PickADilly

für 3 – 7 Spielerinnen ab 7 Jahren

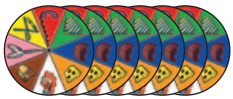
SPIELIDEE

Welch ein Gegacker und Geflatter, wenn der Bauer mit dem Futter kommt! Da passiert es schon einmal, dass eine Henne mehr bekommt als die anderen. Aber gut gefüttert kann eine Henne natürlich viel mehr Eier legen. Kommt auch noch der stolze Hahn vorbei, ist sie nicht mehr zu halten und legt noch ein extra Ei!
Es gewinnt der Spieler, dessen Henne zuerst 12 Eier gelegt hat.

SPIELMATERIAL



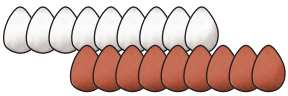
8 Hühnertafeln, davon
7 Hennen in verschiedenen Farben
und 1 Hahn



7 Futterscheiben



42 Eier
28 weiße Eier (Wert 1) und
14 braune Eier (Wert 5)

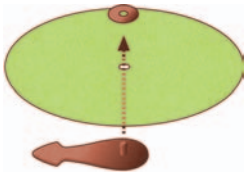


1 Übersicht



1 Spielregel

Hinweis: Vor dem ersten Spiel müssen die Futterscheiben zusammengesetzt werden. Die Scheiben werden vorsichtig aus der Stanztafel gedrückt und von den Stanzresten befreit. Dann werden Zeiger und Scheibe mit der Schraube so miteinander verbunden, dass der Zeiger leicht bewegt, aber nicht aus Versehen verstellt werden kann.



SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält eine Futterscheibe und eine Tafel mit einer Henne.
  Die Tafel legt er offen vor sich ab.
  Überzählige Tafeln und Futterscheiben werden zurück in die Schachtel gelegt.
- Der Spieler, der am lautesten gackert, erhält die Tafel mit dem Hahn und legt sie neben seine Henne.
- Die Eier werden, nach Wert getrennt, als Vorrat in die Mitte gelegt: Die weißen Eier sind Einer und die braunen Eier sind Fünfer.
- Die Scheibe mit der Übersicht für das Eier Legen wird gut sichtbar neben den Vorrat gelegt.

SPIELVERLAUF

PICK A DILLY geht über mehrere Runden. Eine Runde besteht aus

1. Füttern und
2. Eier legen

Eine Runde beginnt mit dem Füttern der Tiere. Je nach dem wie oft eine Henne gefüttert wurde, kann sie anschließend Eier legen. Wird der Hahn gefüttert, wandert er von einer Henne zur anderen.

1. Füttern

Jeder Spieler muss sich entscheiden, welches Tier er füttern möchte und stellt geheim den Zeiger der Futterscheibe auf das betreffende Tier: Er kann seine eigene Henne füttern, er kann die Henne eines Mitspielers füttern oder er kann den Hahn füttern. Er kann in jeder Runde aber nur ein Tier füttern. Wenn die Spieler ihre Futterscheiben eingestellt haben, werden alle Scheiben gleichzeitig aufgedeckt. Dann wird ausgezählt, wie oft jede Henne gefüttert wurde und wie weit der Hahn wandert.

Spielen weniger als sieben Spieler mit und ein Spieler hat aus Versehen eine Henne eingestellt, die nicht im Spiel ist, muss er nun den Zeiger auf seine eigene Henne stellen: Er füttert in dieser Runde seine eigene Henne.

2. Eier legen

Abhängig davon, wie viele Spieler eine Henne gefüttert haben und wo sich der Hahn befindet, legen die Hennen jetzt Eier:

- Die Henne wird nicht gefüttert:
  Sie legt vor Aufregung 1 Ei.



- Die Henne wird von 1 Spieler gefüttert:
  Sie setzt sich zufrieden auf ihre Stange und legt kein Ei.



- Die Henne wird von 2 Spielern gefüttert:
  Sie legt 2 Eier.



- Die Henne wird von 3 oder mehr Spielern gefüttert:
  Sie legt 3 Eier.



Hinweis: Am einfachsten behält man beim Füttern die Übersicht, wenn man bei der Henne beginnt, neben der gerade der Hahn steht. Dann kommt die im Uhrzeigersinn nächste Henne an die Reihe und so weiter. Der Hahn wird zuletzt ausgewertet.

Anschließend wandert noch der Hahn. Für jeden Spieler, der den Hahn gefüttert hat, zieht er im Uhrzeigersinn eine Henne weiter. Die Henne, bei der er jetzt steht, legt vor Aufregung ein zusätzliches Ei, unabhängig davon, wie viele Eier sie bereits durch das Füttern gelegt hat.





Hinweis: Auch wenn sich der Hahn nicht bewegt hat, weil er nicht gefüttert wurde, legt die Henne, bei der er steht, ein Ei.

Jeder Spieler nimmt sich die Eier, die seine Henne gerade gelegt hat, aus dem Vorrat und stellt sie gut sichtbar vor sich auf. Immer wenn eine Henne ihr fünftes oder zehntes Ei legt, wechselt der Spieler die weißen Eier gegen ein braunes ein.
Danach beginnt eine neue Runde.

SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, wenn eine Henne mindestens 12 Eier gelegt hat. Der Spieler, dessen Henne insgesamt die meisten Eier gelegt hat, gewinnt.
Gibt es einen Gleichstand, gewinnt der Spieler unter ihnen, bei dessen Henne der Hahn liegt, bzw. dessen Henne, im Uhrzeigersinn dem Hahn am nächsten ist.
Sollten die Hennen einmal besonders legefreudig sein, kann es vorkommen, dass bei Spielende doch zu wenig Eier im Vorrat sind. Dann werden die fehlenden Eier den Spielern trotzdem gutgeschrieben.



Beispiel: Die Spieler haben ihre Futterscheiben aufgedeckt: Der gelbe Spieler hat seine eigene Henne gefüttert. Da er in Führung liegt, hatte er erwatet, dass ein anderer Spieler seine Henne füttert, und er hatte recht: Grün hat ebenfalls die gelbe Henne gefüttert, so dass sie nun zwei Eier legt. Da die rote Henne nicht gefüttert wurde, legt sie ebenfalls ein Ei. Der blaue Spieler hat seine eigene Henne gefüttert. Da sie nur einmal gefüttert wurde, legt sie kein Ei. Auch die grüne Henne wurde nur einmal gefüttert. Sie legt aber trotzdem ein Ei, da der Hahn nicht gefüttert wurde, und deshalb bei ihr stehen bleibt.

Autor: Hartmut Kommerell Illustration: Christof Tisch

© 2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG,
63303 Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.
www.abacusspiele.de

Distribution in Österreich:
Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Str. 229–231, A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz:
Carletto AG
Einsiedlerstr. 31 A, CH-8820 Wädenswil