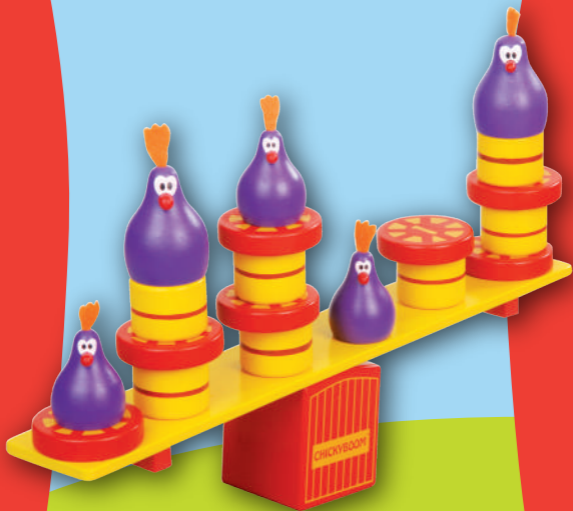


CHICKYBOOM™





The Rocking & Rolling Roost!

The chickens are hanging out on their colorful perch, but if one decides to move, the perch starts to teeter!

Collect as many chickens, hay bales and wagon wheels as you can before the rocking roost topples.

A game of balance, laughs and fun where the roost goes CHICKYBOOM!

CONTENTS

6 wooden chickens (3 big, 3 little)

7 wooden hay bales

7 wooden wagon wheels

1 wooden rocking perch (1 platform, 1 base)

OBJECT OF THE GAME

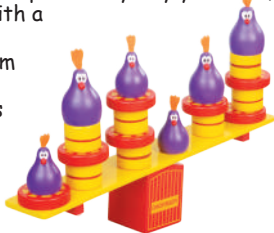
Collect as many chickens, hay bales and wagon wheels as you can without making the perch fall.

Each piece has a different point value. The player with the most points wins the game.

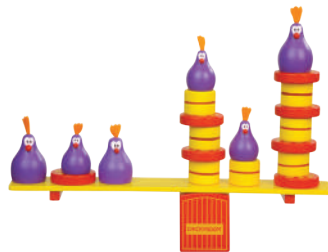
SET-UP

Put the platform on the table. Place all the chickens, hay bales and wagon wheels randomly along the platform. You can stack the pieces any way you want, so each game can start with a different set-up.

Then position the platform with all the pieces on the base carefully so that it's balanced.



HINT: Spreading the pieces evenly across the platform will make the game easier. Placing high stacks toward the ends will make it more difficult.



PLAYING THE GAME

Each piece has a different point value:

Big chicken:	3 points
Little chicken:	2 points
Hay bale:	3 points
Wagon wheel:	1 point

The youngest player starts the game.

Going clockwise, players take turns removing one piece of their choice from the perch. If you start lifting a piece and realize that the perch is going to fall, you can leave the piece and choose another one. The game ends either when all the pieces have been collected or when the perch topples.

Players add up their points. The player who made the perch topple will have 5 points deducted from his or her score.

The player with the highest score wins the game.

GAME VARIANT (FOR YOUNGER PLAYERS)

No counting required!

The last player to collect a piece from the perch without making it topple wins the game!



Le poulailler à bascule !

Les poules se prélassent sur leur perchoir coloré, mais si l'une d'elles décide de bouger, tout risque de vaciller !

Collectez un maximum de poules, de bottes de foin et de roues de charrette avant que le perchoir ne bascule.

Un jeu d'équilibre, dans lequel un brin de stratégie se mêle à des tonnes de rire.

CONTENU

6 poules en bois (3 grandes, 3 petites)

7 bottes de foin en bois

7 roues de charrette en bois

1 perchoir en bois (un socle et une plateforme)

BUT DU JEU

Collectez autant de poules, de bottes de foin et de roues de charrette que possible, sans faire basculer le perchoir.

Chaque pièce vaut un nombre de points différent.

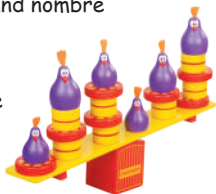
Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points a gagné.

MISE EN PLACE

Placez la plateforme sur la table et disposez à votre guise toutes les pièces dessus : les poules, les bottes de foin et les roues de charrette. Vous pouvez empiler les pièces comme vous le souhaitez.

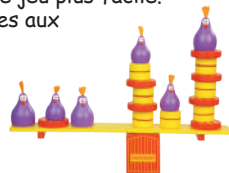
Chaque nouvelle partie peut ainsi commencer avec une disposition différente.

Ensuite, positionnez avec précaution la plateforme



(avec toutes ses pièces dessus) sur son socle, jusqu'à ce qu'elle tienne en équilibre.

ASTUCE : Bien répartir les pièces sur toute la longueur du perchoir rend le jeu plus facile. Superposer beaucoup de pièces aux extrémités du perchoir rend le jeu plus difficile.



DÉROULEMENT DU JEU

Chaque pièce vaut un nombre de points différent :

Grande poule :	3 points
Petite poule :	2 points
Botte de foin :	3 points
Roue de charrette :	1 point

Le joueur le plus jeune commence et la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur retire à son tour une pièce de son choix du perchoir. Si, en soulevant une pièce, vous vous apercevez que la plateforme risque de basculer, vous pouvez laisser la pièce en place et en choisir une autre.

Le jeu se termine soit lorsque toutes les pièces ont été prises, soit lorsque la plateforme a basculé.

Les joueurs additionnent leurs points. Puis le joueur qui a fait basculer la plateforme déduit 5 points de son total. Le joueur qui obtient alors le plus grand nombre de points a gagné.

VARIANTE (POUR LES PLUS JEUNES)

Pas besoin de compter les points ! Le dernier joueur qui a pris une pièce sur la plateforme sans la faire basculer a gagné !



¡El gallinero se balancea!

Los pollos están posados tranquilamente en su percha de colores, pero si uno decide moverse... ¡la percha empieza a inclinarse!

Coge cuantos más pollos, balas de paja y ruedas de carro como puedas antes de que la percha se venga abajo.

Un juego de equilibrio, risas y diversión donde todo el gallinero hace ¡CHICKYBOOM!

CONTENIDO

6 pollos de madera (3 grandes, 3 pequeños)

7 balas de paja de madera

7 ruedas de carro de madera

1 una percha-balancín de madera (1 plataforma, 1 base)

OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue todos los pollos, balas de paja y ruedas de carro que puedas sin que caiga la percha.

Cada pieza tiene un valor en puntos diferente. El jugador con más puntos al final del juego, gana.

PREPARACIÓN

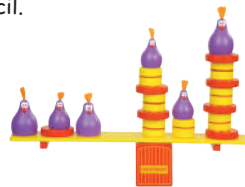
Sitúa la percha en una mesa. Coloca todos los pollos, las balas y las ruedas al azar sobre la plataforma.

Puedes amontonarlas como quieras, así cada partida empezará de forma diferente.

Entonces coloca con cuidado la plataforma sobre la base de forma que esté en equilibrio.



TRUCO: Si colocas las piezas de forma uniforme sobre la plataforma el juego será más fácil. Si colocas la mayoría de objetos a los lados el juego será más difícil.



DESARROLLO DEL JUEGO

Cada pieza tiene un valor diferente en puntos:

Pollo grande:	3 puntos
Pollo pequeño:	2 puntos
Bala de paja:	3 puntos
Rueda de carro:	1 punto

El jugador más joven empieza la partida.

En el sentido de las agujas del reloj, los jugadores por turnos quitarán una pieza de su elección de la percha. Si eliges una pieza pero al empezar a levantarla te das cuenta de que todo se va a caer puedes volver a dejarla con cuidado y elegir otra.

El juego acaba cuando se han cogido todas las piezas o cuando la percha se viene abajo. En ese momento los jugadores suman sus puntos. El jugador que haya hecho caer la percha deberá restar 5 puntos de su puntuación.

El jugador con más puntos ganará el juego.

VARIANTE DE JUEGO (PARA JUGADORES MÁS JÓVENES):

¡No hace falta contar!

El último jugador en coger una pieza de la percha sin hacerla caer, gana.



Il pollaio basculante!

Le galline se ne stanno oziose sul trespolo colorato, ma una di loro decide di spostarsi; l'equilibrio vacilla! Prendi più che puoi galline, fascine di fieno e ruote di carriola prima che il trespolo si rovesci.

Un gioco di equilibrio dove un pizzico di strategia si combina con un mare di risate.

CONTENUTO

- 6 galline in legno
- 7 fascine di fieno in legno
- 7 ruote di carriola in legno
- 1 trespolo in legno (una base e una piattaforma)

SCOPO DEL GIOCO

Prendi più che puoi galline, fascine di fieno e ruote di carriola senza far rovesciare il trespolo. Ogni pezzo ha un valore diverso. Chi totalizza il punteggio maggiore vince.

PREPARAZIONE

Colloca la piattaforma sul tavolo e, seguendo il tuo estro, disponi sopra tutti i pezzi: le galline, le fascine di fieno e le ruote di carriola.

Impila i pezzi come meglio ti pare.

Ogni partita comincerà con una diversa disposizione.

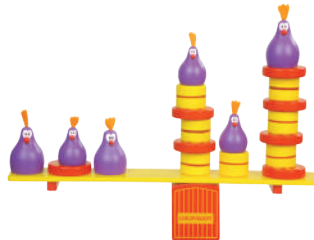
Poi colloca la piattaforma sulla base e falla stare in equilibrio.

SUGGERIMENTO

se suddividi bene i pezzi lungo il perimetro del



trespolo il compito ti sarà facilitato. Se invece più pezzi vengono impilati sul bordo del trespolo, il gioco sarà più complicato.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni pezzo ha un valore diverso:

Gallina Grande:	3 punti
Gallina Piccola:	2 punti
Fascina di fieno:	3 punti
Ruota di carriola:	1 punto

Comincia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.

Ogni giocatore al suo turno prende un pezzo dal trespolo. Se ti accorgi che prelevando un pezzo la piattaforma rischia di rovesciarsi, puoi abbandonare quel pezzo e sceglierne un altro.

Il gioco finisce o quando tutti i pezzi sono stati prelevati o quando il trespolo si rovescia.

Allora si sommano i punti e il giocatore che ha fatto rovesciare il trespolo viene penalizzato di 5 punti. Chi avrà il totale più alto sarà il vincitore.

VARIANTE (PER I PIÙ PICCOLI)

Senza contare i punti, vince il giocatore che per ultimo ha prelevato un pezzo senza far rovesciare il trespolo.



Bei der Stange bleiben, auch wenn's kipplig wird!

Die Hühner hocken auf ihrer farbigen Stange; doch sobald sich eines von ihnen bewegt, beginnt die Stange zu schwanken!

Sammele so viele Hühner, Heuballen und Wagenräder wie möglich ein, bevor die wackelnde Stange überkippt.

Ein Balancespiel mit einem Hauch von Strategie und jeder Menge Spaß, in dem Ihr bei der Stange bleiben müsst!

INHALT

6 Hühner aus Holz (3 große, 3 kleine)

7 Heuballen aus Holz

7 Wagenräder aus Holz

1 bewegliche Hühnerstange aus Holz (1 Plattform, 1 Sockel)

SPIELZIEL

Sammele so viele Hühner, Heuballen und Wagenräder wie möglich ein, ohne die Stange umkippen zu lassen. Die Spielfiguren haben unterschiedliche Punktwerte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

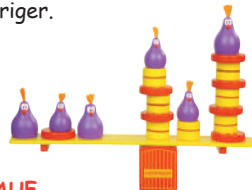
VORBEREITUNG

Lege die Plattform auf den Tisch und platziere darauf alle Hühner, Heuballen und Wagenräder in beliebiger Anordnung. Du kannst auch Spielfiguren aufeinander stapeln, wie Du möchtest; so kann jede Partie eine unterschiedliche Startaufstellung haben. Dann positioniere die Platt-



form mit all den Spielfiguren sorgsam auf dem Sockel, so dass sie im Gleichgewicht ist.

HINWEIS: Die Figuren gleichmäßig auf der Plattform zu verteilen, macht das Spiel leichter. Wenn Du hohe Stapel dichter am Rand platzierst, wird das Spiel schwieriger.



SPIELVERLAUF

Die Spielfiguren haben unterschiedliche Punktwerte:

Großes Huhn:	3 Punkte
Kleines Huhn:	2 Punkte
Heuballen:	3 Punkte
Wagenrad:	1 Punkt

Der jüngste Spieler beginnt.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Wenn Du am Zug bist, nimmst Du eine Figur Deiner Wahl von der Stange. Wenn Du eine Figur anhebst und dabei merkst, dass die Stange zu kippen beginnt, darfst Du die Figur liegen lassen und stattdessen eine andere wählen. Das Spiel endet, wenn entweder alle Figuren eingesammelt worden sind oder wenn die Stange überkippt.

Am Ende zählt jeder Spieler seine Punkte zusammen. Wer die Stange zum Überkippen gebracht hat, muss 5 Punkte von seinem Gesamtergebnis abziehen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

SPIELVARIANTE (FÜR JÜNGERE SPIELER)

Kein Zählen nötig!

Wer als letzter eine Figur von der Stange nimmt, ohne dass die Stange überkippt, gewinnt das Spiel



De schommelende kippenstok!

De kippen zitten op hun kleurrijke stok, maar als er eentje beweegt, begint de stok te schommelen! Verzamel zo veel mogelijk kippen, hooibalen en wagenwielen als je kunt, voordat de schommelende stok omvalt.

Een leuk spel met evenwicht, lachen en lol; maar zonder overleg vallen de kippen van hun stok.

INHOUD

- 6 houten kippen (3 grote, 3 kleine)
- 7 houten hooibalen
- 7 houten wagenwielen
- 1 houten kippenstok (1 platform, 1 sokkel)

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel zo veel mogelijk kippen, hooibalen en kruiwagens als je kunt, voordat het schommelende platform omvalt. Elk speelfiguur heeft een andere waarde. De speler met de meeste punten wint.

VOORBEREIDING

Zet het platform op de sokkel op tafel. Zet er alle kippen, hooibalen en kruiwagens willekeurig op. U kunt de speelstukken overal neerzetten, dus elk spel begint anders.



Verschuif nu voorzichtig de speelstukken, totdat het platform in evenwicht is.

HINT: Als de speelstukken regelmatig over het hele platform verspreid zijn is het spel gemakkelijker. Zware speelstukken dichterbij de rand zetten, maakt het spel moeilijker.



SPELREGELS

Elk speelstuk heeft een andere waarde:

Grote kip:	3 punten
Kleine kip:	2 punten
Hooibaal:	3 punten
Wagenwiel:	1 punt

De jongste speler begint met het spel.

Met de klok mee, halen de spelers om de beurt een speelstuk van het platform af. Als je er voorzichtig een stuk af wil pakken en merkt dat het platform gaat bewegen, mag je het laten staan en een ander stuk pakken.

Het spel eindigt als alle stukken van het platform af zijn, of als het omkiepert.

De spelers tellen hun punten op. De speler die het platform liet omkieperen, krijgt 5 punten aftrek. De speler met de meeste punten wint.

SPELVARIANT (VOOR JONGE SPELERS)

Punten tellen hoeft niet!

De laatste speler die er een stuk af heeft kunnen pakken, voordat het platform omkieperde, wint!



O galinheiro em equilíbrio!

As galinhas passam o dia no seu poleiro colorido, mas se uma delas se mexe tudo pode vir por aí abaixo! Os jogadores vão procurar colecionar o maior número de galinhas, de fardos de feno e de rodas de carroça, antes que o poleiro se desequilibre. Um jogo de equilíbrio, onde alguma estratégia se mistura com muita diversão!

CONTEÚDO DA CAIXA

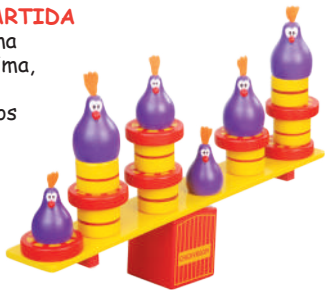
6 galinhas de madeira (3 grandes, 3 pequenas)
7 fardos de feno em madeira
7 rodas de carroça em madeira
1 poleiro em madeira (uma base e uma plataforma)

OBJECTIVO DO JOGO

Os jogadores vão procurar colecionar o maior número de galinhas, de fardos de feno e de rodas de carroça, antes que o poleiro se desequilibre. Cada peça vale um número de pontos diferente. O jogador que obtém mais pontos ganha a partida.

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Coloca-se a plataforma sobre a mesa e, em cima, arrumam-se todas as peças (galinhas, fardos de feno e rodas de carroça).



As peças podem ser arrumadas como os jogadores entenderem. Cada partida pode assim começar de forma diferente.



DESENROLAR DA PARTIDA

Cada peça vale um número de pontos diferente.

Galinha grande: 3 pontos
Galinha pequena: 2 pontos
Fardo de feno: 3 pontos
Roda de carroça: 1 ponto

Começa o jogador mais novo e o jogo desenrola-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Na sua vez, cada jogador retira uma peça do poleiro. Se, ao levantar uma peça, o jogador percebe que o poleiro se vai desequilibrar, pode escolher outra peça. A partida termina quando todas as peças foram recolhidas ou quando o poleiro se desequilibra.

Os jogadores somam os seus pontos. O jogador que fez desequilibrar o poleiro retira 5 pontos ao seu total. O jogador que tiver maior número de pontos ganha a partida.

ALTERNATIVA (PARA JOGADORES MAIS NOVOS)

Não é preciso contar os pontos! O último jogador a recolher uma peça antes daquele que fizer desequilibrar o poleiro ganha a partida.

CHICKYBOOM™

A game created by Thierry Denoual. © 2009-2014.
All rights reserved for all countries.
Chickyboom is a trademark of Blue Orange.

Jeu créé par Thierry Denoual © 2009-2014.
Tous droits réservés pour tous pays.
Chickyboom est une marque déposée de la société
Blue Orange.

Juego creado por Thierry Denoual © 2009-2014.
Todos los derechos reservados para todos los
países. Chickyboom es una marca
registrada de la sociedad Blue Orange.

Gioco creato da Thierry Denoual. © 2009-2014.
Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi".
Chickyboom è un marchio depositato dalla società
Blue Orange.

Ein Spiel von Thierry Denoual © 2009-2014.
Alle Rechte für alle Länder vorbehalten.
Chickyboom ist ein Warenzeichen der Firma
Blue Orange.

Spel ontwikkeld door Thierry Denoual © 2009-2014.
Alle rechten voorbehouden voor alle landen.
Chickyboom is een geregistreerd merk van de
onderneming Blue Orange.

Jogo criado por Thierry Denoual © 2009-2014.
Todos os direitos reservados para todos os países.
Chickyboom é uma marca registada da
sociedade Blue Orange.



www.blueorangegames.eu