

# CHICKEN CHICKEN™

An Egg-cellent Memory Game

2-8 Players | Ages 6+

## Contents

**52 Cards:** 20 Chicken eggs, 10 Hens, 10 Foxes, 2 Dogs, 2 Foxes disguised as hens, 2 Ducks, 2 Earthworms, 2 Ostrich eggs, 1 Rooster, 1 Farmer

**8 Egg tokens** (in 3-piece segments)



## Overview

How well can you remember what you just saw? In *Chicken Chicken* players must carefully observe and remember the order in which cards are revealed from the deck. Whoever's quickest to slap the deck once 5 Egg cards come into play wins an egg segment, and whoever completes their egg token first is the cluckiest!

## Setup

- Construct a deck with the following cards: 15x Chicken Eggs, 10x Hens, and 10x Foxes. Return any remaining cards back to the box. (See: "Bonus Cards (Variants)" for more.)
- Shuffle the deck of cards and place it within reach of all the players.
- Give each player 3 egg segments of the same color to keep track of their score.

## How to Play

Whoever most recently fed a bird (of any kind) starts as the Head Farmer and has the prestigious task of being responsible for handling the card deck.

The Head Farmer slowly reveals cards from the deck, one by one, stacking them face-up in a pile so only the most recent card is visible. While this is happening, *all* players silently count to themselves how many Egg cards are currently in play.

- Once an Egg is revealed it's considered "in play".



Current Egg Count:

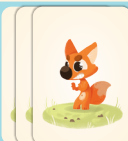
- If a Hen arrives at *any point after* an Egg, she sits on it, and the Egg is considered "out of play".



Note: A Hen can only sit on 1 Egg.

Current Egg Count:

- However, if a Fox shows up at *any point after* a Hen sits on an Egg, it scares her away and the Egg comes back into play.



Note: A Fox can only scare away 1 Hen.

Current Egg Count:

## Ending a Round

Think there are 5 (or more) Eggs in play? Slap the pile of face-up cards! Whoever slaps the pile **first** scores 1 point and collects a piece of their colored egg. Gather all the cards, shuffle the deck, and begin a new round. The player to the left of the current Head Farmer becomes the new Head Farmer.

## Issuing a Challenge

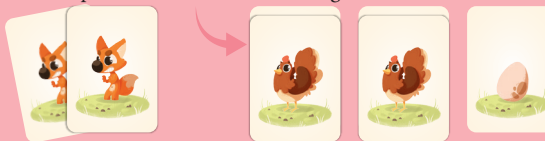
Think a player slapped the pile too soon? Declare a challenge, and have the Head Farmer replay the order of events. The Head Farmer collects the **face-up cards**, turns them over, and reveals the cards in their original order, one-by-one, this time demonstrating their cause and effect. For example:

- Place any Eggs side-by-side. Discard any cards that have no immediate effect. Here, two Foxes pass by because they see no Hens.



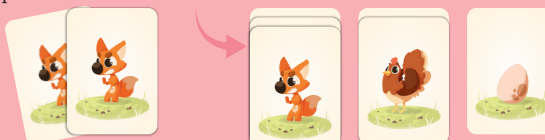
Current Egg Count:

- If a Hen arrives and there's an Egg in play, place her on it to cover it up. These two Hens are brooding.



Current Egg Count:

- If a Fox comes across a Hen sitting on an Egg, put the Fox on the Hen...



Current Egg Count:

- ...And set them both to the side. The Egg is back in play!



Current Egg Count:

If the player who slapped the pile was *correct*, they score 1 point as usual, but any players who challenged them each lose 1 point. If the player who slapped the pile was *incorrect*, they neither gain nor lose points, but any players who issued the challenge each score 1 point and collect an egg segment. Note: *Players can never go below 0 points.*

## Ending the Game

Once any player has collected 3 points and assembled a complete egg token they win the game! If multiple players complete their eggs in the same round they all share in the victory!

## Bonus cards (variants)

Once you've played a few times, if you're finding the basic game to be over-easy try adding some of these special characters! Just be careful not to add too many at once or you might wind up fried (or worse, scrambled)!



**Aspen, the Dog (x2):** Add one or both Dog cards. When Aspen appears he sticks around to make sure the Hens can brood in peace, and **chases away the next Fox** who would otherwise scare off a Hen.



**Vanessa, the Disguised Fox (x2):** Exchange one or both Disguised Fox cards with one or two regular Fox cards. Vanessa is cleverer than her siblings. She has the **same effect as a regular Fox, but isn't spotted by the Dog.**



**Rico, the Rooster (x1):** Add the Rooster card. When Rico appears he **immediately ends the round**. The first player to slap the pile of face-up cards must announce how many Eggs are currently in play. Other players may challenge as usual.



**Dolly, the Duck (x2):** Add one or both Duck cards. When Dolly appears **all players must quickly say, "Quack!"** If Dolly appears a second time **all players must say, "Quack! Quack!"** Expressing your feelings is healthy!



**Tiger, the Worm (x2):** Add one or both Worm cards. When Tiger appears they **distract the next Hen** who arrives from sitting on an Egg (she chases after the Worm instead of removing an Egg from play).



**Roger, the Farmer (x1):** Add the Farmer card, along with the remaining 5x Egg cards. When Roger appears he **"collects" all the Eggs currently in play** (mentally subtract all Eggs in play from the current egg count). Eggs collected by the Farmer are out of play for the rest of the round, however the Farmer doesn't collect any Eggs that Hens were sitting on.



**Double, the Ostrich Egg (x2):** Add one or both Ostrich Egg cards. **The Ostrich Egg counts as two Eggs.** Because of its size a Hen cannot sit on it, however the Farmer will happily "collect" it.

## A Word from Gamewright

With a playful cast of characters constantly coming to and fro, Charles Bossart's *Chicken Chicken* is a unique take on memory games. While the premise is easy to grasp, we think you'll agree that keeping a mental count of cards is no easy feat, especially when adding in all the bonus characters. And although wise sages tell us to "never count your chickens before they hatch" we hope you'll agree that this game is an exception worth *breaking* the rule for!

Game by: Charles Bossart

Illustrations by: Pauline Berdal



Under license from Oka Luda Editions



70 Bridge Street  
Newton, MA 02458  
617-924-6006  
jester@gamewright.com  
gamewright.com  
©2021 Gamewright,  
a division of Ceaco Inc.  
All rights reserved.



fb.com/gamewright



@gamewright



@gamewright



youtube.com/gamewright

# POLLO POLLO™

Un juego de memoria Para ova-cionar.

2-8 jugadores | 6 años en adelante

## CONTENIDO

52 cartas: 20 huevos de gallina, 10 gallinas, 10 zorros, 2 perros, 2 zorros disfrazados de gallinas, 2 patos, 2 lombrices de tierra, 2 huevos de avestruz, 1 granjero, 1 gallo.

8 fichas de huevo (en segmentos de 3 piezas)

## VISIÓN GENERAL

¿Qué tan bien puedes recordar lo que acabas de ver? En *Pollo Pollo* los jugadores deben observar cuidadosamente y recordar el orden en que se revelan las cartas del mazo. Quien sea más rápido en golpear la pila una vez que entren en juego 5 huevos, ganará un segmento de huevo, ¡y quien complete su huevo primero será el mejor empollador!

## PREPARACIÓN

1. Construye un mazo con las siguientes cartas: 15 huevos de gallina, 10 gallinas y 10 zorros. Devuelve las cartas sobrantes a la caja. (Consulta: "Cartas de bonificación (variantes)" para obtener más información).
2. Baraja el mazo de cartas y colócalo al alcance de todos los jugadores.
3. Entrega a cada jugador 3 segmentos de huevo del mismo color para llevar seguimiento de su puntuación.

## CÓMO JUGAR

Quien haya alimentado recientemente a un pájaro (de cualquier tipo) comienza como el granjero principal y tiene la prestigiosa tarea de ser responsable de manejar el mazo de cartas.

El granjero principal revela lentamente las cartas de la parte superior del mazo, una por una, y cubre las cartas de abajo, mientras todos los jugadores cuentan en silencio cuántos huevos están ya en juego.

1. Una vez que se revela un huevo, se considera "en juego".



Recuento de huevos: 1

2. Si una gallina llega en cualquier momento después de un huevo, se sienta sobre él y el huevo se considera "fuera de juego".

Nota: una gallina solo puede sentarse sobre un huevo.



Recuento de huevos: 0

3. Sin embargo, si aparece un zorro en cualquier momento después de que una gallina se sienta sobre un huevo, la asusta y el huevo vuelve a entrar en juego.



Recuento de huevos: 1

## FINALIZANDO UNA RONDA

¿Crees que hay 5 (o más) huevos en juego? ¡Dale un golpe al montón de cartas boca arriba! Quien golpee la pila primero anota 1 punto y recoge un segmento de huevo de su color. Reúnan todas las cartas, barajen el mazo y comiencen una nueva ronda. El jugador a la izquierda del granjero principal actual se convierte en el nuevo granjero principal.

## DECLARAR UN DESAFÍO

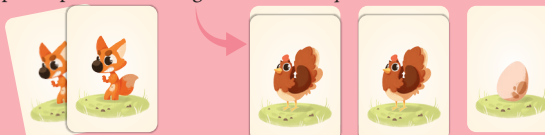
¿Crees que un jugador ha golpeado la pila demasiado pronto? Declara un desafío y haz que el granjero principal repita el orden de los eventos. El granjero principal recoge la pila de cartas boca arriba, las da vuelta y las revela en su orden original, una por una, esta vez demostrando su causa y efecto. Por ejemplo:

1. Coloca los huevos uno al lado del otro. Descarta cualquier carta que no tenga efecto inmediato. Aquí pasan de largo dos zorros porque no vieron gallinas.



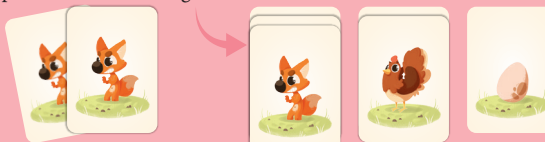
Recuento de huevos: 3

2. Si llega una gallina y hay un huevo en juego, colócala encima para taparlo. Estas dos gallinas están empollando.



Recuento de huevos: 0

3. Si un zorro se encuentra con una gallina sentada sobre un huevo, pon el zorro sobre la gallina...



Recuento de huevos: 1

4. ... y luego deja ambos a un lado. ¡El huevo vuelve a estar en juego!



Recuento de huevos: 2

Si el jugador que golpeó la pila primero estaba en lo correcto, obtiene 1 punto como de costumbre, y cualquier jugador que lo desafió pierde 1 punto. Si el jugador que golpeó la pila estaba equivocado, no gana ni pierde puntos, y cualquier jugador que lanzó el desafío obtiene 1 punto y recolecta un segmento de huevo. Nota: Los jugadores nunca pueden bajar de 0 puntos.

## FINALIZANDO EL JUEGO

Una vez que cualquier jugador ha acumulado 3 puntos y ha reunido un huevo completo, ¡gana el juego! Si varios jugadores acumulan 3 puntos en la misma ronda, ¡todos comparten la victoria!

## Cartas de Bonificación (variantes)

Una vez que hayas jugado algunas partidas, si encuentras que el juego básico está muy fácil, intenta agregar algunos de estos personajes especiales. ¡Pero ten cuidado de no agregar demasiados a la vez o podrías terminar frito (o peor, revuelto)!

**Aspen, el perro (x2):** Agrega una o ambas cartas de perro. Cuando aparece Aspen, se queda para asegurarse de que las gallinas puedan empollar en paz y ahuyenta al próximo zorro que de otro modo asustaría a una gallina.

**Vanessa, la zorra disfrazada (x2):** Intercambia una o dos cartas de zorro normal con una o dos cartas de zorro disfrazado. Vanessa es más inteligente que sus hermanos. Tiene el mismo efecto que una carta zorro normal, pero el perro no la detecta.

**Rico, el gallo (x1):** Agrega la carta de gallo. Cuando aparece Rico, la ronda termina inmediatamente. El primer jugador en golpear la pila de cartas boca arriba debe anunciar cuántos huevos hay actualmente en juego. Otros jugadores pueden desafiar como de costumbre.

**Dolly, la pata (x2):** Agrega una o ambas cartas pata. Cuando aparece Dolly, todos los jugadores deben decir rápidamente: "¡Cuac!" Si Dolly aparece por segunda vez, todos los jugadores deben decir: "¡Cuac! ¡Cuac!" ¡Expresar tus sentimientos es saludable!

**Tigre, la lombriz (x2):** Agrega una o ambas cartas de lombriz. Cuando aparece Tigre, distrae a la siguiente gallina que llega de sentarse en un huevo (ella persigue a la lombriz en lugar de quitar un huevo del juego).

**Roger, el granjero (x1):** Agrega la carta de granjero, junto con las 5 cartas de huevo restantes. Cuando aparece Roger, "recoje" todos los huevos que están en juego. (Resta mentalmente todos los huevos en juego que quedaron debajo del granjero del recuento de huevos actual). Los huevos recolectados por el granjero están fuera de juego por el resto de la ronda, sin embargo, el granjero no recolecta ningún huevo donde estén sentadas las gallinas.

**Doble, el huevo de avestruz (x2):** Agrega una o ambas cartas de huevo de avestruz. El huevo de avestruz cuenta como dos huevos. Debido a su tamaño, una gallina no puede sentarse sobre él, sin embargo, Roger el granjero lo recogerá feliz.

## Unas Palabras de Gamewright

Con un divertido elenco de personajes que van y vienen constantemente, *Pollo Pollo* de Charles Bossart es una versión única de los juegos de memoria. Si bien la premisa es fácil de comprender, creemos que estarás de acuerdo en que llevar un conteo mental de las cartas no es tarea fácil, especialmente cuando se agregan todas las cartas de bonificación. Y aunque los sabios nos dicen que "nunca cuentes tus pollos antes de que nazcan", esperamos que estés de acuerdo en que este juego es una excepción por la que vale la pena romper la regla.

Juego de: Charles Bossart  
Ilustraciones de: Pauline Berdal



70 Bridge Street  
Newton, MA 02458  
617-924-6006  
jester@gamewright.com  
gamewright.com  
©2021 Gamewright, una división de Ceaco Inc. Todos los derechos reservados.



Con licencia de Oka Luda Editions



fb.com/gamewright

@gamewright

@gamewright

youtube.com/gamewright