

Kikeribumm

Wie Hühner auf der Stange

SPIELREGEL



Bleibt bei der Stange, auch wenn's kipplig wird!

Die Hühner hocken gemütlich auf ihrer Stange - doch sobald sich eines von ihnen bewegt, wird es kipplig!

Sammle so viele Hühner, Heuballen und Wagenräder wie möglich ein, bevor die wackelnde Stange überkippt.

Ein Balance-Akt mit einem Hauch von Strategie und jeder Menge Spaß, in dem ihr bei der Stange bleiben müsst!

SPIELMATERIAL

- ★ 6 Hühner (3 große, 3 kleine)
- ★ 7 gelbe Heuballen
- ★ 7 rote Wagenräder
- ★ 1 bewegliche Hühnerstange (bestehend aus einer Plattform und einem Sockel)

SPIELZIEL

Sammelt so viele Hühner, Heuballen und Wagenräder wie möglich ein, ohne die Stange umkippen zu lassen.

Die Spielfiguren haben unterschiedliche Punktwerte.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

VORBEREITUNG

1. Legt die Plattform auf den Tisch und stellt alle Hühner, Heuballen und Wagenräder in beliebiger Anordnung darauf. Ihr könnt die Figuren auch beliebig aufeinanderstapeln. So wird jedes Spiel einzigartig.

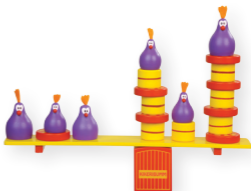
Hinweis: Wenn ihr die Figuren gleichmäßig auf der Plattform verteilt,

macht es das Spiel einfacher. Wenn ihr hohe Stapel dicht an den Rand stellt, wird es schwieriger.



2. Hebt dann die Plattform mit all den Figuren sorgsam auf den Sockel, sodass sie im Gleichgewicht ist.

Das könnte dann so wie im Bild rechts aussehen.



Los geht's!

SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt und ihr seid abwechselnd an der Reihe. Wenn du am Zug bist, nimmst du 1 Figur deiner Wahl von der Stange. Wenn du eine Figur anhebst und dabei merkst, dass die Stange zu kippen beginnt, darfst du die Figur stehen lassen und stattdessen eine andere wählen.

Das Spiel endet, wenn **entweder** alle Figuren eingesammelt wurden **oder** wenn die Stange überkippt.

Am Ende zählt jeder Spieler seine Punkte zusammen. Die Figuren sind dabei unterschiedlich viele Punkte wert:

Großes Huhn:	3 Punkte
Kleines Huhn:	2 Punkte
Heuballen:	3 Punkte
Wagenrad:	1 Punkt

Wer die Stange zum Überkippen gebracht hat, muss 5 Punkte von seinem Gesamtergebnis abziehen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

SPIELVARIANTE (FÜR JÜNGERE SPIELER)

Kein Zählen nötig!

Wer als Letzter eine Figur von der Stange nimmt, ohne dass die Stange überkippt, gewinnt das Spiel.

Kikeribumm

Wie Hühner auf der Stange

Ein Spiel von:

Thierry Denoual

&



www.blueorangegames.eu

**Vertrieb der
deutschsprachigen
Ausgabe:**



www.asmodee.com

