



INHALT

- 32 Huhn-Karten
- 40 Regenwurm-Plättchen
- 12 Herzblatt-Karten
- 8 Gebrochenes-Herz-Chips

EINLEITUNG

Die Sonne geht auf und die Hähne krähen! Man sagt ja, dass der frühe Vogel den Wurm fangen würde – doch in diesem Fall könnte er auch seine Liebste für sich gewinnen! Jeder Hahn macht Jagd auf Regenwürmer und versucht der Erste zu sein, der seinem Herzblatt den begehrtesten Regenwurm zum Frühstück serviert.

SPIELZIEL

Am schnellsten die Regenwürmer zu finden, die mit denjenigen übereinstimmen, die auf den aufgedeckten Huhn-Karten abgebildet sind, und bis zum Ende des Spiels möglichst viele Punkte zu sammeln.

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält eine beliebige Herzblatt-Karte. Diese Karte zeigt, welche Huhn-Karte dem betreffenden Spieler am Ende 5 Zusatzpunkte einbringen kann. Jeder sieht sich seine Herzblatt-Karte geheim an und legt sie dann verdeckt vor sich ab; er darf sie jederzeit während des Spiels nochmals anschauen.
- Die Gebrochenes-Herz-Chips werden in Reichweite aller Spieler auf den Tisch gelegt.
- Die Huhn-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.
- Die Regenwurm-Plättchen (einschließlich der 8 leeren) werden gemischt und als verdeckter Haufen in der Tischmitte ausgebreitet, und zwar neben den Gebrochenes-Herz-Chips und den Huhn-Karten.



SPIELVERLAUF

Es werden 4 Runden gespielt; alle Spieler spielen gleichzeitig.

Zu Spielbeginn werden 8 Huhn-Karten aufgedeckt und in einem Kreis um die Regenwurm-Plättchen herum ausgelegt, so dass alle Spieler sie sehen können. Jede Huhn-Karte zeigt an, welchen Regenwurm das betreffende Huhn bevorzugt und wie viele Punkte sie am Ende des Spiels einbringt.



4 Spieler – startbereit

Sobald sich alle Spieler mit den 8 aufgedeckten Huhn-Karten und mit ihrer persönlichen Herzblatt-Karte vertraut gemacht haben, kann die Jagd auf Regenwürmer beginnen!

Während sie das Geräusch eines pickenden Huhns nachmachen, suchen die Spieler – mit nur einer Hand! – nach den Regenwürmern, die auf den aufgedeckten Huhn-Karten abgebildet sind; dazu nehmen sie sich jeweils ein einzelnes Plättchen und sehen sich die Abbildung darauf an.

- Wer das Regenwurm-Plättchen behalten möchte, legt es verdeckt vor sich ab (die Mitspieler dürfen es nicht mehr nehmen).
- Wer nicht an dem Regenwurm-Plättchen interessiert ist, legt es verdeckt in die Tischmitte zurück.

HINWEISE:

- Man darf sich nur ein einziges Regenwurm-Plättchen auf einmal ansehen. Wer schon eines in der Hand hält, muss es entweder vor sich ablegen oder es verdeckt in die Mitte zurücklegen, bevor er ein anderes Plättchen umdreht.
- Man darf nicht mehr als 2 Regenwurm-Plättchen vor sich liegen haben. Hat ein Spieler 2 Plättchen vor sich liegen und möchte weiter nach Regenwürmern suchen, muss er zuerst eines davon in die Tischmitte zurücklegen.
- 8 der Plättchen zeigen keinen Regenwurm. Deckt man eines dieser Plättchen auf, muss man es verdeckt in die Tischmitte zurücklegen.

ENDE EINER RUNDE

Sobald ein Spieler ZWEI Regenwurm-Plättchen vor sich ausgelegt hat, kann er entweder die Runde beenden, indem er „Kikeriki!“ ruft, oder weiterhin nach möglicherweise wertvolleren Regenwürmern Ausschau halten – vorausgesetzt, er legt zuerst eines seiner Regenwurm-Plättchen verdeckt in die Tischmitte zurück.

Wenn einer der Spieler „Kikeriki!“ ruft, müssen alle Spieler sofort aufhören zu spielen. Wer zu diesem Zeitpunkt noch einen Regenwurm in der Hand hält, legt ihn vor sich ab.

Der Spieler, der „Kikeriki!“ gerufen hat, nimmt sich die Huhn-Karten, die seinen Regenwürmern entsprechen (nach Überprüfung durch die Mitspieler). Für jeden vor sich ausliegenden Regenwurm, der mit keiner der im Spiel befindlichen aufgedeckten Huhn-Karten übereinstimmt, bekommt er stattdessen einen Gebrochenes-Herz-Chip.

Danach lassen reihum alle anderen Spieler ihre gesammelten Regenwürmer überprüfen und nehmen sich die entsprechenden Huhn-Karten. Diese Spieler müssen jedoch keine Gebrochenes-Herz-Chips für fälschlich aufgeflesene Regenwürmer nehmen (nur der „Kikeriki!“-Rufer dieser Runde wird für seine Fehler bestraft).

Regenwurm-Plättchen, die mit keiner der im Spiel befindlichen Huhn-Karten übereinstimmen, werden verdeckt in die Tischmitte zurückgelegt. Die anderen Plättchen kommen zurück in die Spielschachtel und werden für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet.

HINWEIS: Hat ein Spieler 4 (oder mehr) Gebrochenes-Herz-Chips, scheidet er sofort aus dem Spiel aus.

Alle übriggebliebenen Huhn-Karten werden weggelegt, und 8 neue Huhn-Karten werden aufgedeckt. Alle auf dem Tisch verbliebenen Regenwurm-Plättchen werden verdeckt neu gemischt. Dann beginnt eine neue Runde.



- **Spieler 2** hat 2 Regenwürmer gesammelt. Er beendet die Runde, indem er „Kikeriki!“ ruft, und nimmt die Huhn-Karten A und D an sich, die den abgebildeten Regenwürmern entsprechen.
- **Spieler 1** nimmt sich Huhn-Karte H, da er den entsprechenden Regenwurm hat.
- **Spieler 3** nimmt sich Huhn-Karte G, da er den entsprechenden Regenwurm hat; außerdem erzielt er bei Spielende 5 Zusatzpunkte für die Huhn-Karte, die mit seiner Herzblatt-Karte übereinstimmt.
- **Spieler 4** hat keinen passenden Regenwurm; daher legt er sein falsches Regenwurm-Plättchen verdeckt in die Tischmitte zurück (bekommt aber keinen Gebrochenes-Herz-Chip, da er nicht derjenige war, der „Kikeriki!“ gerufen hat).

SPIELENDE

Nach vier Runden endet das Spiel. Spieler mit Gebrochenes-Herz-Chips müssen ihre gesammelten Huhn-Karten verdeckt dem Spieler zu ihrer Linken vorzeigen, der dann für jeden Gebrochenes-Herz-Chip zufällig eine Karte zieht und sie abwirft.

Dann zählen die Spieler die Punkte auf ihren Huhn-Karten zusammen:

- Jede Huhn-Karte ist die aufgedruckte Zahl wert.
- Jeder Spieler, der die Huhn-Karte sammeln konnte, die mit seiner Herzblatt-Karte übereinstimmt, erhält 5 Zusatzpunkte.