

¡COCORICO COCOROCÓ!

CASTELLANO

UNA TREPIDANTE CARRERA DE MEMORIA PARA 2-4 GALLINITAS A PARTIR DE 4 AÑOS
DE KLAUS ZOCH

IDEA DEL JUEGO:

¡EN EL GALLINERO SE HA ARMADO UN BUEN LÍO! EN LAS OLIMPIADAS DE LAS GALLINAS, LA DISCIPLINA DE ROBO DE PLUMAS HA ENTRADO A FORMAR PARTE DEL PROGRAMA. POR ESO, LAS GALLINAS PARTICIPANTES INTENTAN ADELANTARSE LAS UNAS A LAS OTRAS. COMO PREMIO, SE CONSIGUEN LAS PLUMAS DE LAS GALLINAS A LAS QUE SE ADELANTA. QUIEN DESPLUME A TODOS LOS PARTICIPANTES Y SE QUEDA CON TODAS LAS PLUMAS SERÁ EL VENCEDOR.

SÓLO QUIEN SE CONOCE BIEN EL GALLINERO PUEDE TOMAR LA DELANTERA, PORQUE LAS GALLINITAS CIEGAS CON MALA MEMORIA SE QUEDARÁN EN LA ENTREGA DE MEDALLAS MUY SORPRENDIDAS Y CON EL TRASERO AL AIRE.



CONTENIDO:

- 24 HUEVOS PARA HACER LA PISTA
- 12 CARTAS DE GALLINERO, OCTOGONALES
- 4 GALLINÁCEAS: 2 GALLINAS Y 2 GALLOS
- 4 PLUMAS DE LA COLA
- ESTAS INSTRUCCIONES DE JUEGO

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

LAS 12 CARTAS OCTOGONALES DE GALLINERO SE DEJAN BOCA ABAJO SOBRE LA MESA Y SE MEZCLAN. DESPUÉS SE PONEN LOS HUEVOS FORMANDO UN CÍRCULO AMPLIO ALREDEDOR DE LAS CARTAS DE GALLINERO. CADA JUGADOR RECIBE UNA GALLINÁCEA, A LA QUE AL PRINCIPIO SE LE PONE UNA PLUMA EN LA COLA. LAS GALLINÁCEAS SE COLOCAN SOBRE LOS HUEVOS DE FORMA QUE LA DISTANCIA ENTRE ELLAS SIEMPRE SEA IGUAL (ES DECIR, PARA CUATRO JUGADORES, QUEDAN 5 HUEVOS ENTRE GALLINÁCEA Y GALLINÁCEA).

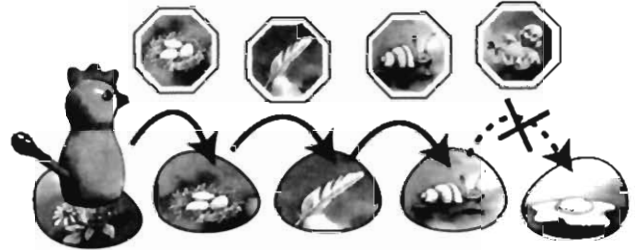


EL JUEGO: MOVIMIENTO HACIA ADELANTE

LAS GALLINACEAS SE VAN MOVIENDO POR LOS HUEVOS EN EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ. LA GALLINITA MÁS JOVEN EMPIEZA. PRIMERO COGE UNA CARTA DEL GALLINERO Y LE DA LA VUELTA. LA GALLINITA MIRA EL DIBUJO DE LA CARTA Y SE LO ENSEÑA A TODOS LOS JUGADORES. LUEGO DEJA OTRA VEZ BOCA ABAJO LA CARTA DE GALLINERO EN EL SITIO EN EL QUE ESTABA. ANTES DE ESO, POR SUPUESTO, HAY QUE COMPARAR EL DIBUJO DE LA CARTA DEL GALLINERO CON EL DIBUJO DEL HUEVO QUE LA GALLINITA TIENE JUSTO DELANTE. SI LOS DOS DIBUJOS SON IGUALES, LA

GALLINACEA PUEDE AVANZAR HASTA ESE HUEVO. SEGUIRÁ SIENDO EL TURNO DE LA MISMA GALLINITA HASTA QUE LE DÉ LA VUELTA A UNA CARTA DE GALLINERO Y EL DIBUJO NO COINCIDA. CUANDO LOS DOS DIBUJOS NO COINCIDAN, SU TURNO SE ACABARÁ. EN ESE CASO, EL TURNO PASA A LA SIGUIENTE GALLINACEA POR LA IZQUIERDA, QUE SEGUIRÁ TENIENDO EL TURNO HASTA QUE LE DÉ LA VUELTA A UNA CARTA DEL GALLINERO Y LOS DIBUJOS NO COINCIDAN. ASÍ VAN SALTANDO LAS GALLINACEAS DE HUEVO EN HUEVO, SIEMPRE EN EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ.

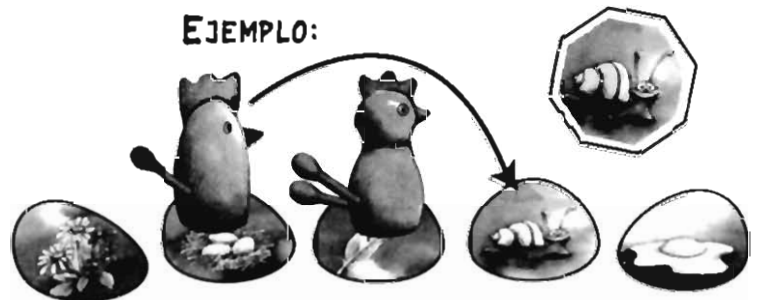
EJEMPLO:



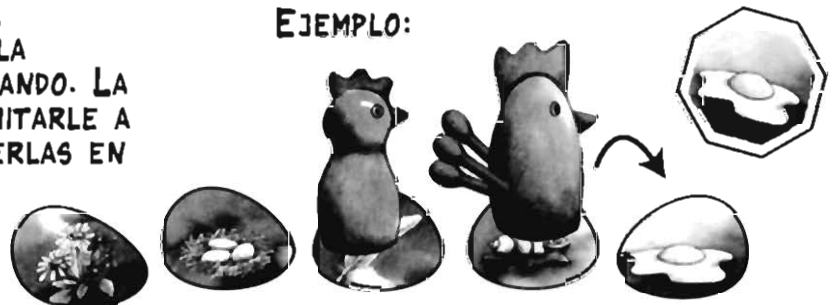
ADELANTAR:

EN CUANTO QUE UNA GALLINACEA HAYA ALCANZADO A OTRA, PUEDE DISPONERSE A ADELANTARLA. O SEA, QUE CUANDO UNA GALLINACEA ESTÉ JUSTO DETRÁS DE OTRA, PUEDE SALTAR POR ENCIMA. PERO SÓLO PUEDE HACER ESO SI LEVANTA UNA CARTA DEL GALLINERO QUE TENGA UN DIBUJO IGUAL QUE EL DEL HUEVO QUE HAY JUSTO DELANTE DE LA GALLINACEA A LA QUE ESTÁ ADELANTANDO. LA GALLINACEA QUE ADELANTA PUEDE QUITARLE A LA OTRA TODAS LAS PLUMAS, Y PONERLAS EN SU PROPIA GALLINACEA. SI DESPUÉS DE ADELANTAR, LA GALLINACEA TAMBIÉN ENCUENTRA EN EL GALLINERO EL DIBUJO DEL HUEVO QUE TIENE DELANTE DE ELLA (EN EL EJEMPLO, EL HUEVO FRITO), PUEDE SEGUIR AVANZANDO.

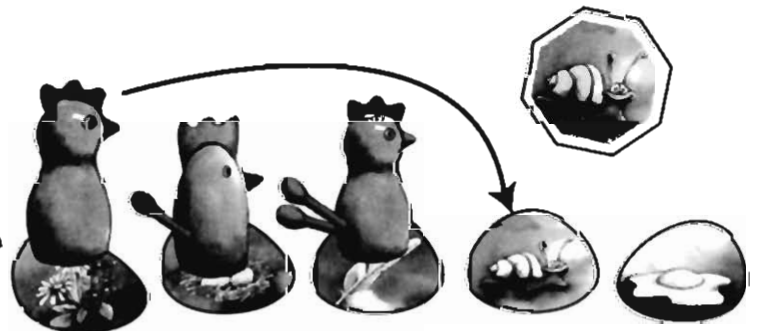
EJEMPLO:



EJEMPLO:



UNA GALLINACEA TAMBIÉN PUEDE ADELANTAR A DOS O INCLUSO TRES GALLINACEAS DE UNA SOLA VEZ, SIEMPRE QUE SE ENCUENTREN UNA INMEDIATAMENTE DETRÁS DE LA OTRA. LA GALLINACEA DEL EJEMPLO CONSEGUIRÁ 3 PLUMAS SI ENCUENTRA EL CARACOL.



FINAL DEL JUEGO Y

GANADOR:

CUANDO UNA GALLINACEA TENGA TODAS LAS PLUMAS DEL JUEGO EN LA COLA, HABRÁ GANADO.

COPYRIGHT: 1998 ZOCH VERLAGS GMBH, D80333 MUNICH.
AUTOR: KLAUS ZOCH, ILUSTRACIONES: DORIS MATTHÄUS