

RAUF UND RAUF RUNTER

von Andreas Kuhnekath - Häbler



SCAN ME

Glucki will nach oben – auf der Hühnerleiter. Aber das wollen andere Hühner auch. Damit sich nicht alle Hennen aufspielen wie der Hahn im Korb, ermittelt die Hühnerhofbelegschaft täglich das Huhn mit den größten Aufstiegschancen. Gluckis Kumpaninnen nehmen ihren Höhenflug – in Form von 5 Würfeln – in die eigenen Krallen. Tempo beim Anlauf bringt Schwung. Doch wer zu viel Flügelschläge auf die Flatterpiste bringt, lässt schnell ein paar Federn und stolpert mehr Sprossen runter als rauf.

Alles für den Hühnerhof (Ausstattung)

10 Hühner, 16 Leiterkarten (Werte: 7–22), 1 Misthaufenkarte, 5 Flatterpisten, 35 Federn, 5 Würfel

Rauf auf die Hühnerleiter (Spielziel)

Würfele dich weit nach oben auf der Hühnerleiter – höher als alle Anderen!

Ran an die Leiter (Vorbereitung)

1. Mischt die **Leiterkarten**. Legt 9 davon als Hühnerleiter so aus, dass die Kletterpflanze überall auf derselben Seite entlang wächst. Legt fest, wo unten und oben ist.



Flatterpiste



unten

oben

Legt die **Misthaufenkarte** in die Nähe der Leiter.



2. Reiht die übrigen 7 Karten längs der Leiter auf und dreht sie dann auf die **sprossenfreie Kartenseite**. Jetzt zeigt euch jede Karte ihre **Flatterzahl**. Ganz unten an der Leiter liegt die Flatterzahl der laufenden Spielrunde – in diesem Fall die **13**.

3. Jeder Spieler nimmt sich eine **Flatterpiste** und zwei **gleichfarbige** Hühner.
 - Stellt eins davon als **Pistenhühnchen** unter die eigene Flatterpiste.
 - Das andere – eure **Leiterhenne** – setzt ihr zwischen die **mittleren Sprossen** der **2. Leiterkarte** von unten.



Die 35 **Federn** sind euer Gefiedervorrat.



Schwung holen: Würfeln und Ablegen

Würfeln

Vergleicht zunächst, wo eure Hennen auf der Leiter sitzen:

-> Wer am weitesten oben sitzt, ist zuerst am Zug. Dann spielt ihr in absteigender Reihenfolge weiter.

-> Wer - wie bei Spielbeginn - auf gleicher Höhe sitzt, würfelt früher, wenn er näher an der Kletterpflanze hockt.

Bist du an der Reihe, würfelst du fünfmal. Im ersten Wurf würfelst du alle 5 Würfel. Aus jedem Wurf wählst du einen Würfel aus, den du ablegst und nicht mehr mitwürfelst.

Gefällt dir ein Wurf nicht, darfst du ihn (auch mehrfach) wiederholen: Lege pro neuem Versuch 2 Federn in den Vorrat zurück!

Ablegen

Zeigt der Würfel, den du auswählst...

- eine **Feder**, dann legst du ihn zum Gefiedervorrat und nimmst dir von dort eine Feder;

- eine **Augenzahl**, dann legst du ihn auf deine Flatterpiste, falls dort noch **kein Würfel mit höherem Wert** liegt.

Gibt es schon höherwertige Würfel auf deiner Flatterpiste, legst du deinen ausgewählten Würfel auf den Misthaufen. Der erste Würfel auf deiner Flatterpiste kann irgendeine Augenzahl haben. Leg ihn auf das Feld, das seiner Augenzahl entspricht. Jeder weitere Würfel deiner Piste muss **gleich hoch oder höherwertig** sein, als der vorherige. Zähle seinen Wert zu den Würfeln dazu, die schon auf deiner Piste liegen und lege ihn **auf das Feld, das dieser Summe entspricht**.

Beispiel:



A) Ist der 1. Würfel, den du auf die Flatterpiste legst, eine 3, legst du ihn auf Feld 3. Ab jetzt darfst du 1er und 2er nicht mehr auf die Flatterpiste legen - sondern nur noch auf den Misthaufen.



B) Eine 4, die du nach einer 3 auf die Flatterpiste legst, platzierst du auf Feld 7 (denn: $3+4=7$). Ab jetzt darfst du auch keine 3 mehr auf die Flatterpiste legen - nur noch 4er und 5er.



C) Nichts aus diesem Wurf darfst du auf den Misthaufen legen, denn kein Würfel ist niedriger als die 4, die du zuletzt auf die Flatterpiste gelegt hast. Wähle die Feder oder lege einen der Augenzwürfel auf die Flatterpiste (oder gib 2 Federn ab und wiederhole den Wurf).



oder



D) Falls du dich jetzt für den Augenzwürfel mit der 4 entscheidest, platzierst du ihn auf Feld 11 (denn: $3+4+4=11$). Legst du stattdessen die 5, dann auf Feld 12 ($3+4+5=12$). Im letzten Fall sind ab sofort nur noch 5er in der Flatterpiste erlaubt.



Alle 5 Würfel abgelegt – dein Schwung steht fest!

Nach 5 Würfeln hast du Schwung genommen. Das Feld, auf dem der **letzte** Würfel deiner Flatterpiste liegt, ist dein Schwungfeld.

Was passiert, wenn dein Schwungfeld...

... die **Flatterzahl nicht übertrifft**?
Gut gemacht! Ersetze mit deinem Pistenhühnchen den **letzten** Würfel deiner Flatterpiste. Das zeigt jetzt deinen Schwung an.



Beispiel:

Dein **Schwungfeld (11)** übertrifft nach 5 Würfeln nicht die Flatterzahl (13). Ersetze den Würfel auf deinem Schwungfeld durch dein Pistenhühnchen.

... die **Flatterzahl übertrifft**? Au weia! Dir droht ein Absturz. Möchtest du ihn noch abfedern? Dann mach weiter, wie bei „Abfedern“ beschrieben!

Abfedern

Gib Federn ab! Pro Feder, die du jetzt abgibst, darf dein Schwung die Flatterzahl um 1 Feld übertreffen. Du stürzt nicht ab, wenn du genügend Federn abgibst, um den Unterschied zwischen deinem Schwung und der Flatterzahl auszugleichen. Gelingt dir das, ersetzt dein Pistenhühnchen jetzt den letzten Würfel deiner Flatterpiste.

Beispiel: Dein Schwungfeld (18) übersteigt die Flatterzahl 13 um 5 Felder. Du gibst 5 Federn ab. So hast du deinen überhöhten Schwung erfolgreich abgedert und stürzt nicht ab. Ersetze den Würfel auf Feld 18 durch dein Pistenhühnchen.



Abstürzen

Kannst oder möchtest du nicht genügend Federn abgeben, um deinen überhöhten Schwung abzufedern, stürzt deine Leiterhenne ab.

-> Ziehe sie so viele Leiterfelder abwärts, wie dein Schwung die Flatterzahl übertrifft.

-> Pro Feder, die du jetzt noch abgibst, verringerst du den Absturz um 1 Feld.

-> **Setze dein Pistenhühnchen NICHT in die Flatterpiste.** Du bist jetzt schwunglos.

Beispiel: Dein Schwung (17) übersteigt die Flatterzahl 13 um 4 Felder. Damit du deine Leiterhenne nicht um diese 4 Felder abwärts ziehen musst, gibst du 3 Federn ab. So stürzt deine Henne nur noch um 1 Feld ab.

Stürzt dein Huhn **unter** die Leiter, stellst du es auf dem untersten Feld der Leiter ab.

Gib alle Würfel zum nächsten Spieler und warte, bis jeder seine 5 Würfe ausgeführt hat!

Immer weiter auf der Leiter

Hat jeder seine 5 Würfe gemacht, vergleicht ihr die Schwungfelder, die eure Hühnchen auf den Flutterpisten erreicht haben. Die **ABGESTÜRZTEN** dieser Runde machen dabei nicht mit, denn auf ihrer Flutterpiste ist kein Pistenhühnchen.

- > Alle, die den **geringsten Schwung** auf die Piste bringen, **bewegen ihre Leiterhenne nicht** und bekommen **2 Federn vom Vorrat**.
- > Wer das/die **schwungärmste(n) Pistenhühnchen übertrifft** hat, lässt seine Leiterhenne **aufsteigen** - so viele Felder, wie er über dem niedrigsten Schwung liegt.

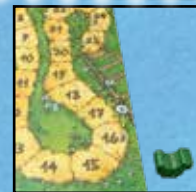
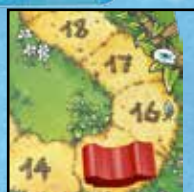
Beachtet dabei folgende **HACKORDNUNG** (Zugreihenfolge und Platzwahl):

- > Leiterhennen, die weiter oben sitzen, bewegen sich früher.
- > Sitzen Hühner auf gleicher Höhe, bewegt sich von ihnen früher, wer näher an der Kletterpflanze hockt.
- > Erreichen Hennen dasselbe Leiterfeld, reiht ihr sie in der Reihenfolge ihres Eintreffens an der Kletterpflanze auf.
- > Haben alle Pistenhühnchen dasselbe Schwungfeld erreicht, bewegt sich niemand. Keiner bekommt 2 Federn.
- > Hat nur ein Spieler Schwung, nutzt er seinen kompletten Schwung, um seine Henne aufwärts zu bewegen.

Flattert deine Henne **über** den oberen Leiterrand, bleibt sie auf dem obersten Feld stehen.

Beispiel:

Die **BLAUE** Henne, ganz oben, darf zuerst aufsteigen. Doch das **BLAUE** Pistenhühnchen ist das schwungärmste (auf Feld 8 seiner Flutterpiste). Deshalb bleibt die **BLAUE** Leiterhenne sitzen und bekommt 2 Federn vom Vorrat. Darunter, auf gleicher Höhe, sitzt die **GELBE** Henne näher an der Kletterpflanze als die **ROTE**. Deshalb bewegt sich zuerst die **GELBE** Henne - um 4 Felder, weil das **GELBE** Pistenhühnchen (auf Feld 12) das schwungärmste **BLAUE** um 4 Felder übertrifft. Danach erklimmt die **ROTE** Henne 7 Felder - gemäß ihrem Pistenvorsprung ($15 - 8 = 7$) gegenüber **BLAU**. Tiefer auf der Leiter dürfte sich als nächstes die **GRÜNE** Henne bewegen, doch sie ist in dieser Runde abgestürzt. Zuletzt nutzt die **LILA** Henne ihren Pistenschwung ($14 - \text{Differenz zu BLAU: } 6$), um 6 Felder aufzusteigen. Sie landet neben der gelben Henne, die dort (bereits) näher an der Kletterpflanze sitzt.



Immer länger wird die Leiter

Nachdem ihr „immer weiter auf der Leiter“ gelaufen seid, **verlängert ihr die Hühnerleiter**: Dreht die Karte der (noch) aktuellen Flatterzahl auf ihre Sprossenseite und legt sie so an die obere Spitze der Leiter, dass die Kletterpflanze weiterwächst.



In der nächsten Spielrunde ist ROT zuerst am Zug. Danach folgen GELB, LILA, BLAU und GRÜN. Die nächste Flatterzahl wird dann die 22 sein.

Neuer Schwung (Die nächste Spielrunde)

Stellt euer Pistenhühnchen zurück unter die eigene Flatterpiste. Starthuhn der neuen Runde ist der Besitzer der obersten Leiterhenne (die bei gleicher Höhe näher an der Kletterpflanze sitzt). Die neue Flatterzahl findet ihr – wie immer – auf der untersten Karte neben der Leiter.

Nicht mehr weiter auf der Leiter (Das Spielende)

Nach 7 Spielrunden verlängert ihr die Leiter um die letzte Spielkarte. Damit endet das Spiel.

Aufsteigerin des Tages (Das siegreiche Huhn)

Siegreich ist die Henne, die es auf der Hühnerleiter höher geschafft hat, als alle anderen. Auf gleicher Höhe sind die Hennen dem Sieg näher, die dichter an der Kletterpflanze sitzen.

Der Autor bedankt sich bei allen Testspielern, besonders bei Anja, Richard, Nina, Damian, Finja, Patrick, Tanja, Daniel, Irja, Christian, Mia, Felix und besonders bei seiner Frau Steffi.

Art.Nr.: 60 110 5180

Autor: Andreas Kuhnekath-Häbler

Illustration: Doris Matthäus

Layout: Ulla Schardt

2024 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

Ersatzteile: service.zoch-verlag.de

www.zoch-verlag.com



KALF UND RALF RUNTER

by Andreas Kuhnekath - Häbler



Clucky wants to go up the chicken ladder. But the other chickens in the yard want to do the same. To avoid that all hens act like the rooster in the yard, the hen with the best chances of advancement is determined every day. By rolling 5 dice, Clucky's cronies take their ascension into their own claws. A speedy run-up builds up momentum. But if you flap your wings too much on the flutter track, you'll soon lose a few feathers and stumble more rungs down instead of up.

All you need for the chicken yard (Contents)

10 chickens, 16 ladder cards (values 7-22), 1 dung-heap card, 5 flutter tracks, 35 feathers, 5 dice

Get onto the chicken ladder (Object of the game)

Roll the dice to climb up the chicken ladder as far as possible - further than all the others!

Get to the ladder (Set-up)

1. Shuffle the **ladder cards**. Lay out 9 of them as the chicken ladder, so that the climbing plant grows all the way along the same side. Choose which is the bottom and which is the top.

flutter track



bottom



Put the **dung-heap card** near the ladder.



2. Line up the remaining 7 cards alongside the ladder and then turn them onto the **rung-free side** of the cards. Now each card shows its **flutter number**. The flutter number of the current game round is the one at the very bottom of the ladder - in this case, it's the **13**.

top

3. Each player takes one **flutter track** and two chickens of the same color.
 - Place one of them as a **track chicken** below your own flutter track.
 - Put the other chicken - your **ladder chicken** - between the middle rungs of the 2nd ladder card from the bottom.



The 35 **feathers** form the plumage supply.



Gain momentum: Roll the dice and place them

Roll the dice

To begin with, players compare the current position of their chickens on the ladder:

-> The chicken that is sitting furthest up goes first. Then play continues in descending order.

-> If several chickens are sitting at the same level, as is the case in the beginning of the game, the player whose chicken is sitting closer to the climbing plant rolls sooner.

On your turn, you roll five times. For the first roll, you throw all 5 dice. Each time you roll, pick one die from the roll and place it; it is no longer included in the next rolls.

If you don't like the result of a roll, you may repeat it (even multiple times): For each new attempt, put 2 feathers back into the supply!

Placement

If the die you pick shows...

- a **feather**, add the die to the plumage supply and take one feather from there;

- a **number**, put the die on your flutter track, provided there is **no die of a higher value** there yet. If there already are dice of higher values lying on your flutter track, put your chosen die on the dung heap.

The first die on your flutter track may show any number. Put it on the space that corresponds to its number!

Every additional die on your track must be of the **same or a higher value** than the previous one. Add its value to the dice that are already lying on your track, and put it on the space that matches **this total**.

Example:



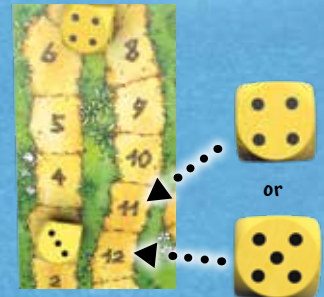
A) If the first die you put on the flutter track shows a 3, place it on space 3. From now on, you may no longer put dice with a 1 or a 2 on the flutter track - but only on the dung heap.



B) If you put a 4 on the flutter track after a 3, place it on space 7 (since $3+4=7$). From now on, you may no longer put any 3 on the flutter track - only a 4 or a 5.



C) You may not place any die from this roll on the dung heap, since none of the dice is lower than the 4 that you previously put on the flutter track. Pick the feather or put one of the dice showing a number on the flutter track (or put 2 feathers back into the supply and repeat the roll).



D) If you now pick the die with the number 4, place it on space 11 (since $3+4+4=11$). If you place a 5, place it on space 12 ($3+4+5=12$). In the latter case, you are only allowed to place a 5 on the flutter track.

Once you have placed all 5 dice, your momentum is definite!

After 5 rolls, you have gained momentum. The space that holds the **last** die on your flutter track is your momentum space.

What happens if your momentum space...

... does not exceed the flutter number?

Well done! Replace the **last** die on your flutter track by your track chicken, which now indicates your momentum.



Example: Your momentum space (11) does not exceed the flutter number (13). Replace the die on your momentum space by your track chicken.

... exceeds the flutter number?

Oh well! You are at risk of plummeting. Can you still prevent this by shedding feathers? Continue as described under "Shedding feathers"!

Shedding feathers

Give up feathers! For each feather you give up now, your momentum may exceed the flutter number by 1 space. You won't plummet if you give up enough feathers to counterbalance the difference between your momentum and the flutter number. If you succeed, your track chicken now replaces the last die on your flutter track.

Example: Your momentum (18) exceeds the flutter number 13 by 5 spaces. You give up 5 feathers. Now your momentum may be 5 spaces above the flutter number. With this, you have managed to shed enough feathers to lower your momentum, so you won't plummet. Replace the die on space 18 by your track chicken, which now brings quite a lot of momentum to the track!



Plummeting

If you do not give up enough feathers to lower your excessive momentum, your ladder chicken plummets:

- > Move it as many ladder spaces down as your momentum exceeds the current flutter number.
- > For each feather that you still give up, you plummet 1 space less.
- > **Do NOT place your track chicken on your flutter track.** You have now lost all momentum.

Example: Your momentum (17) exceeds the flutter number 13 by 4 spaces. In order not to have to move your ladder chicken these 4 spaces down, you give up your 3 feathers. In that case, your chicken plummets only 1 space.

If your chicken plummets **past** the beginning of the ladder, you put it on the bottommost space of the ladder.

Pass all dice to the next player and wait until **everybody** has finished his 5 rolls.

Further and further up the ladder

Once everybody has finished his 5 rolls, you compare the momentum spaces that your chickens have reached on the flutter tracks. Those who PLUMMETED in this round don't participate, since there is no track chicken on their flutter track!

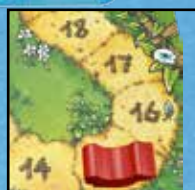
- > All the players who bring the **least momentum** to the track do **NOT move their ladder chicken**; each of them gets **2 feathers from the supply**.
- > Whoever has **exceeded** the track chicken with the least momentum **advances** his ladder chicken - as many spaces as it is above the lowest momentum.

In doing so, observe the following **PECKING ORDER** (order of play and seat selection):

- > Ladder chickens that are sitting further up move earlier.
- > If several chickens are sitting at the same level, the chicken that is closer to the climbing plant moves earlier.
- > If several chickens reach the same ladder space, you line them up next to the climbing plant in the order of arrival.
- > Once all track chickens have reached the same momentum space, nobody is moving, and nobody gets 2 feathers.
- > If only one player has gained momentum, he uses his complete momentum for moving his chicken up.

If your chicken is about to flutter **beyond** the top end of the ladder, it must stop on the top space.

Example: The **BLUE** chicken, at the very top, is the first to move up. However, the **BLUE** track chicken has the least momentum (on space 8 of its flutter track). Therefore, the **BLUE** ladder chicken stays put and gets 2 feathers from the supply. Below that, the **YELLOW** chicken is sitting closer to the climbing plant than the **RED** one at the same level. Consequently, the **YELLOW** chicken moves first - 4 spaces, since the **YELLOW** track chicken exceeds the **BLUE** one (that's the one with the least momentum) by 4 spaces. After that, the **RED** chicken climbs up 7 spaces, according to its advancement on the track ($15-8=7$) compared to **BLUE**. Further down on the ladder, the **GREEN** chicken would have been the next to move, but it plummeted in this round. Finally, the **PURPLE** chicken uses its momentum ($14 - \text{difference to BLUE} = 6$) to move up 6 spaces. It lands next to the **YELLOW** chicken, which has already been sitting there closer to the climbing plant.



The ladder gets longer and longer

After you have moved "further and further up the ladder," you **extend the chicken ladder**: Turn the card of the (still) current flutter number onto the side with the rungs and connect it to the top end of the ladder in such a way that the climbing plant continues to grow there.



In the next game round, RED goes first, followed by YELLOW, PURPLE, BLUE, and GREEN. The next flutter number will then be 22.

New momentum (The next game round)

Place your track chicken back below your own flutter track. The starting player of the next round is the owner of the ladder chicken that is furthest up (with several chickens at this level, it is the one sitting closer to the climbing plant). As usual, you find the new flutter number on the card at the very bottom of the ladder.

No further up the ladder (End of the game)

After 7 game rounds, you extend the ladder by connecting the last game card to it. This ends the game.

Climber of the day (The winning chicken)

The chicken that has managed to climb higher up the chicken ladder than all the others wins. A chicken sitting at the same highest level as another wins if it is the closest to the climbing plant.

Acknowledgments by the author:

The author thanks all the test players, especially Anja, Richard, Nina, Damian, Finja, Patrick, Tanja, Daniel, Irja, Christian, Mia, Felix, and, in particular, his wife, Steffi.

Art.No.: 60 110 5180

Designer: Andreas Kuhnekath-Häbler

Illustration: Doris Matthäus

Layout: Ulla Schardt

English translation: Sybille & Bruce

Whitehill, "Word for Wort"

2024 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

Spare parts: service.zoch-verlag.de

www.zoch-verlag.com



KAUF UND RAUF RUNTER

d'Andreas Kuhnekath-Häbler



8+



2-5



30



Hopo veut monter à l'échelle du poulailler. Mais elle n'est pas la seule. Aussi, pour éviter que toutes les poules ne se retrouvent comme le coq au milieu de la basse-cour, les pensionnaires du poulailler désignent chaque jour celle qui aura le plus de chance d'atteindre des sommets. Les copines de Hopo prennent leur envol, à l'aide de 5 dés. Leur vitesse de course leur donne de l'élan, mais celle qui battra trop des ailes sur la piste d'envol risque d'y laisser des plumes et de redescendre de quelques barreaux au lieu de monter...

Dans le poulailler (contenu)

10 poules, 16 cartes Échelle (de valeur 7 à 22), 1 carte Tas de fumier, 5 pistes d'envol, 35 plumes, 5 dés

Montée à l'échelle (but du jeu)

Montez plus haut que tout le monde sur l'échelle à l'aide des dés !

Toutes à l'échelle ! (mise en place)

1. Mélangez les cartes Échelle. Alignez-en 9 pour former une échelle en veillant à ce que la plante grimpanche soit toujours du même côté des cartes. Déterminez où se trouvent le haut et le bas de l'échelle.

piste d'envol



bas



2. Alignez les 7 cartes restantes verticalement le long de l'échelle, **face sans barreau visible**. Chacune de ces cartes indique une limite de battements. La carte en bas de l'échelle correspond à la limite de battements de la manche en cours (ici, 13).

Placez la carte Tas de fumier à proximité de l'échelle.



3. Prenez chacun une piste d'envol et 2 poules de même couleur.
 - Placez la première poule sous votre piste d'envol : c'est votre **coureuseuse**.
 - Placez la seconde entre les deux barreaux centraux de la 2^e carte Échelle en partant du bas : c'est votre **grimpeuse**.



haut



Les 35 plumes constituent la réserve.



Prendre son élan : lancer les dés et les poser

Lancer les dés

Commencez par comparer la position de vos poules sur l'échelle :

- > Le joueur dont la poule est située le plus haut est le premier à jouer. Puis ce sera au tour des autres, du haut vers le bas de l'échelle.
- > Si des poules sont au même niveau (ce qui est le cas en début de partie), le premier à lancer les dés est celui dont la poule est la plus proche de la plante.

À votre tour de jeu, lancez les dés 5 fois. Au 1^{er} jet, lancez les 5 dés. Après chaque lancer, choisissez 1 dé et placez-le ; vous ne pouvez plus le relancer.

Si un lancer ne vous convient pas, vous pouvez le recommencer (même plusieurs fois), mais cela vous coûte à chaque fois 2 plumes que vous devez remettre dans la réserve !

Poser un dé

Si le dé choisi indique...

- ... une plume : placez-le à côté de la réserve et prenez 1 plume ;
- ... un nombre de points : placez-le sur votre piste d'envol, à condition qu'aucun dé de valeur strictement supérieure ne s'y trouve déjà. Dans le cas contraire, placez votre dé sur le tas de fumier. Le premier dé sur la piste d'envol peut avoir n'importe quelle valeur. Placez-le sur la case correspondant à son nombre de points ! Tous les dés suivants sur votre piste devront avoir une valeur supérieure ou égale au dé précédent. Ajoutez la valeur du nouveau dé à celles des dés déjà sur votre piste et placez-le sur la case correspondant à la somme obtenue.

Exemple :



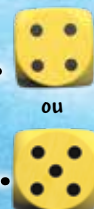
A) Si le premier dé que vous placez sur votre piste est un « 3 », placez-le sur la case « 3 ». Désormais, vous ne pourrez plus y placer de « 1 » ni de « 2 » ; ils finiront sur le tas de fumier.



B) Si vous placez un « 4 » après un « 3 » sur votre piste, placez-le sur la case « 7 » (car $3 + 4 = 7$). Dorénavant, vous ne pourrez plus placer de « 3 » sur la piste, mais uniquement des « 4 » ou des « 5 ».



C) Vous ne pouvez placer aucun de ces dés sur le tas de fumier car aucun d'eux n'est inférieur à 4, dernier dé placé sur la piste. Vous avez le choix entre : prendre une plume ou placer l'un des autres dés sur la piste d'envol (à moins que vous ne choisissiez de remettre 2 plumes dans la réserve pour relancer les dés).



D) Si vous choisissez le « 4 », placez-le sur la case 11 (car $3 + 4 + 4 = 11$). Si vous choisissez le 5, placez-le sur la case 12 (car $3 + 4 + 5 = 12$) ; dans ce dernier cas, vous ne pourrez alors plus placer que des « 5 » sur la piste.



Vous avez posé les 5 dés : c'est votre élan !

À l'issue des 5 lancers, vous avez pris votre élan. La case de votre piste d'envol occupée par votre dernier dé est votre case d'élan.

Que se passe-t-il si la valeur de votre case d'élan...

... ne dépasse pas la limite de battements ?

Bien joué ! Remplacez votre dernier dé par votre coureuse. Elle indique votre élan.



Exemple :

Votre case d'élan (11) ne dépasse pas la limite de battements (13). Remplacez le dé sur votre case d'élan par votre coureuse.

... dépasse la limite de battements ? ... Aïe ! Vous risquez la chute. Si vous pouvez la freiner, rendez-vous au chapitre « Freiner la chute » !

Freiner la chute

Défaussez des plumes ! Chaque plume défaussée vous permet de dépasser la limite de battements d'1 case avec votre élan. Vous ne chutez pas si vous défaussez suffisamment de plumes pour réduire la différence entre votre élan et la limite de battements à 0. Si vous y parvenez, remplacez le dernier dé sur votre piste d'élan par votre coureuse.

Exemple : Votre élan (18) dépasse la limite de battements (13) de 5 cases. Vous défaussez 5 plumes. Votre élan peut alors dépasser la limite de battements de 5 cases. Vous avez réussi à freiner votre élan trop important et vous ne tombez pas. Remplacez votre dé sur la case 18 par votre coureuse, ce qui lui donne un élan spectaculaire sur la piste !



Chute

Si vous ne défaussez pas suffisamment de plumes pour freiner votre élan trop important, votre grimpeuse tombe :

-> Redescendez-la d'autant de cases sur l'échelle que l'écart entre votre élan et la limite de battements de cette manche.

-> Chaque plume défaussée permet de réduire la chute d'1 case.

-> **Ne placez PAS votre coureuse sur la piste d'envol.** Vous n'avez pas d'élan.

Exemple : Votre élan (17) dépasse la limite de battements (13) de 4 cases. Pour éviter de redescendre votre grimpeuse de 4 cases, vous défaussez 3 plumes. Elle ne chute alors que d'1 case.

Si votre grimpeuse tombe au pied de l'échelle, placez-la sur la première case du bas.

Passez tous les dés au joueur suivant... jusqu'à ce que chacun ait effectué ses 5 lancers.

Toujours plus haut sur l'échelle

Lorsque vous avez tous effectué vos 5 lancers, comparez les cases d'élan atteintes par vos coureuses sur la piste d'envol. Les GRIMPEUSES QUI ONT CHUTÉ lors de cette manche ne sont pas prises en compte : les coureuses correspondantes ne sont pas présentes sur leur piste d'envol !

- > Tous les joueurs dont la coureuse a le moins d'élan sur la piste d'envol ne déplacent pas leur grimpeuse, mais gagnent à la place 2 plumes de la réserve.
- > Ceux dont la coureuse se trouve au-delà de celle(s) avec le moins d'élan, peuvent faire monter leur grimpeuse du nombre de cases qui les sépare des dernières.

Ordre HIÉRARCHIQUE à respecter (tour de jeu et choix des places) :

- > Les grimpeuses les plus hautes se déplacent les premières.
- > Si deux grimpeuses sont perchées à la même hauteur, la plus proche de la plante grimpanche se déplace la première.
- > Lorsque deux grimpeuses atteignent la même case sur l'échelle, mettez-les côte à côte dans l'ordre d'arrivée, en partant de la plante grimpanche.
- > Si toutes les coureuses atteignent la même case d'élan, aucune grimpeuse ne se déplace. Personne ne gagne 2 plumes.
- > Si une seule coureuse a de l'élan, la grimpeuse correspondante monte d'autant de cases que l'élan atteint.

Si une grimpeuse ~~dépasse~~ le haut de l'échelle, elle s'arrête sur la case la plus haute.

Exemple : La poule BLEUE, tout en haut, peut se déplacer la première. Mais la coureuse BLEUE est celle qui possède le moins d'élan. (sur la case 8 de sa piste d'envol). La grimpeuse BLEUE reste donc où elle est, mais gagne 2 plumes. En dessous, à la même hauteur toutes les deux, la grimpeuse JAUNE est plus proche de la plante que la ROUGE. La grimpeuse JAUNE se déplace donc la première (de 4 cases car la coureuse JAUNE devance la BLEUE [celle avec le moins d'élan] de 4 cases. C'est ensuite au tour de la grimpeuse ROUGE de monter de 7 cases (grâce à son avance sur la coureuse BLEUE sur la piste d'envol [$15 - 8 = 7$]). Plus bas sur l'échelle, c'est maintenant à la grimpeuse VERTE de se déplacer, mais elle a chuté au cours de cette manche. Pour finir, la poule VIOLETTE utilise son élan (14 : soit un écart de 6 par rapport à la BLEUE) pour grimper de 6 cases. Elle se pose à côté de la JAUNE, qui se trouve déjà plus proche de la plante.



L'échelle s'allonge

Après avoir progressé sur l'échelle, **celle-ci s'allonge** : retournez la carte indiquant la limite de battements de cette manche sur la face avec les barreaux, puis ajoutez-la à l'extrémité supérieure de l'échelle, en prolongeant la pousse de la plante grimpanTE.



Au tour suivant, ce sera d'abord à ROUGE de jouer, suivi de JAUNE, VIOLET, BLEU et VERT. La prochaine limite de battements sera alors de 22.

Nouvelle prise d'élan (la manche suivante)

Remettez votre coureuse au début de la piste d'envol. Le joueur dont la grimpeuse est la plus haute sur l'échelle entame la nouvelle manche (en cas d'égalité, la plus proche de la plante). La limite de battements est indiquée, comme d'habitude, sur la première carte le long de l'échelle, en partant du bas.

Arrivée au bout de l'échelle (fin de la partie)

Après 7 manches, prolongez l'échelle avec la dernière carte. Ceci marque la fin de la partie.

La meilleure grimpeuse du jour (la poule victorieuse)

Le vainqueur est le joueur dont la poule est parvenue plus haut que toutes les autres sur l'échelle. En cas d'égalité, la poule la plus proche de la plante grimpanTE l'emporte.

Remerciements de l'auteur :

L'auteur tient à remercier tous les testeurs et particulièrement : Anja, Richard, Nina, Damian, Finja, Patrick, Tanja, Daniel, Irja, Christian, Mia, Felix et surtout sa femme Steffi.

Art.No. : 60 110 5180

Auteur : Andreas Kuhnekath-Häbler

Illustrations : Doris Matthäus

Mise en page : Ulla Schardt

Traduction : Eric Bouret

2024 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth

Pièces de rechange : service.zoch-verlag.de
www.zoch-verlag.com



RAUF UND RAUF RUNTER

di Andreas Kuhnekath-Häbler



La gallina *Cocca* vuol salire... in cima alla scala del pollaio. E, come lei, anche le altre galline! Così, per evitare battibecchi, è il „Comitato amici dei pennuti“ che decide, di volta in volta, quale gallina ha maggiori probabilità di arrivare in alto. Così *Cocca* e le altre comari scaldano le zampe e, con l'aiuto di 5 dadi, iniziano a svolazzare per il cortile. Ci danno del gas e si preparano al decollo, ma chi corre troppo sulla pista di lancio, rischia di...lasciarci le penne e pure qualche piolo!

Il necessario per il pollaio (Contenuto)

10 galline, 16 carte scala (valore: 7-22), 1 carta letamaio, 5 piste di lancio, 35 piume, 5 dadi

E su, in cima alla scala (Scopo del gioco)

Decolla verso la cima della scala, e sali più in alto di tutti!

Alla scala: lavori in corso (Preparazione) (Fig.).

1. Mischiate le **carte scala**. Con 9 di queste formate la scala del pollaio e disponetele in modo che la pianta rampicante cresca sempre dallo stesso lato. Decidete dove sono il sotto e il sopra.

Pista di lancio



sotto

Collocate la **carta letamaio** vicino alla scala.



3. Ogni giocatore si prende una **pista di lancio** e due galline dello **stesso colore**.
 - Una è la **gallina pilota** e va messa sotto alla propria pista di lancio;
 - L'altra - la **gallina scalatrice** - va posizionata tra i **pioli centrali della seconda carta** scala dal basso.

2. Allineate le restanti 7 carte in una fila di fianco alla scala, quindi giratele dalla parte **dove non ci sono i pioli**. Ora su ogni carta sono indicati i suoi **punti volo**. I punti volo per il turno di gioco in corso (in questo caso **13**) si vedono sulla prima carta all'inizio della fila.



sopra



Le **35 piume** sono la riserva pennuta.



Verso il decollo: lanciare i dadi e piazzarli

Lanciare i dadi

Come prima cosa confrontate dove sono appollaiate sulla scala le vostre galline:

-> Chi è seduta più in alto di tutte, inizia il turno. Poi proseguite in ordine decrescente.

-> Fra coloro che - come all' inizio del gioco - si trovano alla stessa altezza, può tirare per primo chi è appollaiato più vicino degli altri alla pianta rampicante.

Se è il tuo turno, tira 5 volte i dadi. Al primo lancio tirali tutti e 5. Di questi ne scegli uno e lo piazzi: non tirarlo più. Ripeti questa procedura ad ogni lancio.

Se un lancio non ti piace, lo puoi ripetere anche più volte: per ogni nuovo tentativo, rimetti 2 piume nella riserva!

Piazzare i dadi

Se il dado che hai scelto ti mostra...

- una **piuma**, allora riponilo nella riserva pennuta e da lì prenditi una piuma;
- un **punteggio**, allora piazzalo sulla tua pista di lancio ma solo se **li non è già presente un dado con un punteggio più alto**. Se sulla tua pista di lancio c'è già un dado con un punteggio più alto, metti il dado che hai scelto sulla carta letamaio. Il primo dado sulla tua pista di lancio può avere un punteggio qualsiasi. Mettilo sulla casella che corrisponde al suo valore! I dadi, che piazzerai successivamente sulla tua pista, devono avere un **punteggio uguale o più alto** di quello precedente. **Addiziona il valore del dado a quelli già presenti sulla pista e piazzalo sulla casella corrispondente a quella somma**.

Esempi:



A) Se il punteggio del primo dado che vuoi mettere sulla pista è 3, allora piazzalo sulla casella 3. Da ora in avanti i dadi con punteggio 1 e 2 non possono essere messi sulla pista di lancio, ma solo sulla carta letamaio.



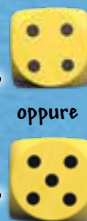
B) Un dado con punteggio 4, che piazzi sulla pista dopo un dado con punteggio 3, va sulla casella 7 (poiché $3+4=7$). Da adesso non puoi più mettere in pista dadi che valgono 3, ma solo dadi con punteggio 4 e 5.



C) Da questo lancio non puoi mettere niente sulla carta letamaio, poiché non sono usciti dadi di valore inferiore a quello con punteggio 4 che hai già in gioco. O prendi la piuma o piazzi uno dei dadi sulla pista (oppure cedi 2 piume e ripeti il lancio).



D) Se decidi di piazzare sulla pista il dado con punteggio 4, allora vai sulla casella 11 (poiché $3+4+4=11$). Se metti il dado con punteggio 5, allora vai alla casella 12 ($3+4+5=12$). In questo caso, d'ora in avanti, sono ammessi sulla pista solo dadi con punteggio 5.



Piazzati tutti e 5 i dadi? - Si decolla!

Dopo aver piazzato tutti e 5 i dadi, prendi il via. L'area della pista di lancio, su cui hai collocato il tuo **ultimo dado**, è la tua casella di decollo.

Cosa accade, se il punteggio della tua casella di decollo ...

... **non supera i punti volo?**

Ottimo! Sostituisci l'ultimo dado sulla tua pista di lancio con la gallina pilota: serve a segnalare quanto in alto salirai sulla scala.



Esempio:

La tua **casella di decollo (11)** non supera i punti volo (13). Sostituisci il dado sulla tua casella di decollo con la tua gallina pilota.

... **supera i punti volo?** Mannaggia! Rischi di precipitare dalla scala. Puoi ammortizzare il colpo? Prosegui come descritto nella sezione „Ammortizzare“!

Ammortizzare

Qui ci si lascia le penne! Per ogni piuma che cedi, puoi far avanzare il tuo ultimo dado piazzato sulla pista di lancio, quello che indica la casella decollo, di uno spazio. Se consegnerai abbastanza piume per pareggiare il divario tra il punteggio della tua casella di decollo e i punti volo, potrai evitare di precipitare. Se ti riesce il colpo, sostituisci ora il tuo ultimo dado sulla pista di lancio con la tua gallina pilota.

Esempio: Il punteggio della tua casella di decollo (18) supera di 5 caselle i 13 punti volo. Consegna 5 piume: in questo modo la tua casella di decollo recupera i 5 punti di scarto sui punti volo. Ora hai ammortizzato con successo l'eccessiva velocità del tuo decollo e non sei precipitato. Metti la gallina pilota al posto del dado sulla casella 18: ora il tuo decollo è perfetto!



Precipitare

Se non hai abbastanza piume per ammortizzare un decollo troppo veloce, la tua gallina scalatrice precipita dalla scala:

-> La differenza tra il punteggio della casella di decollo e i punti volo attualmente in gioco determina di quante caselle - scala deve scendere il tuo pennuto.

-> Per ogni piuma che consegna, ammortizzi la tua caduta di una casella.

-> **NON mettere la tua gallina pilota sulla pista di lancio:** ora non puoi muovere.

Esempio: il punteggio della tua casella di decollo (17) supera di 4 caselle i 13 punti volo. Per non far retrocedere di 4 caselle la tua gallina scalatrice, consegna 3 piume. In questo modo la tua gallina precipita di 1 sola casella.

Se la tua gallina precipita addirittura **sotto** la scala, rimettila nella casella-scala più in basso.

Passa tutti i dadi, anche quelli posizionati nella riserva pennuta, al giocatore successivo e aspetta che **ognuno abbia finito di piazzare i suoi 5 dadi.**

Sempre più in alto!

Quando ogni giocatore ha piazzato tutti e 5 i suoi dadi, confrontate su quali caselle di decollo sono arrivate le vostre galline pilota. Se in questo giro qualcuno è precipitato, non può prendere parte al gioco! Sulla sua pista di lancio non ci sono galline pilota!

- > Chi ha il punteggio **più basso** sulla propria casella di decollo, **non muove la sua gallina scalatrice** e si prende **2 piume dalla riserva**.
- > Chi ha **superato** la gallina pilota che ha il punteggio più basso, fa **salire** la sua gallina scalatrice di tante caselle - scala quante sono le caselle di decollo con cui l'ha sorpassata.

A ognuno il suo posto: in quale ordine muoversi e dove andare!

- > Le galline scalatrici che si trovano più in alto si muovono per prime;
- > Se le galline si trovano alla stessa altezza, si muove per prima chi è appollaiata più vicino alla pianta rampicante.
- > Se le galline raggiungono la stessa casella - scala, disponetele vicino alla pianta rampicante in base al loro ordine di arrivo.
- > Se tutte le galline pilota hanno raggiunto la stessa casella di decollo, non si muove nessuno e nessuno si prende le due piume.
- > Se un solo giocatore ha la gallina pilota sulla pista di lancio, usa tutto il suo punteggio per far salire la sua gallina scalatrice.

Se la tua gallina volazza oltre il margine superiore della scala, rimettila nella casella - scala più in alto.

Esempio: la gallina scalatrice BLU, la più in alto, può salire per prima. Ma il punteggio della gallina pilota BLU (sulla sua casella di decollo, la numero 8 della pista di lancio), è il più basso. Per questo la gallina scalatrice BLU non si può muovere e prende due piume dalla riserva. Più in basso, sulla scala, la gallina scalatrice GIALLA si trova alla stessa altezza di quella ROSSA, ma è più vicina alla pianta rampicante: così si muove per prima di 4 caselle - scala poiché la sua „compare” pilota GIALLA supera di 4 caselle di decollo quella BLU, con il punteggio inferiore. Poi è la gallina scalatrice ROSSA a muoversi di 7 caselle, che è la differenza tra il punteggio della gallina pilota ROSSA rispetto a quella BLU ($15 - 8 = 7$). Ora toccherebbe alla gallina VERDE, ma in questo turno è precipitata, quindi rimane ferma. Infine la gallina scalatrice VIOLA usa i suoi punti decollo per salire di 6 caselle ($14 -$ la differenza con quelli della gallina BLU $= 6$). Atterra di fianco alla gallina gialla, che si trova già più vicino alla pianta rampicante.



Una scala sempre più lunga

Dopo essere saliti „sempre più in alto“, **allungate la scala del pollaio**: prendete la carta con i punti volo del turno appena concluso, giratela dalla parte dei pioli e disponetela in cima alla scala, in modo che la pianta rampicante continui a crescere sempre dallo stesso lato.



Nel turno di gioco successivo comincia per primo il ROSSO. Seguono poi il GIALLO, il VIOLA, il BLU e il VERDE. Il nuovo punto di volo sarà quindi il 22.

Nuovi decolli (Turno di gioco successivo)

Rimettete le vostre galline pilota ognuno sotto la propria pista di lancio. Chi possiede la gallina scalatrice appollaiata più in alto sulla scala inizia il nuovo turno di gioco (di quelle alla stessa altezza, parte colei che è più vicina alla pianta rampicante). Come sempre trovate la carta con i nuovi punti volo all'inizio della fila di fianco alla scala.

L'atterraggio: signore si scende (Fine del gioco)

Dopo 7 turni di gioco, allungate la scala con l'ultima carta scala con i punti volo. In questo modo il gioco finisce.

Scalatrice del giorno (La gallina vincitrice)

Vince la gallina che è salita più in alto delle altre sulla scala. A pari altezza, vincono le galline appollaiate più vicino alla pianta rampicante.

Ringraziamenti dell'autore:

L'autore ringrazia tutti coloro che hanno testato il gioco, in particolare Anja, Richard, Nina, Damian, Finja, Patrick, Tanja, Daniel, Irja, Christian, Mia, Felix e, soprattutto, sua moglie Steffi.

Art.No.: 60 110 5180

Autore: Andreas Kuhnekath-Häbler

Illustrazioni: Doris Matthäus

Layout: Ulla Schardt

Traduzione: Sara Accorsi

2024 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth

Parti di ricambio: service.zoch-verlag.de
www.zoch-verlag.com

