



**Ein „Lege“-Spiel für 2 - 8 Spieler von 6 bis 99 Jahren!**

**Spielidee:** „So ein Eiertanz!“ besteht aus zwei Spielrunden. In beiden Runden geht es darum, mit den eigenen Hühnern möglichst viele Punkte zu erzielen. Hierfür benötigen die Hühner in ihren Reihen viele unversehrte Eier und leckere Würmer, um am Ende den Eiertanz zu gewinnen!

**Spielmaterial:** 90 Karten  
 16 Hühner (je zwei in 8 Farben)  
 6 Extra-Hühner (Teamvariante)  
 6 Würmer  
 8 Teiche und 6 Stege  
 25 Eier und 13 Spiegeleier  
 1 Hühnerhaus und  
 2 Goldeinester



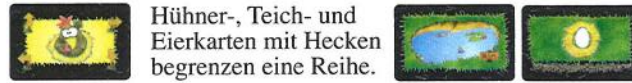
**7 Sonderkarten für „EXTRA TANZ“:**  
 1 Hahn, 4 Küken, 2 Ostereier.

**Los geht's!** Jeder Spieler erhält zwei Hühnerkarten einer Farbe. Nicht benötigte Hühnerkarten kommen zurück in die Schachtel. Die restlichen Karten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler nimmt sich noch zwei Karten vom Stapel und besitzt jetzt vier Handkarten. Der Spieler, der am schlechtesten wie ein Huhn gackert, ist Startspieler und legt eine seiner vier Karten offen neben den Nachziehstapel. Danach zieht er eine Karte vom Stapel und der nächste Spieler kommt zum Zug.

**In den folgenden Zügen gibt es zwei Möglichkeiten:**  
 - entweder eine Karte neben eine bereits liegende Karte (oder den Nachziehstapel) ablegen und eine Karte nachziehen  
 ... oder (wenn ein Spieler derzeit keine Karte ausspielen möchte)...  
 - den Nachziehstapel an eine beliebige freie Kartenseite versetzen

**Wichtig:** Jeder Spieler hat immer vier Karten auf der Hand. Sollte er das Nachziehen vergessen haben, so darf er dies vor seinem Zug nachholen. Beim Anlegen neuer Karten dürfen niemals Schmalseiten an Längsseiten oder Längsseiten an Schmalseiten gelegt werden. Die Ausrichtung der Kartenabbildung ist nicht von Bedeutung.

**Die Bedeutung der Karten:**



Hühner-, Teich- und Eierkarten mit Hecken begrenzen eine Reihe.

**Stegkarten werden auf Teichkarten gelegt.** Gibt es noch keine Teichkarte, darf eine Stegkarte wie eine Teichkarte gelegt werden. Ein Steg verbindet eine Reihe je nach Ausrichtung des Stegs.



**Wichtig:** Auf eine Stegkarte darf keine neue Stegkarte gelegt werden.



**Eier- und Wurmkarten bringen den jeweiligen Hühnern am Ende der Spielrunde Punkte ein.** Wurmkarten können nicht abgedeckt werden.



**Wichtig:** Einige Eierkarten haben Hecken, welche die Reihen der Hühner begrenzen. Kein Huhn kann für Eier (Würmer, etc.) Punkte erhalten, die sich auf der anderen Seite der Hecke befinden.

Die **Hühnerhauskarte** bringt den Hühnern einen **Punkt** ein, in deren Reihe sie sich befindet. Das Huhn, das dem Eingang zugewandt ist, erhält zwei Punkte. **Wichtig:** Das Hühnerhaus unterbricht keine Reihe.



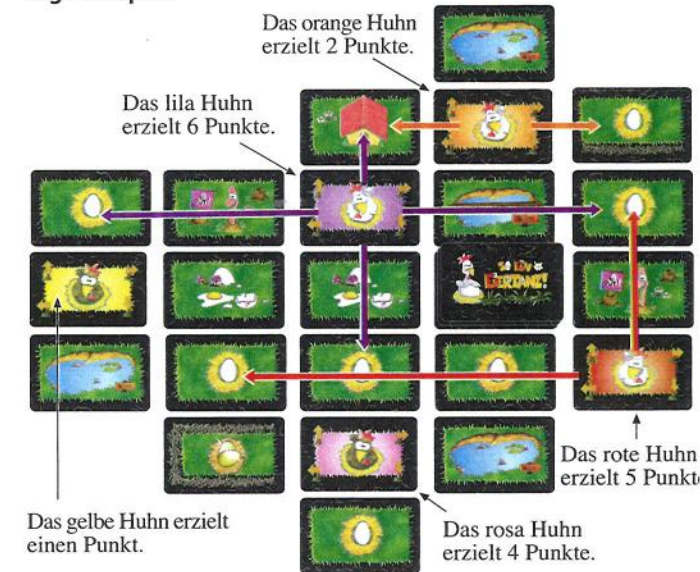
Die **goldenen Eier** bringen am Ende pro goldenes Ei einen Punkt! **Wichtig:** Die goldenen Eier können nicht von Spiegeleiern zerstört werden.



Mit **Spiegeleikarten** werden Eierkarten abgedeckt und somit zerstört. Gibt es noch keine Eier, so kann ein Spiegelei abgeworfen werden und kommt aus dem Spiel. **Wichtig:** Eine Spiegeleikarte kann auf eine Eierkarte mit Dornenhecke gelegt werden und eine begrenzte Reihe wieder öffnen.

**Lege-Regel:** Ausgespielte Karten werden immer offen (waagrecht oder senkrecht) neben eine bereits liegende Karte oder an eine freie Seite des Nachziehstapels gelegt. Stegkarten dürfen auf Teichkarten und Spiegeleier auf Eierkarten abgelegt werden. Auf Spiegelei- und Stegkarten dürfen keine weiteren Karten gelegt werden.

**Lege-Beispiel:**





### Wertung nach der ersten Runde:

Sind alle Karten des Nachziehstapels gezogen, wird so lange weiter gespielt, bis jeder Spieler seine letzte Karte abgelegt hat. Jedes Huhn erhält nun für seine angrenzenden Reihen (waagrecht und senkrecht) pro Wurm und unversehrtes Ei je einen Punkt. Das Hühnerhaus bringt je nach Lage einen oder zwei Punkte. Nachdem die Punkte notiert sind, startet die zweite Runde. Jeder Spieler erhält seine Hühnerkarten. Die restlichen Karten werden gemischt und bilden den Nachziehstapel. Nachdem jeder Spieler sich zwei Stapelkarten gezogen hat, legt der Spieler mit den meisten Punkten seine erste Karte in die Mitte, usw.



**Spielende und zweite Wertung:** Haben alle Spieler in der zweiten Runde ihre Karten ausgespielt, endet das Spiel. **Der Spieler mit den meisten Punkten aus beiden Runden gewinnt den Eiertanz.** Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Autor / Grafik: Frank Stark  
Layout: Theiss Heidolph

© 2007 Krokospiel  
© 2007 Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH

\* Huhnisch:  
"VIEL SPASS!"



### Varianten:

#### 1. FAULE EIER! (Die FUN-Version)

Hier geht es in der zweiten Runde darum, möglichst wenig Punkte zu erhalten, da diese negativ gewertet werden. Zu Beginn der zweiten Runde erhält jeder Spieler von jedem seiner beiden Nachbarn eine Hühnerkarte. Jeder Spieler hat nun zwei fremde Hühnerkarten auf der Hand und erhält noch zwei weitere Karten vom gemischten Stapel. Wichtig: Jeder Spieler bleibt der Besitzer seiner, in der ersten Runde gewählten Hühnerfarbe, ohne jedoch eines dieser Hühner auf der Hand zu haben. Alle weiteren Regeln des Grundspiels bleiben erhalten. Der Spieler mit den wenigsten Punkten der ersten Runde ist neuer Startspieler.

Haben alle Spieler ihre Karten ausgespielt, endet das Spiel. Nun wird die Auslage bewertet. Jedes Huhn erhält für jeden Wurm und jedes unversehrte Ei, das in der selben Reihe ist, einen Minuspunkt. Hühnerstall und goldene Eier werden ebenfalls negativ bewertet. Die Punkte aus beiden Runden werden nun miteinander verrechnet. **Der Spieler mit den meisten positiven Punkten gewinnt das Spiel.** Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

#### 2. EXTRA - TANZ!

Folgende Sonderkarten können auf Wunsch der Spieler zum Einsatz kommen:



**Das Küken** (4 Karten): Ein Küken kann nur aus einem Ei schlüpfen und bringt bei Spielende zwei Punkte. Wichtig: Aus goldenen Eiern und Ostereiern können keine Küken schlüpfen!



**Der Hahn** (eine Karte): Der Hahn kann sich auf Würmer- und Hühnerhauskarten setzen und dadurch eine Reihe unterbrechen. Ein Hahn bringt keinen Punkt ein und tilgt die Karte unter ihm.



**Die Ostereier** (2 Karten): Die Ostereier-Karten kommen anstelle von zwei Eierkarten ins Spiel. Ein Osterei bringt am Ende einen Punkt und kann nicht durch ein Spiegelei zerstört werden.

#### 3. DIE HÜHNERCLIQUE! ...für 4 und 6 Spieler.

**Spielmaterial:** 4 Hühner in rot, blau oder gelb

Zwei Spieler bilden eine Hühnerclique und erhalten je zwei Hühner der selben Farbe. Am Ende werden die erzielten Punkte aller vier Hühner einer Clique gemeinsam verbucht. Wichtig: Jede Clique sollte sich einen Namen für ihr Hühner-Team ausdenken, mit dem sie beim Eiertanz antritt!

#### 4. DOPPEL oder TRIO?

Im Spiel mit zwei oder drei Spielern können die Spieler mit je drei Hühnern einer Farbe und zwei Stapelkarten antreten. Zudem werden ein Doppelsteg, zwei Würmer, drei Spiegelei und sieben beliebige Eier aus dem Spiel genommen.

### LUST AUF MEHR?



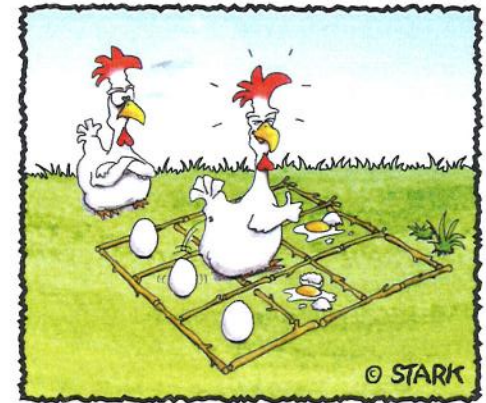
...das verrückte Stichspiel für 3 Spieler!



Ein unterhaltsames Spiel mit Hühnern, Füchsen, Würmern und störenden Häufchen. Gaga steckt voller Überraschungen, gemeinen Tricks und schicksalhafter Wendungen. Ein flotter Spaß gesPICKT mit Schadenfreude!

Ein Gaga-Karten-Set mit 12 Karten (für den vierten Spieler) liegt diesem Spiel bei!

Das älteste Legespiel der Welt:  
Gic Gac Goe!



© STARK