

Pickin' CHICKENS

Save your chickens from the jumping fox!



Contents:

- Rotating Game Base
- 16 Chicken Game Pieces in 4 Colors
- 12 Chicken Coops
- 4 Double-Sided Chicken Cards
- 1 Double-Sided Farmer Card
- Instructions

2 Ways to Play!

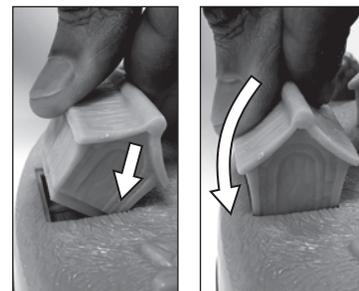
Object

Pickin' Chickens

Players take turns spinning the Game Base and picking which Coop to look under. The first player to collect a Chicken **IN EVERY COLOR** wins!

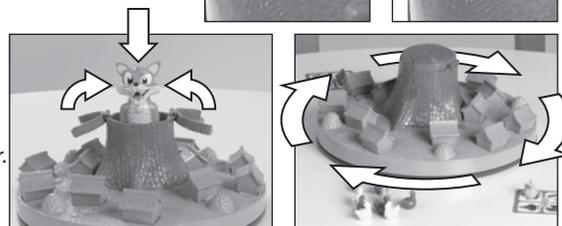
Preparing to Play:

- Press all the Chicken Coops firmly into the holes in the Game Base. It's easiest to put one long side of the Coop in first, then push down to fit the other long side, as shown.
- Keep all Chicken Game Pieces in a pile near the Game Base.
- Place the Farmer Card near the Chicken Game piece pile.
- Press down gently on the Fox's head, pushing him down into his tree trunk until he clicks into place, then close the halves of the trunk lid.
- Each player takes a Chicken Card and lays it in front of them with the colored Chickens (red, blue, green and yellow) facing up.



Playing a Turn:

- The youngest player starts by holding one of the four bushes around the edge of the Game Base and giving the whole Game Base a good spin in the direction of the arrows.
- Once the Game Base has stopped spinning, the player picks a Chicken Coop and receives that color Chicken. The Chicken Coop is then replaced and the next player to the left spins and selects a Chicken Coop.
- Under each Chicken Coop, the player will find a picture of either a Chicken or the Farmer.
- If a Chicken is revealed, the player takes a Chicken Game Piece of the same color from the pile and places it on the corresponding color on their Chicken Card.
- If a player reveals a color Chicken he/she already has, the player does nothing and his/her turn is over.
- If the Farmer is revealed, the player takes the Farmer Card from the pile or from the player who currently has it.

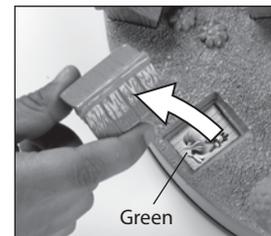


Winning the Game:

The first player to collect four Chicken Game Pieces (one of each color) is the winner!

The Jumping Fox:

If the Fox jumps out of his tree trunk during a spin, each player loses one of their Chicken Game Pieces ... unless they're holding the Farmer Card. The Farmer Card protects its holder from losing a Chicken. Once all the other players have put one of their Chicken Game Pieces back onto the pile, the Fox is pushed back into his tree trunk. The player holding the Farmer Card puts it back beside the Chicken pile. The next player now spins the Game Base to start a new turn.



The Farmer Card:

At the beginning of the game, the Farmer Card is placed beside the pile of Chicken Game Pieces. The Farmer Card can only be used once to save a player from losing a Chicken to the Fox, and then it must be returned beside the pile of Chicken Game Pieces. If the Farmer Card has been drawn by a player and a second player spins the Game Base and reveals the Farmer, the Farmer card is passed to the second player.

A Quick Way to Play (ideal for younger players)

Pickin' Chickens Jr.

Players take turns spinning the Game Base and picking which Coop to look under. The first player to collect four Chicken Game Pieces **OF ANY COLOR** wins!

P25132

GAME ZONE IS A MARK OF EPOCH EVERLASTING PLAY LLC
©2018 EPOCH EVERLASTING PLAY LLC
MADE IN CHINA DISTRIBUTED IN THE UNITED STATES BY
EPOCH EVERLASTING PLAY LLC PARSIPPANY, NJ 07054

© 2016 DRUMOND GAMES LTD., UK.
PICKIN' CHICKENS IS A REGISTERED TRADEMARK
OF DRUMOND GAMES LTD.

CONFORMS TO ASTM F963
STYLES AND COLORS MAY VARY.

COLORS AND CONTENTS MAY VARY FROM THOSE SHOWN.
PLEASE RETAIN THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE.
MADE IN CHINA.



EPOCH EVERLASTING PLAY
75D LACKAWANNA AVENUE
PARSIPPANY, NJ 07054 USA
1-800-631-1272
www.EpochEverlastingPlay.com

WARNING:
CHOKING HAZARD – Not suitable
for children under 36 months due
to small parts.

Pickin' CHICKENS

Protège tes poules du renard sauteur!



4+ / 2 à 4 Joueurs

Contenu de la boîte:

- Socle de jeu rotatif
- 16 pions en forme de poule (4 couleurs)
- 12 poulaillers
- 4 cartes de poules recto verso
- 1 carte de fermier recto verso
- Instructions

Deux façons de s'amuser!

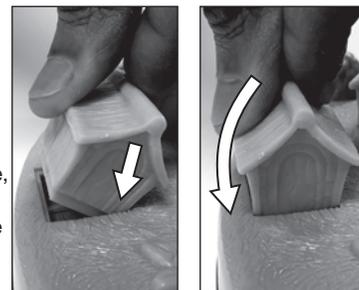
But du jeu

Sauve-qui-poule

Chacun leur tour, les joueurs font tourner le socle de jeu rotatif et choisissent sous quel poulailler regarder. Le premier joueur qui réussit à collecter une poule **DE CHAQUE COULEUR** gagne!

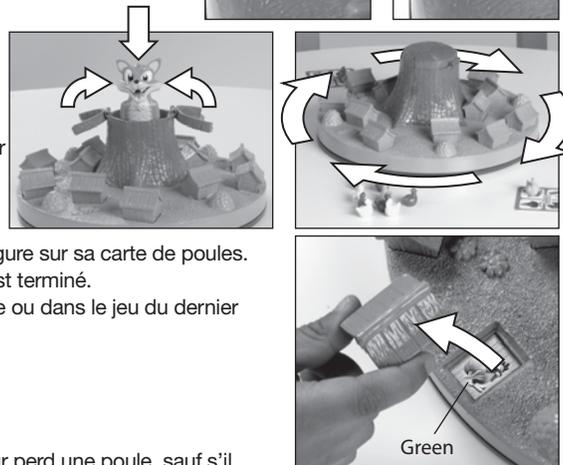
Préparer le jeu :

- Appuyez fermement sur les poulaillers pour les insérer dans les trous du socle de jeu. C'est plus facile de procéder en insérant le plus long côté du poulailler en premier, puis en appuyant pour aligner l'autre côté comme illustré.
- Formez une pile avec tous les pions en forme de poule au centre du socle de jeu.
- Placez la carte du fermier près de la pile de poules.
- Appuyez doucement sur la tête du renard pour l'enfoncer dans son tronc d'arbre de sorte qu'il s'enclenche, puis fermez les deux moitiés du couvercle du tronc d'arbre.
- Chaque joueur prend une carte de poules et la place devant lui avec l'image des poules rouge, bleue, verte et jaune orientée vers le haut.



Jouer un tour :

- Le joueur le plus jeune commence en faisant tourner le socle de jeu dans la direction des flèches et en tenant entre ses doigts l'un des quatre arbustes qui se trouvent sur le pourtour.
- Une fois que le socle cesse de tourner, le joueur choisit un poulailler et prend la poule de couleur qui s'y trouve. Le poulailler est ensuite remis en place, et le prochain joueur sur la gauche peut à son tour faire tourner le socle et choisir un poulailler.
- Sous chacun des poulaillers, le joueur trouvera une image de poule ou de fermier.
- Si une poule se cache sous le poulailler, le joueur prend un pion en forme de poule de la même couleur dans la pile et le place sur la poule de couleur correspondante qui figure sur sa carte de poules.
- Si le joueur possède déjà une poule de cette couleur, il ne peut rien faire et son tour est terminé.
- Si un fermier se cache sous le poulailler, le joueur prend la carte de fermier dans la pile ou dans le jeu du dernier joueur qui la détenait.



Gagner le jeu :

Le premier joueur qui réussit à collecter quatre poules (une de chaque couleur) gagne!

Le renard sauteur :

Si le renard sauteur sort de son tronc d'arbre pendant que le socle tourne, chaque joueur perd une poule, sauf s'il détient la carte de fermier. La carte de fermier empêche le joueur qui la détient de perdre une poule. Lorsque tous les autres joueurs ont retourné leur poule dans la pile, il faut appuyer à nouveau sur la tête du renard pour qu'il retourne dans son tronc d'arbre. Le joueur qui détenait la carte de fermier la replace ensuite près de la pile. C'est maintenant au prochain joueur de faire tourner le socle pour commencer un nouveau tour.

La carte du fermier :

Au début du jeu, la carte de fermier est placée près de la pile de pions en forme de poule. Le joueur qui détient la carte de fermier peut l'utiliser une seule fois pour sauver une poule du renard. La carte doit ensuite être replacée près de la pile de pions. Si la carte de fermier a été tirée par un joueur, et qu'un second joueur découvre un fermier après avoir fait tourner le socle, la carte de fermier est remise au second joueur.

Variante express du jeu (idéale pour les jeunes joueurs)

Sauve-qui-poule pour les plus jeunes

Chacun leur tour, les joueurs font tourner le socle de jeu rotatif et choisissent sous quel poulailler regarder. Le premier joueur qui réussit à collecter quatre poules **DE N'IMPORTE QUELLE COULEUR** gagne!

P25132

GAME ZONE EST UNE MARQUE DE EPOCH EVERLASTING PLAY LLC
©2018 EPOCH EVERLASTING PLAY LLC
FABRIQUÉ EN CHINE DISTRIBUÉ AUX ÉTATS-UNIS PAR
EPOCH EVERLASTING PLAY LLC PARSIPPANY, NJ 07054

© DRUMOND GAMES LTD., 2016. (ROYAUME-UNI)
PICKIN' CHICKENS EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE
DRUMOND GAMES LTD.

CONFORME À LA NORME ASTM F963.
LES MODÈLES ET LES COULEURS PEUVENT CHANGER.

LE CONTENU ET LES COULEURS PEUVENT DIFFÉRER DE CE
QUI EST ILLUSTRÉ SUR LA BOÎTE. VEUILLEZ CONSERVER
CES RENSEIGNEMENTS À TITRE DE RÉFÉRENCE.
FABRIQUÉ EN CHINE.



EPOCH EVERLASTING PLAY
75D LACKAWANNA AVENUE
PARSIPPANY, NJ 07054 USA
1-800-631-1272
www.EpochEverlastingPlay.com



AVERTISSEMENT!

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT –
Ne convient pas aux enfants de moins
de 36 mois en raison de petites pièces.