voor drie geworpen drieën geen nieuwe kip meer.

Einde van het spel:

**Alle kippen op?
Wie heeft de
meeste punten?**

Het spel is afgelopen als **alle kippen op** zijn.
Elk kind **telt** vervolgens zijn eigen punten:
Elke **paarse** kip telt voor **één punt**, elke **blauwe** kip voor **twee punten**, elke **witte** kip voor **drie punten**. Elke **gele** kip telt voor **vier punten**, elke **rode** kip levert je **vijf punten** op.
En? Wie heeft er nu de meeste punten en wint dus het spel?