CRAZY EGGZ

Ein Ei kommt selten allein!

Spielregel

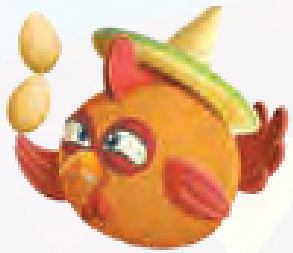
6+ | 2-4 | 15'

Werft den Aktionswürfel und versucht schneller als die anderen zu sein, um ein Ei zu ergattern. Der Erste, der 5 Eier hat, gewinnt.

Roberto Fraga
Christopher Matt
Ian Parovel

HAPPY BAOBAB
ABACUSSPIELE

I. Inhalt

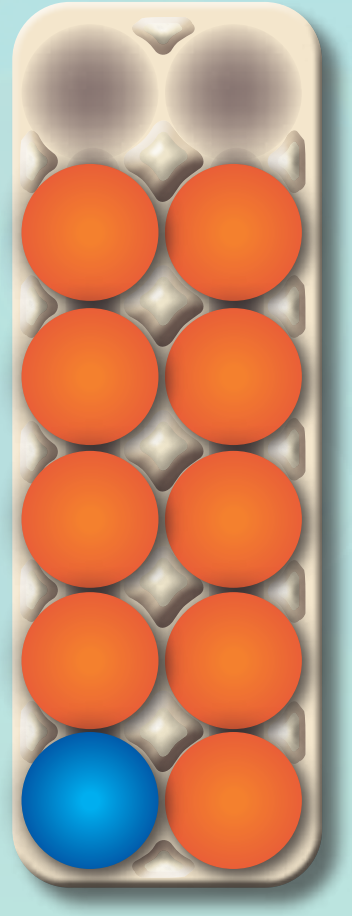


- ***9*** orange Eier
- ***1*** blaues Ei
- ***1*** Eierbecher
- ***1*** Aktionswürfel (rot)
- ***1*** Wohin-Würfel (weiß)

1 Eierbecher

1 Aktionswürfel (rot)

1 Wohin-Würfel (weiß)



9 orange Eier
1 blaues Ei

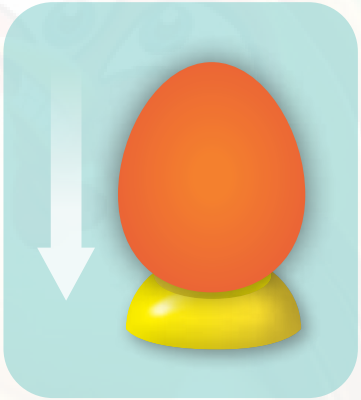
II. Vorbereitung

1. Stellt den Eierbecher in die Tischmitte.
2. Reihum wirft jeder einmal den Wohin-Würfel und ...

3 ...klemmt ein oranges Ei an die entsprechende Stelle seines Körpers (siehe S.8). Ihr müsst es dort behalten und aufpassen, dass es nicht herunterfällt.

4 Die restlichen Eier bleiben zunächst in der Schachtel.

III. Spielablauf



1 Der Jüngste von euch wird der erste „Würfler“ und beginnt.

2 Der Würfler wählt ein Ei und stellt es in den Eierbecher.

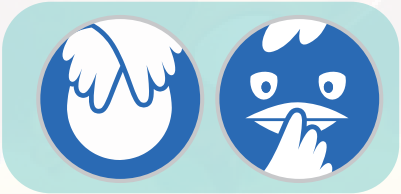
Wichtig Das blaue Ei ist schwerer und härter als die anderen Eier. Dadurch ist es nicht so einfach, es festzuhalten. Wenn es bei Spielende einen Gleichstand gibt, gewinnt der Spieler mit dem blauen Ei (siehe S.6).

3 Anschließend wirft er den Aktionswürfel. Alle Spieler müssen jetzt schnell die Aktion auf der oben liegenden Würfelseite ausführen.

Wenn die Würfeloberseite rot ist (siehe S. 6/7)

➡ Der Erste, der die richtige Aktion ausführt, erhält das Ei aus dem Becher. Er wirft den Wohin-Würfel und klemmt es an die entsprechenden Stelle.

Wenn die Würfeloberseite blau ist (siehe S. 7)



➡ Der Letzte, der die richtige Aktion ausführt, muss 1 Ei abgeben und in die Schachtel zurücklegen. Hat dieser Spieler kein Ei mehr, passiert nichts.

Wichtig Niemand erhält das Ei im Becher. Es wird in die Schachtel zurückgelegt.

4 Anschließend wird der Spieler links vom aktuellen Würfler zum neuen Würfler. Das Spiel geht wie zuvor beschrieben weiter.

Wichtig Wenn nicht klar ist, wer Erster oder Letzter war, erhält niemand das Ei bzw. legt niemand ein Ei zurück und das Spiel geht weiter.

Wichtig Jederzeit gilt: Wer ein Ei fallen lässt, muss es sofort zurück in die Schachtel legen.

IV. Spielende und Gewinner

Wenn eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist, ist das Spielende nicht mehr weit.

1 Ein Spieler hat 5 Eier.

Der Spieler mit den 5 Eiern muss jetzt einen Tanz aufführen. Dazu steht er auf, dreht sich einmal im Kreis und ruft dabei „Kikerikiii!“. Wenn er das schafft, ohne dass ihm dabei ein Ei herunterfällt, endet das Spiel und er hat gewonnen. Ansonsten muss er eventuell heruntergefallene Eier in die Schachtel zurücklegen und das Spiel geht weiter.

2 Alle 10 Eier sind unter den Spielern verteilt.

Alle Spieler müssen jetzt einen Tanz aufführen. Dazu steht jeder auf, dreht sich einmal im Kreis und ruft dabei „Kikerikiii!“. Wenn dabei Eier herunterfallen, müssen die entsprechenden Spieler sie in den Karton zurücklegen. Anschließend endet das Spiel und der Spieler, der die meisten Eier hat gewinnt. Bei einem Gleichstand zwischen mehreren Spielern, gewinnt derjenige von ihnen, der das blaue Ei hat. Hat keiner von ihnen das blaue Ei, teilen sie sich den Sieg.

Die Aktionswürfel-Seiten

Rote Seiten: Der Erste, der die Aktion auf der Oberseite des Aktionswürfels ausführt, erhält das Ei aus dem Eierbecher und klemmt es, wie vom Wohin-Würfel vorgegeben, an die entsprechende Stelle seines Körpers.

Ihr müsst wie echte Hähne „Kikerikiii!“ rufen.

Ihr müsst euch das Ei aus dem Eierbecher schnappen.

Ihr müsst euch den Aktionswürfel schnappen.

Wichtig Der Wohin-Würfel gilt nicht.

Ihr müsst **aufstehen** und mit der einen Hand nach oben und der anderen nach unten zeigen („Disco-Pose“).

Blaue Seiten: Der Letzte, der die Aktion auf der Oberseite des Aktionswürfels ausführt, muss 1 Ei abgeben. Hat dieser Spieler kein Ei mehr, passiert nichts. **Wichtig** Niemand erhält das Ei im Becher.

Ihr müsst euren Zeigefinger auf den Mund legen und „Schhhh“ sagen.

Ihr müsst eine Hand auf das Ei im Eierbecher legen.

Die Wohin-Würfel-Seiten

Immer wenn ein Spieler ein Ei erhält, muss er sofort den Wohin-Würfel werfen, um festzulegen, an welche Stelle seines Körpers er es klemmen muss.

unter die Achsel	in die Armbeuge	zwischen Hals und Schulter	unter das Kinn	zwischen die Knie	Du darfst dir aussuchen, an welche der 5 Stellen du das Ei klemmen möchtest.