

Onde estão os pintainhos?

PT

**Idade:** A partir dos 3 anos.  
**Número de jogadores:** De 2 a 4.  
**Duração do jogo:** Aproximadamente 10 minutos.  
**Conteúdo:** 5 pintainhos e 12 paus de madeira, 1 galinheiro e 16 fichas.

**Objetivo do jogo:** Encontrar o maior número de pintainhos.

**Preparação do jogo:** Montar o galinheiro e colocar os paus conforme indicado na imagem. Deixar cair os 5 pintainhos pelo buraco no telhado. Misturar as fichas e colocá-las à volta do galinheiro, viradas para baixo (ver a imagem).

**Como jogar:** Começa o jogador mais novo. No início da jogada, vira-se uma ficha; se aparecer uma cor (vermelho, verde, azul ou amarelo), o jogador deverá tirar um pau do buraco com a cor correspondente e colocá-lo de lado. Em seguida, passa a jogada.

· Se cair o pintainho escuro, o jogador voltará a virar uma ficha e realizará a ação indicada.

· Se, ao tirar um pau, cair um ou mais pintainhos, o jogador fica com eles.

· Se, ao virar uma ficha aparecer uma galinha, o jogador terá de devolver um dos seus pintainhos (se os tiver) ao galinheiro. Se voltar a cair, poderá ficar com ele. De seguida, passa a vez ao jogador seguinte.

O jogo termina quando já não houver paus no galinheiro. Ganha o jogador que tiver mais pintainhos.

**Variante de jogo:** O objetivo do jogo é conseguir o maior número de paus sem o pintainho cair. A mesma preparação de jogo, mas apenas com **1 pintainho** no galinheiro. As fichas são viradas à vez, o jogador tira o pau com a cor indicada e fica com ele. Se virar uma ficha com uma galinha, o jogador perde a vez. O jogo acaba quando o pintainho cair do galinheiro. O jogador que tiver mais paus nesse momento é o vencedor.

On són els pollets?

CA

**Edat:** A partir de 3 anys.  
**Núm. de jugadors:** De 2 a 4.  
**Durada del joc:** Aproximadament 10 minuts.  
**Contingut:** 5 pollets i 12 pals de fusta, 1 galliner i 16 fitxes.  
**Objectiu del joc:** Trobar el major nombre de pollets.

**Preparació del joc:** Muntar el galliner i col·locar els pals com s'indica a la imatge. Deixar caure els 5 pollets pel forat de la teulada. Barrejar les fitxes i disposar-les de cap per avall al voltant del galliner (veure la imatge).

**Com s'hi juga:** Comença el jugador més jove. A l'inici del torn, es gira una fitxa. Si apareix un color (vermell, verd, blau o groc), el jugador traurà un pal del forat del color corresponent i el deixarà a un costat. Després passa el torn.

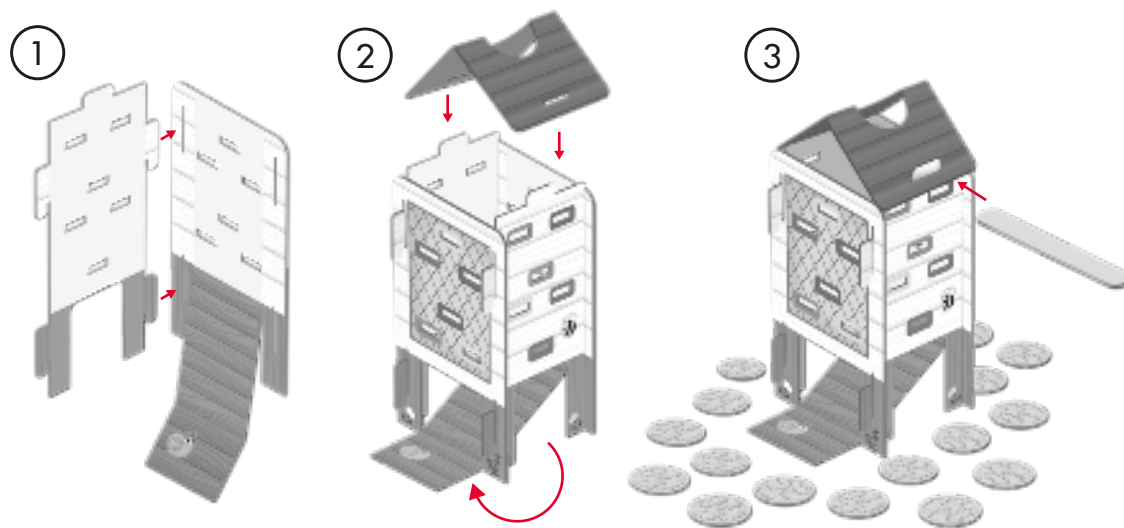
· Si el pollet fosc cau, el jugador tornarà a girar una fitxa i realitzarà l'acció corresponent.

· Si en treure un pal cauen un o més pollets, el jugador se'ls quedarà.

· Si en girar una fitxa apareix una gallina, el jugador haurà de tornar un dels seus pollets (si en té algun) al galliner. Si torna a caure, se'l podrà quedar. Després passa el torn. El joc acaba quan ja no queden pals al galliner. El jugador que tingui més pollets guanya.

**Variant de joc:** L'objectiu del joc és aconseguir el major nombre de pals sense que caigui el pollet. Mateixa preparació del joc, però només amb 1 pollet al galliner. Es giren les fitxes per torns, el jugador traurà el pal del color que s'indiqui i se'l quedarà. En cas de girar una fitxa amb una gallina, el jugador perd el torn. El joc acaba quan el pollet cau del galliner. El jugador que tingui més pals en aquell moment és el guanyador.

Preparación del juego • Getting ready to play • Préparation du jeu • Spielvorbereitung  
Voorbereiding van het spel • Preparazione del gioco • Preparação do jogo • Preparació del joc



Jumbodiset GROUP

© Jumbo and Goula are registered trademarks of Jumbodiset Group.

© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.

Diset, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España)

[goula.es](http://goula.es)

# Happy chickens

Instrucciones de juego • Playing instructions • Les règles du jeu • Spielanleitung

Spelregels • Istruzioni di gioco • Instruções de jogo • Instruccions de joc



53170

Jumbo  
GOULA®

¿Dónde están los pollitos?

 ES

**Edad:** A partir de 3 años.

**Nº de jugadores:** De 2 a 4.

**Duración del juego:** Aproximadamente 10 minutos.

**Contenido:** 5 pollitos y 12 palos de madera, 1 gallinero y 16 fichas.

**Objetivo del juego:** Encontrar el mayor número de pollitos.

**Preparación del juego:** Montar el gallinero y colocar los palos como se indica en la imagen. Dejar caer los 5 pollitos por el agujero del tejado. Mezclar las fichas y disponerlas boca abajo alrededor del gallinero (ver imagen).

**Cómo jugar:** Empieza el jugador más joven. Al inicio del turno, se gira una ficha, si aparece un color (rojo, verde, azul o amarillo) el jugador sacará un palo del agujero del color correspondiente y lo dejará a un lado. Después pasa el turno.
· Si el pollito oscuro cae, el jugador volverá a girar una ficha y realizará la acción correspondiente.

· Si al sacar un palo caen uno o más pollitos, el jugador se los quedará.

· Si al girar una ficha aparece una gallina, el jugador tendrá que devolver uno de sus pollitos (si tiene alguno) al gallinero. Si vuelve a caer, se lo podrá quedar. Después pasa el turno al siguiente jugador.

El juego termina cuando ya no quedan palos en el gallinero. El jugador que tenga más pollitos gana.

**Variante de juego:** El objetivo del juego es conseguir el mayor número de palos sin que caiga el pollito. Misma preparación de juego, pero solo con **1 pollito** en el gallinero. Se giran las fichas por turnos, el jugador sacará el palo del color que se indique y se lo quedará. En caso de girar una ficha con una gallina, el jugador pierde el turno. El juego acaba cuando el pollito cae del gallinero. El jugador que tenga más palos en ese momento, es el ganador.

Where are the chicks?

**Age:** 3 years plus.

**No. of players:** From 2 to 4.

**Duration of the game:** Approximately 10 minutes.

**Contents:** 5 chicks, 12 wooden sticks, 1 henhouse and 16 counters.

**Aim of the game:** To find the greatest number of chicks.

**Preparation of the game:** Assemble the henhouse and position the sticks as indicated in the image. Let the 5 chicks fall through the hole in the roof. Mix up the counters and place them face down around the henhouse (see image).

**How to play:** The youngest player starts. At the start of your turn, turn over a counter and if a colour appears (red, green, blue or yellow), remove a stick from a hole of the corresponding colour and leave it to one side.

· If the dark chick falls, you can turn over another counter and carry out the action.

· If one or more of the chicks fall when removing the stick, you can keep them. The turn passes to the next player.

· If a chicken appears when turning over the counter, you must return one of your chicks (if you have one) to the henhouse. If the chick falls once again, you can keep it. The turn passes to the next player.

The game ends when there are no more sticks in the henhouse. The player with the most chicks wins.

**Game variant:** The objective of the game is to obtain the greatest number of sticks without the chick falling. The game preparation is the same, but with only **1 chick** in the henhouse. Take it in turns to turn over the counters and remove the stick of the corresponding colour, keeping it. If a counter with a chicken is turned over, you have to miss a turn. The game ends when the chick falls from the henhouse. The player with the greatest number of sticks at that point wins.

Où sont les poussins ?

**Âge :** À partir de 3 ans.

**Nombre de joueurs :** De 2 à 4.

**Durée du jeu :** Environ 10 minutes.

**Contenu :** 5 poussins et 12 bâtons en bois, 1 poulailler et 16 jetons.

**But du jeu :** Récupérer le plus grand nombre de poussins.

**Préparation du jeu :** Monter le poulailler et placer les bâtons comme indiqué dans l'image. Laisser tomber les 5 poussins par le trou sur le toit du poulailler. Mélanger les jetons et les disposer face cachée autour du poulailler (voir l'image).

**Comment jouer :** C'est le joueur le plus jeune qui commence. Il retourne un jeton, si une couleur apparaît (rouge, vert, bleu ou jaune) il sortira un bâton du trou de la couleur correspondante et le mettra de côté. Après c’est un joueur suivant de jouer.

· Si le poussin noir tombe, le joueur retournera de nouveau un jeton et devra réaliser l’action correspondante

· Si, en prenant le bâton, un ou plusieurs poussins tombent, le joueur les gardera.

· Si, en retournant un jeton, une poule apparaît, le joueur devra remettre un de ses poussins (s’il en a) au poulailler. S’il retombe, il pourra le garder. C’est ensuite au joueur suivant de jouer.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de bâtons dans le poulailler ou lorsque les 5 poussins sont tombés. Le joueur qui aura le plus de poussins gagne.

**Variante du jeu :** L'objectif du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de bâtons, sans que le poussin noir ne tombe. Même préparation du jeu, mais uniquement avec **1 poussin noir** dans le poulailler. Chacun son tour, on retourne les jetons, le joueur enlève le bâton de la couleur indiquée et le garde. S'il retourne un jeton avec une poule, le joueur passe son tour. Le jeu se termine lorsque le poussin tombe du poulailler. Le gagnant sera le joueur qui aura le plus de bâtons à ce moment-là.

Wo sind die Küken?

**Alter:** ab 3 Jahren

**Anzahl der Spieler:** 2–4

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

**Inhalt:** 5 Küken, 12 Holzstäbchen, 1 Hühnerstall und 16 Plättchen

**Ziel des Spiels:** Die Spieler sollen möglichst viele Küken finden.

**Spielvorbereitung:** Hühnerstall zusammenbauen und die Stäbchen so in die Schlitze stecken, wie auf der Abbildung zu sehen ist. Die 5 Küken durch das Loch im Dach in den Hühnerstall fallen lassen. Die Plättchen mischen und verdeckt um den Hühnerstall herum auslegen (siehe Abbildung).

**Spielablauf:** Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, dreht ein Plättchen um. Wenn er eine Farbe aufdeckt (Rot, Grün, Blau oder Gelb), zieht er ein Stäbchen aus dem Schlitz der entsprechenden Farbe und legt es beiseite.

· Fällt das dunkle Küken herunter, darf der Spieler ein weiteres Plättchen umdrehen und die entsprechende Aktion ausführen.

· Fallen beim Herausziehen eines Stäbchens ein oder mehrere Küken herunter, darf der Spieler sie behalten. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

· Deckt der Spieler ein Huhn auf, muss er ein Küken zurückgeben (sofern er eins hat) und oben in den Hühnerstall werfen. Wenn das Küken durch den Stall hindurchfällt, darf er es behalten. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Partie endet, sobald keine Stäbchen mehr im Hühnerstall stecken. Wer die meisten Küken hat, gewinnt.

**Variante:** Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Stäbchen zu ergattern, ohne dass ein Küken herunterfällt. Das Spiel wird genauso vorbereitet wie bei der anderen Variante, aber es wird nur **1 Küken** in den Hühnerstall gesetzt. Wer an der Reihe ist, deckt ein Plättchen auf, zieht ein Stäbchen aus dem Schlitz der entsprechenden Farbe und behält das Stäbchen. Wenn ein Spieler ein Huhn aufdeckt, muss er passen, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das Spiel ist zu Ende, sobald das Küken aus dem Hühnerstall herausfällt. Wer in diesem Moment die meisten Stäbchen hat, gewinnt.

Waar zijn de kuikentjes?

**Leeftijd:** Vanaf 3 jaar.

**Aantal spelers:** 2 tot 4.

**Speelduur:** Ongeveer 10 minuten.

**Inhoud:** 5 houten kuikentjes, 12 houten stokken, 1 kippenhok en 16 kaarten.

**Doel van het spel:** Vind zo veel mogelijk kuikentjes.

**Vorbereiding van het spel:** Monteer het kippenhok en plaats de stokken zoals op de afbeelding. Laat de 5 kuikentjes door het gat in het dak vallen. Schud de kaarten en plaats ze omgekeerd rond het kippenhok (zie afbeelding).

**Hoe wordt het spel gespeeld:** De jongste speler begint. De speler draait aan het begin van zijn beurt een kaart om. Als hij een kleur ziet (rood, groen, blauw of geel), neemt hij een stok uit het gat van de overeenkomstige kleur en legt hij die opzij. Dan is het aan de volgende.
· Als er een of meer kuikentjes vallen wanneer je een stok wegneemt, mag de speler die houden.
· Wanneer het donkere kuikentje valt, mag hij nog een kaart omdraaien.

· Als de speler een kip ziet wanneer hij een kaart omdraait, verliest hij zijn beurt en moet hij een van zijn kuikentjes terug in het kippenhok plaatsen. Als een kuikentje opnieuw valt, mag hij hem houden. Als hij geen enkel kuikentje heeft, is het gewoon aan de volgende. Het spel is afgelopen wanneer er geen stokken meer in het kippenhok zitten. De speler met de meeste kuikentjes wint.

**Spelvariant:** Het doel van het spel bestaat uit zo veel mogelijk stokken te verzamelen zonder dat het kuikentje valt. Zelfde spelvoorbereiding, maar met slechts **1 kuikentje** in het kippenhok. Draai om de beurt een kaart om, de speler neemt de stok van de aangegeven kleur eruit en houd deze bij zich. Als de speler een kaart met een kip omdraait, verliest hij zijn beurt. Het spel is afgelopen wanneer het kuikentje uit het kippenhok valt. De speler die op dat moment de meeste stokken heeft, is de winnaar.

Dove sono i polletti?

**Età:** A partire dai 3 anni.

**N. di giocatori:** Da 2 a 4.

**Durata del gioco:** Circa 10 minuti.

**Contenuto:** 5 polletti e 12 stecchini di legno, 1 pollaio e 16 gettoni.

**Obiettivo del gioco:** Trovare il maggior numero di polletti.

**Preparazione del gioco:** Montare il pollaio e posizionare gli stecchini come indicato nell'immagine. Lasciar cadere i 5 polletti dal buco del tetto. Mescolare i gettoni e disporli a faccia in giù intorno al pollaio (vedi immagine).

**Come giocare:** Comincia il giocatore più giovane. All’inizio del turno, si gira un gettone, se compare un colore (rosso, verde, blu o giallo) il giocatore toglierà uno stecchino dal pollaio del colore corrispondente e lo lascerà da parte. Quindi passa il turno.

· Quando un giocatore ottiene il polletto scuro dovrà girare un altro gettone.

· Se togliendo lo stecchino cadono uno o più polletti, il giocatore se li tiene.

· Se girando un gettone compare una gallina, il giocatore perderà il turno e dovrà rimettere uno dei suoi polletti nel pollaio. Se cade di nuovo potrà tenerselo. Quindi passa il turno.

Il gioco termina quando finiscono gli stecchini nel pollaio. Vince il giocatore che ha più polletti.

**Variante di gioco:** L’obiettivo del gioco è ottenere il maggior numero di stecchini senza che cada il polletto. Stessa preparazione del gioco ma soltanto con **1 polletto** nel pollaio. Si girano i gettoni a turno, il giocatore toglierà lo stecchino del colore indicato e lo terrà. Se si gira un gettone con una gallina, il giocatore perde il turno. Il gioco finisce quando il polletto cade dal pollaio. Il giocatore che ha più stecchini in quel momento vince il gioco.

 IT