



OBJETIVO DEL JUEGO

Conviértete en la gallina más astuta del corral: acumula huevos sanos mientras te deshaces secretamente de los huevos podridos. Al final de la partida, la gallina con más puntos será la gran vencedora.

CONTENIDO y DESCRIPCIÓN

Cartas Huevo:



Huevo normal: 36 cartas
+ 1 punto



Huevo de oro: 2 cartas
+ 4 puntos



Huevo podrido: 22 cartas
- 1 punto

¡Debes deshacerte de él sin que nadie te vea!

Si te descubren, debes ponerlo en tu área visible y resta 1 punto al final de la partida. Si te culpan sin tener razón, el jugador que te culpó descarta un huevo sano jugado. Si logras descartar un Huevo podrido sin que te pillen, roba 1 carta del mazo Gallina hasta tener 3 cartas en mano y, cuando lo consideres, devuelve la carta de Huevo podrido en el mazo Huevos.



Huevo doble:
8 cartas
+ 2 puntos



Cartas de acción:



Lobo: 4 cartas

Obliga a otro jugador a descartar en el mazo Huevos un Huevo normal



Gallina ladrona: 6 cartas

Roba un Huevo normal ya jugado de cualquier jugador y colócalo en tu área.



Maíz: 5 cartas

Al jugarla, coloca tu mano inmediatamente sobre la carta y grita ¡Maíz! El resto de jugadores deben hacer lo mismo, colocando las manos una encima de la otra. El último en hacerlo se lleva 2 huevos podridos del mazo Huevos y los coloca en su área.



Montón de paja: 6 cartas

Se coloca encima del montón de huevos que ya tengas en tu área. Estos huevos quedan protegidos del Lobo, Gallina ladrona, Cacareo y Gallina alfa. Los próximos huevos que coloques en tu área deben estar en un montón aparte y no estarán protegidos. Esta carta de protección permanece activa hasta que alguien use la carta Escarbar contra ti.



Escarbar: 4 cartas

Descarta el Montón de paja de otro jugador.



Cacareo: 5 cartas

Usa esta carta a la vez que cacareas. Podrás robar un Huevo doble o dos huevos normales de otro jugador.



Picotazo: 7 cartas

Se utiliza como acción defensiva contra la Gallina ladrona, el Lobo y la carta Cacareo, quedando sin efecto. Ambas cartas se descartan.



Ojos de gallina: 3 cartas

Con una simple mirada, ponte de acuerdo con otro jugador sin que nadie más lo note. Cuando llegue tu turno y juegues Ojos de gallina, ambos deberéis cacarear al mismo tiempo.

Si lo lográis sin ser descubiertos: cada uno roba 1 carta del mazo Huevos y la coloca en su área. Si os pillan antes de cacarear, el jugador que inició la acción debe descartar 1 Huevo normal. Si solo uno cacareo: se lleva un Huevo podrido del mazo Huevos, a menos que consiga despistar al resto imitando a una gallina (cacareando, aleteando, etc.). Si los demás aceptan la actuación y no lo acusan, no recibe castigo.



Gallina alfa: 2 cartas

Colócala en tu área cuando decidas activarla para realizar otra jugada inmediata. Con esta carta activa puedes quitarle a otro jugador un huevo de cualquier tipo que no esté bajo el montón de paja y eres inmune a los ataques durante 2 rondas. Luego, debes descartarla. Dos cartas de gallina Alfa no pueden estar activas a la vez.

Total de cartas: 110

PREPARACIÓN

Crea un mazo aparte con 8 huevos normales y 8 huevos podridos. Este será el **mazo Huevos**. Luego, mezcla todas las cartas restantes para formar el **mazo Gallina** y coloca ambos mazos al alcance de todos.

Del mazo Gallina, reparte 3 cartas a cada jugador.

Se juega por turnos en sentido horario. Comienza el jugador más joven.

MECÁNICA DEL JUEGO

- Al comienzo de su turno, cada jugador debe tener siempre 3 cartas en la mano y podrá realizar solo una acción por turno. Después de haber jugado, robará una carta del mazo Gallina para volver a tener su mano completa.
- Es obligatorio deshacerse de los huevos podridos.
- Los huevos podridos que acumules en tu área permanecerán allí hasta el final de la partida. No se pueden descartar.
- Recarga de mazo Huevos: tanto los huevos normales que se vayan descartando como los huevos podridos eliminados secretamente se irán colocando en el mazo Huevos.

ACCIONES

- Colocar un Huevo normal, doble o de oro en tu área.
- Jugar una carta de acción.
- Descartar una carta que no quieras y cambiarla por otra del mazo Gallina.

FINAL DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

El juego termina cuando se agota el mazo Gallina. Se contabilizan los huevos obtenidos y gana la gallina con más puntos. En caso de empate, gana quien tenga menos huevos podridos.