

¡COCORICO COCOROCÓ!

CATALÀ

UNA EXCITANT CURSA MEMORÍSTICA PER A 2-4 JUGADORS A PARTIR DELS 4 ANYS.
AUTOR: KLAUS ZOCH

EL JOC:

AVUI, HI HA UN BON ENRENOU AL GALLINER! SÓN LES OLIMPIADES GALLINÀCIES, I AVUI TOQUEN LES PROVES DE ROBATORI DE PLOMES. CADA GALLINA HA DE MIRAR D'AVANÇAR TANTS COMPETIDORS COM PUGUI, I QUE NO L'AVANCIN A ELLA. SI HO ACONSEGUEIXEN, LA RECOMPENSA SON LES PLOMES DE CUA DE CADA GALLINA QUE AVANCIN. LA PRIMERA GALLINA QUE PLOMI TOTES LES ALTRES, GUANYA. PERÒ NOMÉS PODRÀ GUANYAR QUI SÀPIGA ON ES TROBA EXACTAMENT CADA COSA DEL GALLINER. UNA GALLINETA CEGA AMB MEMÒRIA DEFICIENT ES TROBARÀ BEN AVIAT AMB EL DARRERA PELAT I SENSE CAP MEDALLA A L'ENTREGA DE PREMIS.

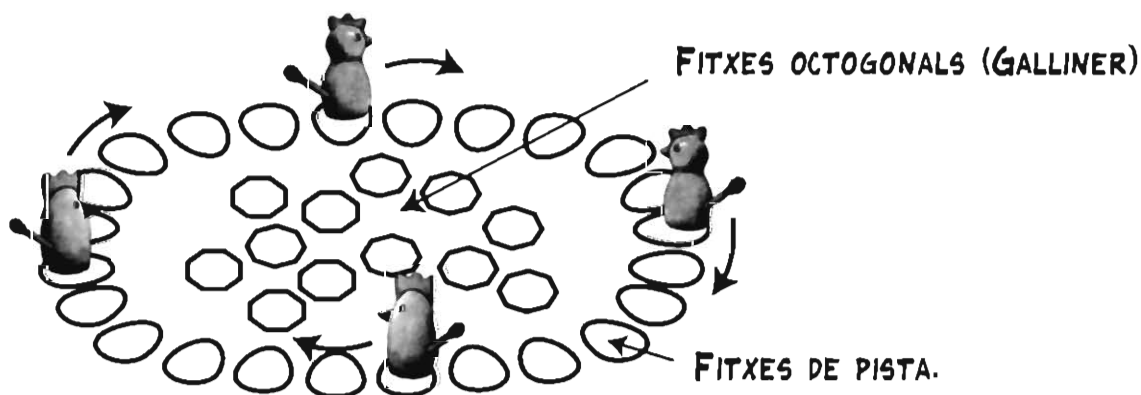
CONTINGUT:

- 24 FITXES DE PISTA EN FORMA D'OU.
- 12 FITXES OCTOGONALS DE GALLINER.
- 4 GALLINÀCIES: 2 GALLINES I 2 POLLASTRES.
- 4 PLOMES DE CUA.
- AQUESTES REGLES.



PREPARACIÓ:

BARREGEN LES 12 FITXES OCTOGONALS I POSEU-LES CARA AVALL AL MIG DE LA TAUOLA. DESPRÉS, POSEU-HI AL VOLTANT LES 24 FITXES EN FORMA D'OU, CARA AMUNT, FENT UNA PISTA CIRCULAR. CADA JUGADOR ESCULL UNA GALLINA O UN POLLASTRE, LI POSA UNA PLOMA A UN DELS FORATS DEL DARRERE, I EL POSA SOBRE UNA DE LES FITXES EN FORMA D'OU.



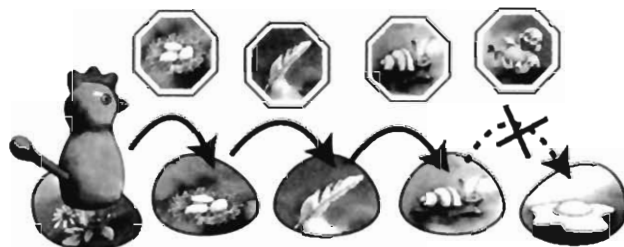
CAL POSAR LES GALLINES I ELS POLLASTRES DE TAL MANERA QUE L'ESPAI ENTRE ELLS SIGUI EL MÉS IGUAL POSSIBLE; PER EXEMPLE, SI JUGUEM AMB TOTES QUATRE GALLINÀCIES, HI HAURÀ CINQ FITXES DE SEPARACIÓ ENTRE ELLES.

EL JOC: MOVIMENT

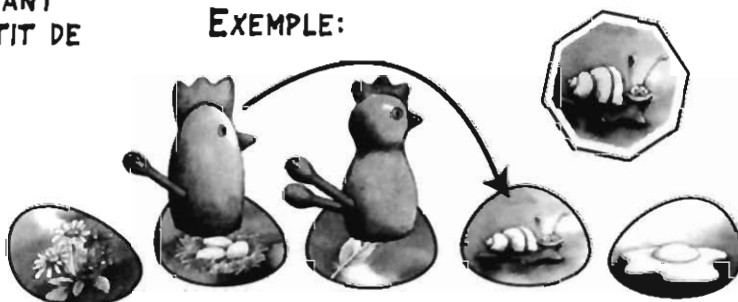
LES GALLINES I POLLASTRES ES MOVEN PER LA PISTA CIRCULAR DE FITXES EN FORMA D'OU EN EL MATEIX SENTIT DE LES AGULLES DEL RELLOTGE. EL POLLASTRE O GALLINA MÉS JOVE COMENÇA PRIMER, MIRA LA FITXA QUE TÉ AL DAVANT DE LA SEVA AU DE CORRAL.

ALESHORES, AGAFA UNA DE LES FITXES OCTOGONALS DEL GALLINER QUE HI HA AL MIG DE LA Taula, I L'ENSENYA A TOTS ELS JUGADORS. SI EL DIBUIX DE LA FITXA OCTOGONAL ÉS EL MATEIX DE LA FITXA EN FORMA D'OU QUE TÉ AL DAVANT, LA GALLINA O POLLASTRE POT AVANÇAR CAP A AQUESTA FITXA-OU. LLAVORS, TORNA A POSAR LA FITXA OCTOGONAL, CARA AVALL, ALLÀ ON ERA EXACTAMENT. EL JUGADOR POT SEGUIR MOVENT EL SEU POLLASTRE O GALLINA SI SEGUEIX ENCERTANT LA FITXA OCTOGONAL QUE CORRESPON AMB EL DIBUIX DE LA FITXA D'OU. SI S'ERQUIVOCA, LA SEVA AU DE CORRAL ES QUEDA ALLÀ ON HA ARRIBAT I LI TOCA EL TORN DE MOURE AL SEGÜENT JUGADOR. AIXÍ, ELS POLLASTRES I GALLINES VAN SALTANT DE FITXA A FITXA PER LA PISTA EN EL SENTIT DE LES AGULLES DEL RELLOTGE.

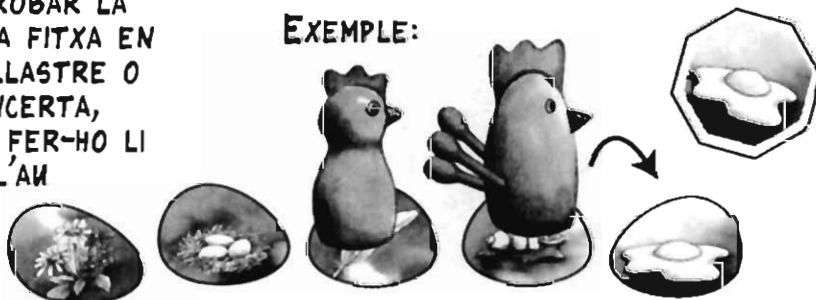
EXEMPLE:



EXEMPLE:



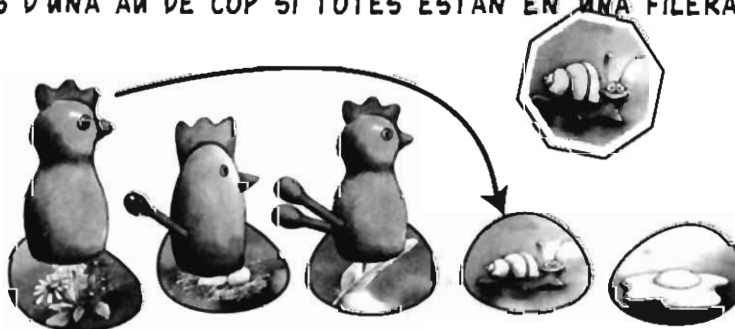
EXEMPLE:



AVANÇAMENTS:

SI UNA AU ARRIBA A POSAR-SE JUST AL DARRERA D'UNA ALTRA, POT INTENTAR AVANÇAR-LA. PER A AIXÒ, EN COMPTES DE TRIAR LA FITXA OCTOGONAL PER A L'ESPAT (OCUPAT) QUE TÉ AL DAVANT, HA DE TROBAR LA FITXA OCTOGONAL QUE CORRESPON A LA FITXA EN FORMA D'OU QUE TÉ AL DAVANT EL POLLASTRE O GALLINA QUE ES VOL AVANÇAR. SI L'ENCERTA, SALTA AL DAVANT DE L'ALTRA AU, I EN FER-HO LI PREN TOTES LES PLOMES QUE TINGUI L'AU AVANÇADA. EL TORN DEL JUGADOR NO S'ACABA AQUÍ: POT MIRAR DE SEGUIR AVANÇANT, TROBANT LA FITXA OCTOGONAL QUE CORRESPON A LA FITXA D'OU QUE TÉ AL DAVANT —L'OU FERRAT, A LA IL·LUSTRACIÓ D'EXEMPLE— I SI L'ENCERTA, POT SEGUIR MOVENT-SE NORMALMENT.

UN POLLASTRE O GALLINA POT AVANÇAR MÉS D'UNA AU DE COP SI TOTES ESTAN EN UNA FILERA CONTÍNUA, COM A L'EXEMPLE. EN AQUEST EXEMPLE, LA GALLINA DEL DARRERA POT SALTAR-SE LES ALTRES DUES GALLINÀCIES QUE TÉ AL DAVANT, SI POT TROBAR LA FITXA OCTOGONAL DEL CARGOL.



FI DEL JOC I GUANYADOR:

GUANYA EL PRIMER POLLASTRE O GALLINA QUE RECULLI TOTES LES PLOMES DE CUA.

COPYRIGHT: 1998 ZOCH VERLAGS GMBH, D80333 MUNICH.
AUTOR: KLAUS ZOCH, IL·LUSTRACIÓ: DORIS MATTHÄUS