

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

**Dancing Eggs • La danse des oeufs • Eierdans
La danza del huevo • La danza delle uova**

Eiertanz



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2003



Verwendung des Titels „Eiertanz“ mit freundlicher Genehmigung von Karin und Reinhold Wittig, Perlhuhn Verlag.

Danza del huevo

Un juego con huevos saltarines para 2 a 4 jugadores de 5 - 99 años.

Autor: Roberto Fraga
Ilustraciones: Martina Leykamm



Contenido

1 huevo de madera, 9 huevos "saltarines" de goma, 1 dado de acción rojo, 1 dado "¿dónde colocar el huevo?", Instrucciones

Objetivo del juego

¿Quién será capaz de pescar más huevos y conseguir más puntos? No será sencillo porque los huevos estarán botando y cambiando de dueño y además, tan pronto como alguno deje caer uno de sus huevos se acabará la partida.

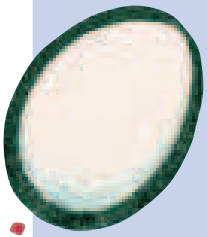
Preparación del juego

Coger ambos dados. Colocar la caja con los 10 huevos sobre una mesa. Mantén el centro de la mesa libre : los huevos botarán allí.

¡Atención!:

Cuidado, nada hará que los huevos boten por sí solos, pero deberás quitar de la mesa cualquier objeto frágil antes de comenzar a jugar.

¡Anda! ¿qué hace un huevo de madera en este juego?



El precioso huevo de madera ha sido mezclado con los huevos saltarines. El huevo de madera valdrá 2 puntos al terminar la partida, mientras que los saltarines solamente contarán 1 punto; es por ello que es muy popular entre los ladrones de huevos.

Cómo jugar

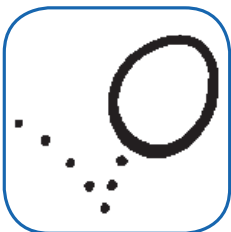
Quien salte más alto puede comenzar y lanzar el dado de acción rojo.

¿Qué símbolo aparece en el dado de acción rojo?



Poniendo un huevo

Si aparece una gallina poniendo un huevo: ¡Tienes mucha suerte! grita "cloc-cloc-cloc" y coge un huevo de la caja.



Huevo botando

Si aparece un "huevo saltarin": Coge un huevo de goma de la caja. Colócalo a una distancia de medio metro aproximadamente sobre el centro de la mesa y déjalo caer. Los jugadores deberán intentar coger el huevo.

El que lo agarre primero podrá quedárselo.
¡Cuidado! el huevo de madera no puede utilizarse para botar.



Coger Huevo

Si aparece en el dado "Coger Huevo": Todos los jugadores intentarán coger el dado de acción rojo tan rápido como sea posible. Aquel que lo coja primero puede quedarse un huevo de la caja.



La danza del huevo

Si aparece en el dado "La danza del huevo". ¡Ahora las cosas comienzan a moverse! Cada jugador se levanta de su asiento y corre alrededor de la mesa lo más rápido que pueda. El jugador que llegue a su puesto antes que los demás coge un huevo de la caja.



El gran grito

Si al lanzar el dado aparece una gallina cacareando "El gran grito", es el momento de despertar a los vecinos. El primero que grite "Ki-Ki Ri-Kil" coge un huevo de la caja. Si varios jugadores son igual de rápidos ninguno coge huevo.



El gran silencio

Si aparece en el dado "El gran silencio". Míralo bien, éste símbolo se parece mucho al de "El gran Grito" pero en éste ni un solo sonido puede salir de tu boca. Aquel que grite aquí "Ki-Ki Ri-Ki" tendrá que devolver uno de sus huevos a la caja, si es que ya tiene alguno, claro.

¡Ojo! ¡Huevo robado!

Si durante el juego no pudieras coger otro huevo de la caja, gracias al símbolo "huevo robado" ésta y cualquier otra acción puede ser llevada a cabo. Deberás anunciar cuál huevo de los otros jugadores quieres y que vas a cogerlo. El jugador escogido deberá entregar el huevo sin protestar. Si el jugador escogido tiene varios huevos, entonces tu podrás decidir cuál de ellos deberá entregarte.

¿Dónde Colocar los Huevos?

Los huevos que has cogido no se colocarán en frente de ti sobre la mesa. Se deberán colocar allí donde el dado "Dónde colocar el huevo" te indique. El símbolo muestra en qué lugar deberás colocar el huevo, así, podrán colocarse:



... en el cuello
(sujetado por
tu barbilla)



... debajo del brazo
(en la axila)



... entre las
rodillas



... en uno de tus
antebrazos (la cara
interna de tu codo)



... sobre tu hombro
(sujetado con una
de tus mejillas)



Si aparece el arlequín podrás escoger cualquiera de las opciones anteriores para colocar el huevo.

Importante:

- ¿Estás preparado para coger un huevo y colocarlo en la posición que indica el dado? Cada jugador podrá escoger si quiere enredarse con un segundo huevo en la misma posición o en cualquier otro lugar. No está permitido colocar el huevo dentro de la ropa o usar cualquier otra cosa para sujetarlos.

Fin del juego

El juego acaba tan pronto como uno de los jugadores deje caer uno o más de sus huevos "colocados". Los otros jugadores deberán contar los puntos de sus huevos. Recuerda que el huevo de madera cuenta 2 puntos, aquel que consiga la mayor puntuación habrá ganado la partida.

¡Dado salvaje rodando!

Este juego consiste en lanzar el dado y requiere acciones muy rápidas. ¡Deberás ser muy cuidadoso! Quien deje caer el dado o lo empuje desde la mesa tiene que cogerlo sin ayuda.

Inténtalo,

¡no es nada fácil parar para coger un dado con un huevo enredado entre tus rodillas o debajo de tu barbilla!



El autor



Roberto Fraga Nació en 1960 en La Coruña. Ha vivido en Francia desde su infancia. En la actualidad vive con su mujer y sus dos hijas en Saint-Malo. A lo largo de su vida ha viajado mucho y trabajado como conductor de largas distancias, delineante, marinero, representante, submarinista y oficial guardacostas.

Roberto Fraga se dedica a inventar juegos desde hace más de 20 años, de los que más de 35 ya han sido publicados.

El alocado "Los tararafantes" y el juego educativo "¡Dicho y hecho!", nominado "Juego infantil del año 2007" y que ha recibido el Premio alemán para juegos educativos en 2007, son sólo algunos de sus juegos incluidos en el programa HABA.

La ilustradora



Martina Leykamm nació en 1975. Estudió diseño gráfico en Núremberg y diseño de comunicación en Londres. Desde 2000 vive en Berlín y trabaja como diseñadora gráfica autónoma. ¡Para HABA ya ha dibujado numerosos juegos y libros como „El monstruo de los Calcetines" y „Dicho y hecho!".