

FEIGES HUHN!



amigo-spiele.de/02404

Ken Gruhl & Quentin Weir Marco Armbruster

ab 8 Jahren

2-5 Personen

ca. 15 Minuten

Spielidee

Wer von euch ist das feigste Huhn am Tisch? Findet es heraus!

Nacheinander deckt ihr Karten von euren Stapeln auf und hofft, dass eure Karte passt. Traust du dich, noch eine Karte aufzudecken und riskierst, alle Karten aus der Mitte zu kassieren? Die bringen dir nämlich Minuspunkte. Oder gehst du lieber auf Nummer sicher und nimmst die oberste Karte stattdessen in deinen Stapel? Doch da ruft schon jemand „Feiges Huhn!“ – und plötzlich ist die Entscheidung weitaus kniffliger.

Spielmaterial

48 Karten (je 2x die Werte 1 bis 8 in den Farben Pink, Blau und Gelb):



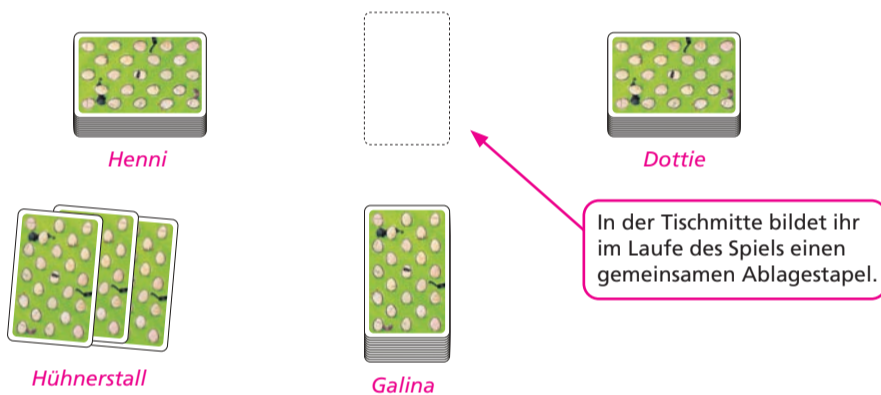
Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und legt 3 davon unbesehen zur Seite. Diese Karten sind der **Hühnerstall** und sie bestimmen, welche Werte euch am Ende des Durchgangs Minuspunkte einbringen.

Teilt die restlichen Karten verdeckt gleichmäßig unter euch auf. Sollten dabei Karten übrigbleiben, legt ihr sie in die Spielschachtel zurück. Bildet aus euren Karten jeweils einen eigenen Nachziehstapel und haltet ihn verdeckt in eurer Hand, ohne euch die Karten anzuschauen. Dies ist euer persönlicher Hühnerstapel.

Legt Stift und Papier zum Notieren eurer Minuspunkte bereit.

Spielaufbau für drei Personen



Spielablauf

Wer am besten wie ein Huhn gackern kann, beginnt das Spiel. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, führst du **eine** der folgenden beiden Aktionen aus:

- Karte aufdecken
- Karte nehmen

Karte aufdecken

Decke die oberste Karte deines Hühnerstapels auf und lege sie offen auf den gemeinsamen Ablagestapel. Ist dies die erste Karte des Ablagestapels, passiert nichts. Liegen bereits Karten auf dem Ablagestapel, vergleichst du deine eben abgelegte Karte mit der direkt darunterliegenden:

Hat deine soeben abgelegte Karte einen **gleich hohen oder niedrigeren Wert** oder die **gleiche Farbe** wie die darunterliegende Karte, hast du Glück gehabt und es passiert nichts.

Beispiel: Glück gehabt! Die aufgedeckte Karte hat ...



... die gleiche Farbe und einen niedrigeren Wert.



... zwar eine andere Farbe, ABER einen niedrigeren Wert.



... zwar einen höheren Wert, ABER die gleiche Farbe.

Hat deine soeben abgelegte Karte einen **höheren Wert UND eine andere Farbe** als die darunterliegende Karte? Dann hast du Pech gehabt und kassierst **alle Karten** des Ablagestapels.

Schau dir die kassierten Karten an und entscheide:

- Schiebe die kassierten Karten unter deinen Hühnerstapel oder
- lege die kassierten Karten als Minuspunktstapel verdeckt neben dich.

Die Karten deines Minuspunktstapels bleiben bis zum Ende des Durchgangs verdeckt neben dir liegen. Du darfst sie später nicht mehr unter deinen Hühnerstapel schieben.

Tipp: Sind in den kassierten Karten viele hohe Werte? Oder sind in deinem Hühnerstapel nur noch wenige Karten? Dann lohnt es sich vielleicht deine kassierten Karten auf den Minuspunktstapel zu legen. So deckst du weniger hohe Karten auf oder kannst den Durchgang schneller beenden, damit deine Mitspielenden ihre Karten nicht mehr loswerden.

Beginne danach den Ablagestapel neu, indem du die oberste Karte deines Hühnerstapels aufdeckst.

Beispiel: Galina legt eine blaue 5 auf die gelbe 3. Da ihre Karte sowohl einen höheren Wert als auch eine andere Farbe hat, muss sie den gesamten Ablagestapel nehmen. Sie entscheidet sich, die Karten als Minuspunktestapel neben sich zu legen. Danach eröffnet sie den neuen Ablagestapel mit der obersten Karte ihres Hühnerstapels.



Galina

Karte nehmen

Eine Karte aufzudecken und möglicherweise den ganzen Ablagestapel zu kassieren ist dir zu riskant? Dann nimm die oberste Karte des Ablagestapels und schiebe diese unter deinen Hühnerstapel. Danach ist dein Zug beendet.

Liegt keine Karte in der Tischmitte, musst du eine Karte aufdecken.

Beispiel: Dottie beschließt, die oberste Karte des Ablagestapels zu nehmen, und legt sie unter ihren Hühnerstapel. Danach ist Henni am Zug und hat mit der 7 auf dem Ablagestapel höhere Chancen, eine passende Karte aufzudecken.



Dottie

Nachdem du deine Aktion ausgeführt hast, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Feiges Huhn!

Bist du am Zug und hast deine Aktion **noch nicht** ausgeführt, haben alle anderen die Möglichkeit, dir „Feiges Huhn!“ zuzurufen. Wer am schnellsten gerufen hat, fordert dich somit heraus:

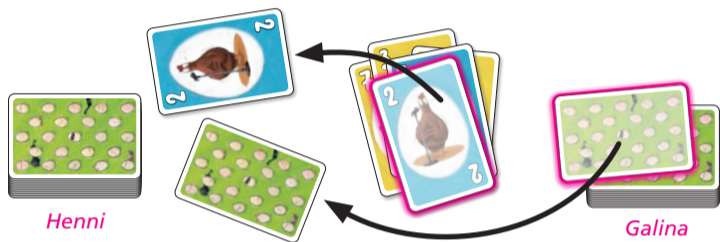
Entscheidest du dich für die Aktion **Karte nehmen**, hatte die herausfordernde Person recht und du bist tatsächlich ein feiges Huhn. Diese Person gibt dir verdeckt die oberste Karte ihres Hühnerstapels. Schiebe diese Karte zusammen mit der vom Ablagestapel genommenen Karte unter deinen Hühnerstapel.

Willst du hingegen beweisen, dass du kein feiges Huhn bist, führst du die Aktion **Karte aufdecken** aus. Hast du **Glück** und kassierst keine Karten, gibst du der Person, die dich herausgefordert hat, die oberste Karte deines Hühnerstapels.

Hast du **Pech**, kassierst du wie gewohnt den Ablagestapel – aber keine zusätzliche Karte von der Person, die dich herausgefordert hat.



Wichtig: Liegt eine Karte mit dem Wert 1 auf dem Ablagestapel, wenn du an die Reihe kommst, darf dir niemand „Feiges Huhn!“ zurufen und dich herausfordern.



Beispiel: Henni ist am Zug, da ruft Galina: „Bogaaahk! Feiges Huhn!“. Da im Ablagestapel schon viele Karten liegen, beschließt Henni, trotz der Herausforderung kein Risiko einzugehen. Henni nimmt die oberste Karte des Ablagestapels und kassiert somit auch die oberste Karte von Galinas Hühnerstapel.

BOCK-BOCK BOGAAAHK!!

Tip: Noch mehr Spaß macht es, wenn ihr nicht nur „Feiges Huhn!“ ruft, sondern dabei auch Hühnergeräusche macht! Bogaaahk!!

Ende eines Durchgangs

Ein Durchgang endet sofort, sobald eine Person keine Karte mehr in ihrem Hühnerstapel hat.

Das kann entweder passieren, weil die Person ihre letzte Karte aufgedeckt hat und keine Karten kassiert hat. Oder weil eine Person ihre letzte Karte nach einem „Feiges Huhn!“-Ausruf an jemand anderen abgeben durfte. Übrig gebliebene Karten auf dem Ablagestapel lasst ihr liegen.

Deckt nun euren Hühnerstapel und euren Minuspunktestapel auf.

Anschließend deckt ihr die drei Karten des Hühnerstalls auf. Die Werte auf diesen Karten bestimmen die Minuspunkte des aktuellen Durchgangs:

- Jede eurer Karten, die mit einem dieser drei Kartenwerte übereinstimmt, ist für euch **einen Minuspunkt** wert.
- Sollte ein Kartenwert zweimal oder dreimal im Hühnerstall vorkommen, ist jede Karte mit diesem Wert für euch auch entsprechend 2 oder 3 Minuspunkte wert.
- Alle Karten mit dem Wert 1 sind grundsätzlich einen Minuspunkt wert. Sollten eine oder mehrere Karten mit dem Wert 1 im Hühnerstall sein, zählen diese entsprechend einen oder mehrere Minuspunkte **zusätzlich**.



Galinas Karten am Ende des Durchgangs (Hühnerstapel und Minuspunktestapel)



Hühnerstall

Beispiel: Galina deckt alle ihre Karten auf und vergleicht sie mit den Karten des Hühnerstalls: Alle Karten mit dem Wert 5 bringen 2 Minuspunkte und alle Karten mit dem Wert 8 bringen einen Minuspunkt. Hinzu zählt sie ihre Karten mit dem Wert 1 mit jeweils einem Minuspunkt. Somit hat Galina 4 Minuspunkte am Ende des Durchgangs.

Der nächste Durchgang

Bereitet den nächsten Durchgang wie in der Spielvorbereitung beschrieben vor. Wer aktuell die meisten Minuspunkte hat, beginnt den neuen Durchgang. Sollten das mehrere von euch sein, beginnt die Person mit dem lautesten Gackern.

Ende des Spiels

Nach drei Durchgängen endet das Spiel. Wer dann die meisten Minuspunkte hat, ist der größte Pechvogel am Tisch! Sind das mehrere von euch, habt ihr mehrere Pechvögel, die sicher bereits nach einer Revanche krähen.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de