

ICOCORICÓ COCOROCÓ!



ESP

CAT

POR

ZickeZacke™



DEVIR



Autor: **Klaus Zoch**
 Ilustraciones: **Doris Matthäus**

De la presente edición:

Dirección editorial: **Xavier Garriga**
Joaquim Dorca
 Adaptación gráfica: **Antonio Catalán**
 Traducción

Castellano: **Oriol García**
 Català: **Marc Figueras**
Marià Pitarque
 Português: **Pedro Venâncio**



© 1998 Zoch Verlag
 Brienner Str. 54 a
 D - 80333 München
www.zoch-verlag.com



Devir Iberia, S.L.
 C/Rosselló 184
 08008 - Barcelona
www.devir.es

Devir Livraria, Lda
 Polo Ind. Brejos de Carreteiros
 Esc. 2 Arm. 4 2950-554 Quinta do Anjo
 Palmela - Portugal
www.devir.pt

DEVIR LIVRARIA LTDA-BRASIL
 R. Teodureto Souto, 624
 São Paulo - SP
 CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
 Tel: (011) 2127-8787

¡COCORICÓ COCOROCÓ!

ESP

**Una emocionante carrera memorística
para 2-4 polluelos a partir de 4 años.
Un juego de Klaus Zoch**

RESUMEN DEL JUEGO

¡El gallinero anda revuelto! En las Olimpiadas Gallináceas hoy toca la prueba de Carrera Desplumante. En esta prueba cada gallina intentará adelantar a las demás. Cuando una gallina consiga superar a la que tenga delante, le arrebatará las preciadas plumas de la cola. La primera que consiga desplumar a las demás corredoras será la vencedora.

Pero las gallinas sólo podrán avanzar si se conocen muy bien el corral. Y es que una gallina clueca con problemas de memoria lo tendrá muy crudo para llevarse alguna medalla emplumada.

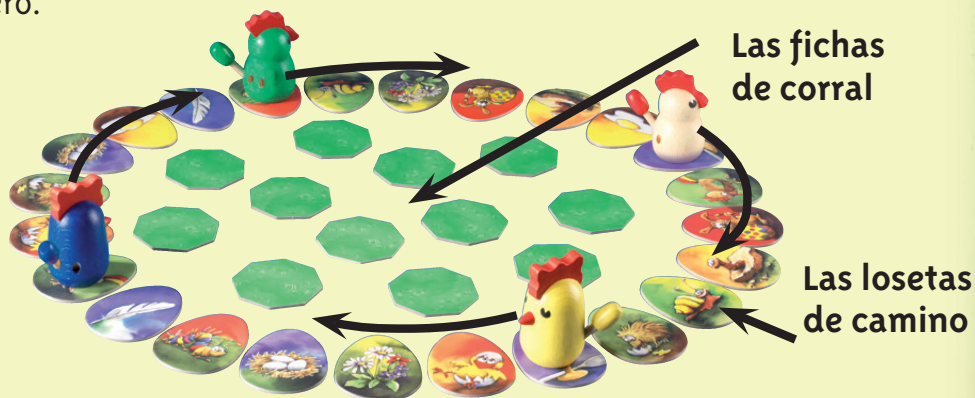
COMPONENTES

- 24 losetas de camino (con forma de huevo)
- 12 fichas de corral (octogonales)
- 4 gallinas (en realidad, 2 gallos y 2 gallinas)
- 4 plumas traseras
- 1 reglamento



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

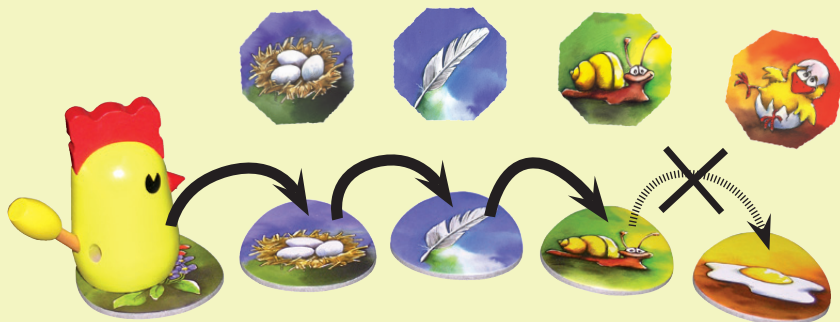
Mezcla boca abajo las 12 fichas octogonales de corral sobre la superficie de juego. Después dispón las 24 losetas de camino (con forma de huevo) boca arriba de tal manera que conformen un círculo alrededor de las fichas de gallinero.



Cada jugador recibe luego una gallina y le coloca una pluma en la cola. Luego se reparten las gallinas por el camino de tal modo que entre cada una haya el mismo número de losetas (así, con cuatro gallinas habría 5 losetas entre cada una).

EL JUEGO - AVANZAR

Las gallinas se mueven sobre las losetas con forma de huevo en sentido horario. La gallina más joven empezará la partida yendo al corral, descubriendo una de las fichas de allí y mostrándola a todos los jugadores. Luego devuelve la ficha de corral boca abajo al mismo sitio en el que estaba.



Sin embargo, antes de devolver la ficha, la gallina deberá comparar el dibujo que aparezca en la ficha de corral con la loseta de camino que tenga delante suyo. Si los dos dibujos son iguales, esa gallina podrá avanzar un espacio y situarse sobre la siguiente loseta de camino. La gallina seguirá jugando hasta que descubra una ficha de corral que no coincida.

Si las ilustraciones no coinciden, termina su turno. Luego será el turno de la gallina situada a su izquierda, que seguirá jugando hasta que descubra una ficha que no coincida. De este modo las gallinas irán avanzando (siempre en sentido horario) de una loseta a la siguiente.

ADELANTAR

Cuando una gallina alcance a otra, podrá intentar adelantarla. Así, si una gallina se encuentra inmediatamente detrás de otra, podrá sobrepasarla. Para ello tendrá que descubrir una ficha de corral que coincida con la loseta de camino que se encuentra delante de la gallina que pretende adelantar. Si la descubre habrá conseguido adelantarla.



Con ello, la gallina adelantadora podrá arrebatarse todas las plumas a la otra gallina y colocárselas en su cola. Si, después de adelantar, la gallina descubre una nueva ficha de corral que coincida con la siguiente loseta del camino (en el ejemplo, el huevo frito), podrá seguir avanzando.



Con un solo movimiento una gallina puede llegar a adelantar a dos o tres gallinas, siempre que éstas se encuentren pegadas las unas con las otras.

FIN DE LA PARTIDA

Si una gallina consigue todas las plumas de las demás gallinas participantes, habrá ganado la partida.



Ejemplo: La gallina del ejemplo consigue 3 plumas al descubrir el caracol.

COC-COC COCCOROCOC!

CAT

**Una emocionant carrera memorística
per a 2-4 pollets a partir de 4 anys.
Un joc de Klaus Zoch**

RESUM DEL JOC

El galliner està ben esverat! Se celebren els Jocs Gal·linacis i avui toca la cursa de cues plumades. En aquesta prova, cada gallina intenta avançar les altres i, quan aconsegueix superar la contrincant que va per davant, li pren les plomes de la cua. La primera que aconsegueixi plomar totes les altres gallines serà la guanyadora.

Però les gallines només poden avançar si coneixen molt bé el corral. Ja se sap... una gallina lloca amb problemes de memòria difícilment s'endurà cap medalla plumífera.

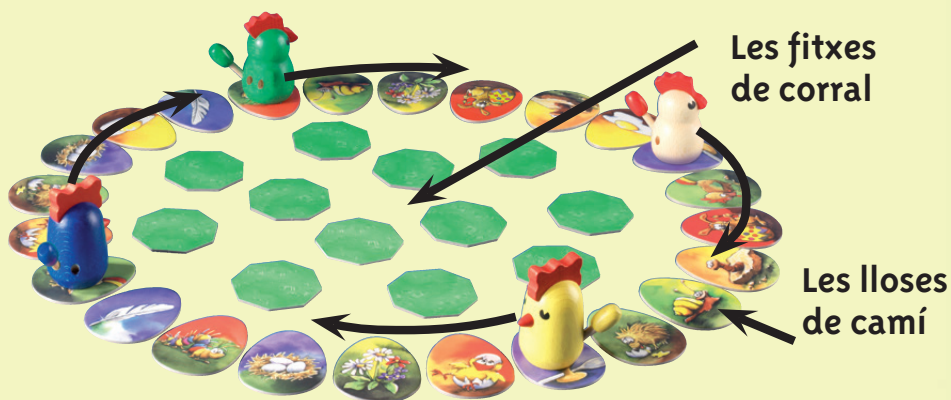
COMPONENTS

- 24 lloses de camí (amb forma d'ou)
- 12 fitxes de corral (octogonals)
- 4 gallines (en realitat, 2 galls i 2 gallines)
- 4 plomes de la cua
- 1 reglament



PREPARACIÓ DE LA PARTIDA

Barregeu les 12 fitxes octogonals de corral, cap per avall, sobre la superfície de joc. Després, poseu les 24 llores de camí (amb forma d'ou) cap per amunt, de tal manera que formin un cercle al voltant de les fitxes de corral.

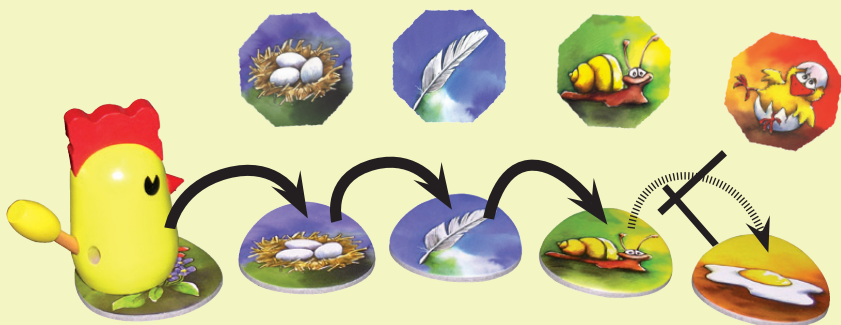


Cada jugador pren una gallina i li col·loca una ploma a la cua. A continuació, repartiu les gallines pel camí de tal manera que entre cadascuna d'elles hi hagi el mateix nombre de llores (així, amb quatre gallines, hi haurà cinc llores entre una i una altra).

EL JOC: ANAR ENDAVANT

Les gallines es mouen en sentit horari per les llores amb forma d'ou.

El jugador més jove comença la partida: revela una de les fitxes de corral (les octogonals) i la mostra a tots els jugadors. Després, torna a deixar la fitxa cap per avall al mateix lloc on era.



Però, abans de retornar la fitxa, el jugador compara el dibuix que hi ha a la fitxa de corral amb el dibuix de la llosa de camí que hi ha davant de la seva gallina. Si els dibuixos són iguals, la gallina va endavant i se situa sobre la següent llosa de camí. Així, la gallina continua movent-se fins que el jugador reveli una fitxa de corral que no coincideixi amb la llosa que té davant de la seva gallina.

Si les il·lustracions no coincideixen, la gallina ha acabat el seu torn. Ara li toca jugar a la gallina que hi ha a la seva esquerra, la qual pot seguir jugant fins que el jugador reveli una fitxa de corral que no coincideixi amb la llosa que té davant de la seva gallina. D'aquesta manera, les gallines aniran endavant (sempre en sentit horari) d'una llosa a la següent.

AVANÇAR

Quan una gallina enxampi una altra, és a dir, si és tot just darrera de la seva contrincant, pot intentar avançar-la. Per fer-ho, el jugador ha de revelar una fitxa de corral que coincideixi amb la llosa de camí que hi ha davant la gallina a la qual vol avançar. Si se'n surt, aconsegueix avançar l'altra gallina i, com a premi, li pren totes les plomes i les col·loca a la cua de la seva gallina.



Si, després d'avançar, el jugador revela una nova fitxa de corral que coincideixi amb la següent llosa del camí (a l'exemple, l'ou ferrat), la seva gallina pot anar endavant.



Amb un sol moviment, una gallina pot avançar dues o tres gallines, sempre que aquestes contrincants siguin en lloses consecutives.

FINAL DE LA PARTIDA

Si una gallina aconsegueix plomar totes les altres gallines participants, ja pot escatainar d'alegria! Ha guanyat la partida!



***Exemple:** La gallina blava aconsegueix tres plomes en revelar el cargol.*

COCORICO! COCOROCO!

POR Uma emocionante corrida e desafio à memória
para 2-4 pintainhos a partir dos 4 anos.
Um jogo de Klaus Zoch

RESUMO DO JOGO

O galinheiro anda agitado! Hoje é o dia da Corrida Depenadora nas Olimpíadas Galináceas. Nesta prova, cada galinha tentará ultrapassar as restantes. Quando uma galinha consiga ultrapassar a que tenha à frente, retira-lhe as preciosas penas da cauda. A primeira que consiga depenar as restantes corredoras será a vencedora.

Porém as galinhas só poderão avançar se conhecerem muito bem o galinheiro. E uma galinha-choca com problemas de memória terá muitas dificuldades em receber uma medalha emplumada.

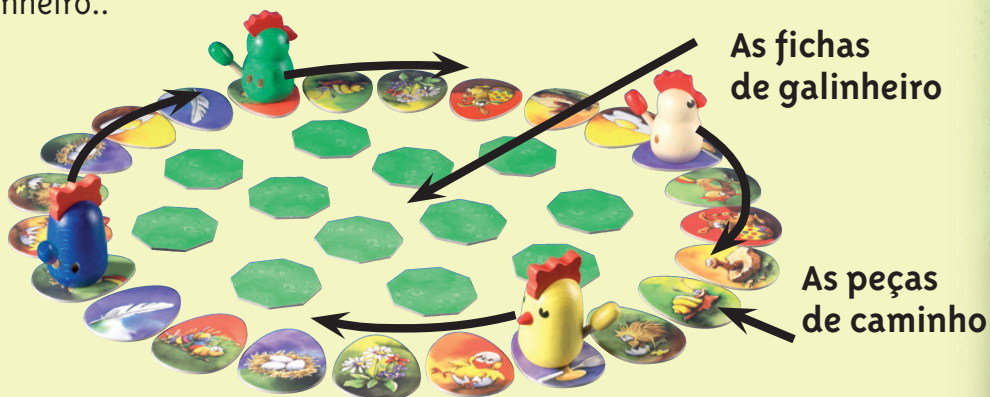
COMPONENTES

- 24 peças de caminho (com forma de ovo)
- 12 fichas de galinheiro (octogonais)
- 4 galinhas (na verdade, 2 galos e 2 galinhas)
- 4 penas da cauda
- 1 livro de regras



PREPARAÇÃO DO JOGO

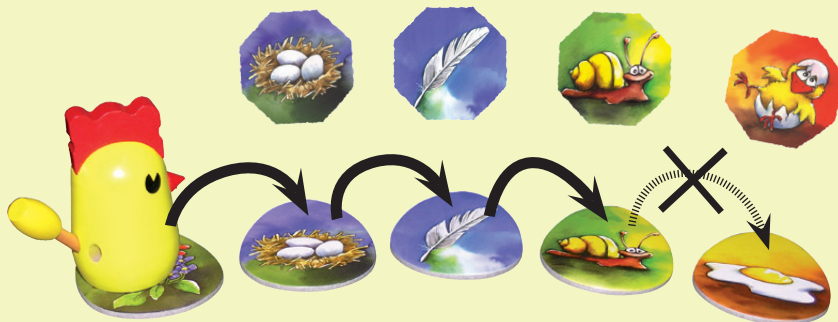
Baralha, de face para baixo, as 12 fichas octogonais de galinheiro sobre a superfície de jogo. De seguida dispõe as 24 peças de caminho (com forma de ovo), de face para cima, de modo a formarem um círculo ao redor das fichas de galinheiro..



Cada jogador recebe uma galinha à qual coloca uma pena na cauda. De seguida distribuem-se as galinhas pelo caminho de modo a que entre cada uma exista o mesmo número de peças (por exemplo, com 4 galinhas existiriam 5 peças entre cada uma).

O JOGO - AVANÇAR

As galinhas movem-se sobre as peças com forma de ovo, no sentido horário. A galinha mais jovem dá início ao jogo indo ao galinheiro, revelando uma das fichas e mostrando-a a todos os jogadores. De seguida volta a colocar a ficha de galinheiro, de face para baixo, no mesmo local onde se encontrava.



Contudo, antes de devolver a ficha à posição original, a galinha deverá comparar o desenho da ficha de galinheiro com o da peça de caminho imediatamente à sua frente. Se os desenhos são iguais, essa galinha poderá avançar uma casa e colocar-se sobre a peça de caminho seguinte. A galinha continua a jogar até que encontre uma ficha de galinheiro que não coincida.

Se as ilustrações não coincidem, o seu turno termina. Segue-se o turno da galinha à sua esquerda, que continuará a jogar até que revele uma ficha que não coincida. As galinhas irão avançando deste modo (sempre em sentido horário) de uma peça para a seguinte.

ULTRAPASSAR

Quando uma galinha alcança outra, pode tentar ultrapassá-la. Assim, se uma galinha se encontra imediatamente atrás de outra, poderá passar-lhe por cima. Para isso terá de revelar uma ficha de galinheiro que coincida com a peça de caminho que se encontra diante da galinha que pretende ultrapassar. Se o conseguir fazer, terá conseguido ultrapassá-la.



Ao fazê-lo, a galinha que ultrapassa a adversária poderá retirar todas as penas à outra galinha e coloca-las na sua cauda.

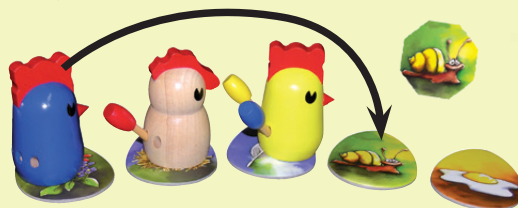
Se, depois de ultrapassar, a galinha revela uma nova ficha de galinheiro que coincida com a peça de caminho seguinte (no exemplo, o ovo estrelado), poderá continuar a avançar.



Com um único movimento, uma galinha poderá ultrapassar duas ou três galinhas, sempre que estas se encontrem juntas umas às outras.

FINAL DO JOGO

Se uma galinha consegue todas as penas das restantes participantes, vence o jogo.



Exemplo: A galinha do exemplo consegue 3 penas ao revelar o caracol.



Devir Iberia, S.L.
C/Roselló 184
08008 - Barcelona
www.devir.es

Devir Livraria, Lda
Polo Ind. Brejos de Carreteiros
Esc. 2 Arm. 4 2950-554 Quinta do Anjo
Palmela - Portugal
www.devir.pt



© 1998 Zoch Verlag
Briener Str. 54 a
D - 80333 München
www.zoch-verlag.com

DEVIR LIVRARIA LTDA-BRASIL
R. Teodureto Souto, 624 São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787