

SQUAWK

RULES OF THE GAME

AGES
4+

2-4
PLAYERS

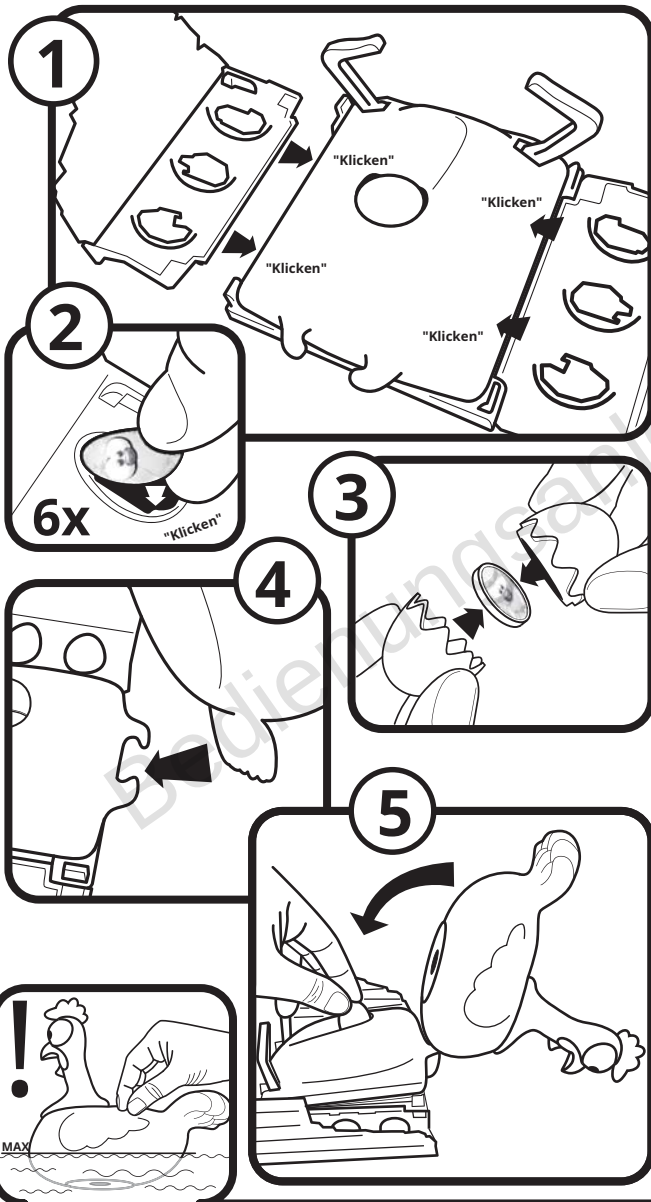
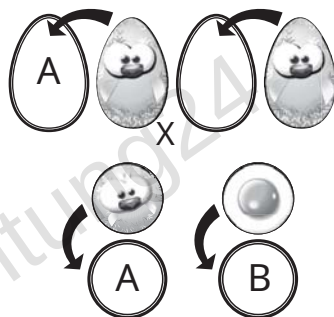
Inhalt

1 Gummihuhn, 1 explodierender Hühnerstall, 1 Ei, 1 Eiermarker, 6 Kükenmarker, 6 Kükenmarker, 1 Würfel.

Erste Schritte

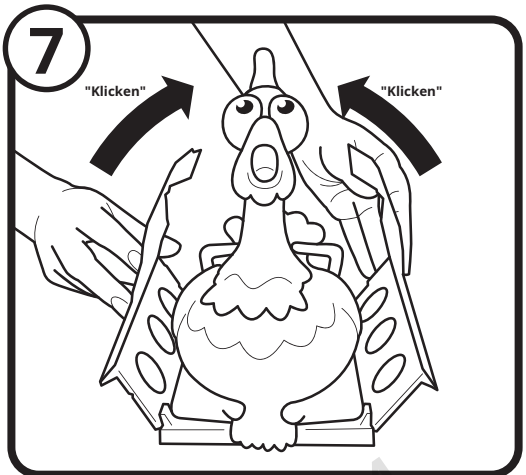
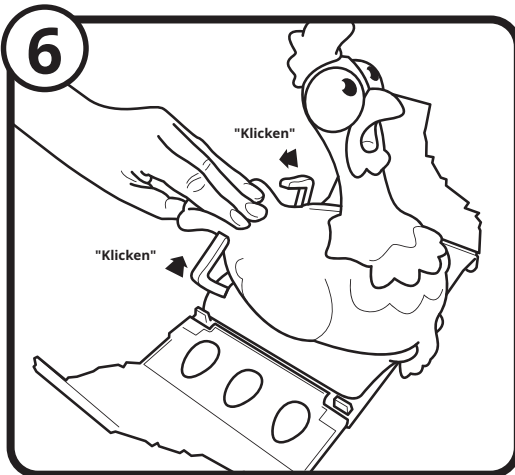
Montage durch Erwachsene erforderlich!

Tragen Sie den Stick auf



- 1 Befestigen Sie die beiden Seitenwände am Sockel.
- 2 Schieben Sie die 6 Kükenplättchen in die dafür vorgesehenen Felder an der Innenseite der Seitenwände.
- 3 Legen Sie die Eiermarke in das Ei und drücken Sie die beiden Hälften zusammen.
- 4 Drücken Sie das Huhn aus Füße in den Schlitz an der Vorderseite des Hühnerstalls.
- 5 Schieben und halten Sie das Ei in das Loch in der Mitte des Bodens und ziehen Sie den Schwanz des Huhns darüber nach unten.

Hinweis: Bewahren Sie das Huhn nach dem Spielen nicht im Hühnerstall auf, da es sonst zu Verformungen kommen kann. Wenn sich das Huhn verformt, weichen Sie die untere Körperhälfte mit Hilfe eines Erwachsenen einige Minuten lang in warmem Wasser ein, wie hier gezeigt. Lassen Sie kein Wasser in das Maul oder den Hals des Huhns eindringen, da dies vorübergehend seine Fähigkeit, Geräusche zu erzeugen, beeinträchtigen kann.



- 6 Halten Sie den Schwanz des Huhns fest nach unten und verriegeln Sie ihn mit den beiden Riegeln.

- 7 Schließen Sie den Hühnerstall.

H*Wie man spielt

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel und führt Züge aus im Uhrzeigersinn.

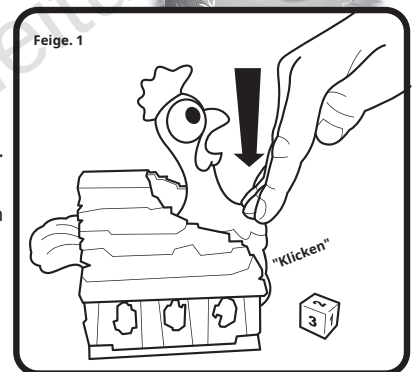
- Wenn Sie an der Reihe sind, würfeln Sie. Drücken Sie dann die Zahl fest auf die Brust des Huhns (wie in Abb. 1 gezeigt).
Die auf dem Würfel angezeigten Zeiten.
- Wenn nichts passiert, geht das Spiel zum nächsten Spieler über.
- Wenn der Hühnerstall aufplatzt und das Huhn KRÄCHKT und sein Ei legt: Heben Sie das Ei auf, schlagen Sie es auf und lassen Sie die Eiermarke auf den Tisch fallen ...

• Wenn es mit dem landet **Eiseite nach oben**, Pech! Du gewinnst nichts in dieser Runde.

• Wenn es mit dem landet **Kükenseite nach oben**, Glückwunsch! Nehmen Sie einen der Kükenmarker aus dem Hühnerstall und legen Sie ihn vor sich hin.

• Legen Sie den Eiermarker wieder in das Ei und setzen Sie dann den Hühner- und Hühnerstall zurück. Du bist dran ist nun zu Ende und das Spiel geht zum nächsten Spieler über.

- Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle 6 Kükenmarker beansprucht wurden. Der Spieler mit den meisten Küken ist der **GEWINNER!**



©2015 NPD Partnership Limited, firmierend als Ooba. Alle Rechte vorbehalten.
Der Name SQUAWK ist eine Marke von NPD Partnership Ltd.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf.

Warnung: Verwenden Sie den Quietscher nicht in der Nähe des Ohrs.

Bei unsachgemäßer Verwendung kann es zu Hörschäden kommen.

IN CHINA HERGESTELLT



FDM55-0970
1101290608-DOM



! WARNUNG:

Erstickungsgefahr – Spielzeug enthält kleine Kugeln und Kleinteile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren.

©2016 Mattel. Alle Rechte vorbehalten. Mattel, Inc., 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, USA Verbraucherdienste 1-800-524-8697, Mattel UK Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Verbraucherberatungsdienst – 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Raum 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd., No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel.: 03-78803817, Fax: 03-78803867.