



FOX & CHICKEN



Stephanie Burrows Fox
& Michael Fox

& friends
HUCH!
HUCH!

Fox & Chicken ist ein Spiel für mindestens sieben Spieler, kann aber auch problemlos mit **viel mehr** Teilnehmern gespielt werden. Mit dem in dieser Schachtel enthaltenen Material können bis zu einundvierzig Personen spielen! Zu Beginn der Partie erhält jeder eine Rollenkarte, die er vor den anderen geheim hält. Diese Rollen teilen die Gruppe in zwei Mannschaften: Füchse und Hühner. Das Ziel ist ganz einfach: Wer gewinnen will, muss überleben!

SPIELVORBEREITUNG:

Zuerst muss jemand aus der Gruppe zum Spielleiter ernannt werden. Er wird die Gruppe kontrollieren, ist für den Ablauf des Spiels verantwortlich und sorgt dafür, dass alle Regeln auch wirklich eingehalten werden. In Abhängigkeit von der Spielerzahl nimmt er die entsprechende Anzahl an Rollenkarten, mischt sie und teilt verdeckt an jeden Spieler eine davon aus. (Siehe Seite 15 für Set-Empfehlungen je nach Spielerzahl.) Wenn Spezialrollen verwendet werden – also nicht nur gewöhnliche Füchse und normale Hühner –, werden deren Besonderheiten **vor** dem Austeilen der Rollenkarten erklärt.

Wenn jeder eine Karte erhalten und sich geheim angesehen hat, erinnert der Spielleiter alle Spieler daran, dass sie **ihre Rollenkarte erst aufdecken dürfen, wenn der Spielleiter sie dazu auffordert**. Jeder darf nach Strich und Faden lügen, wenn er nach seiner Identität gefragt wird, doch seine Karte darf man wirklich erst umdrehen, wenn der Spielleiter es sagt. Nun kann die Partie damit beginnen, dass der Spielleiter erfährt, wer wer ist. Wir empfehlen dem Spielleiter, mit einer Geschichte anzufangen, die ungefähr folgendermaßen lauten könnte:

„Nun schließt bitte jeder die Augen. Ich werde euch eine Geschichte erzählen. Irgendetwas geht auf dem Bauernhof vor sich – etwas Schlimmes.“

Normalerweise führen die Hühner ein glückliches Leben: Sie laufen im Hühnerhof herum, picken Körner auf und legen ab und zu ein Ei. Nun haben sie allerdings festgestellt, dass ihre Anzahl offensichtlich schrumpft: Es werden immer weniger Hühner. In fast jeder Nacht verschwindet ein weiteres Huhn, ohne dass irgendjemand wüsste, wohin. Nun ja – niemand außer den Füchsen, die sich vor Kurzem im Wald hinter dem Hühnerhaus angesiedelt haben. Füchse, nun öffnet bitte eure Augen.“

Wenn der Spielleiter weiß, wer zu den Füchsen gehört, sagt er:
„Die Füchse können nun wieder ihre Augen schließen.“

Falls Spezialrollen im Spiel sind, werden nun die Sondercharaktere einzeln nacheinander aufgerufen und wieder schlafen geschickt, bis der Spielleiter weiß, wer welche Rolle spielt. Die Hühner werden **nicht** aufgerufen, ihre Augen zu öffnen, denn sonst wüssten sie ja, welche Spieler Füchse sind oder eine Spezialrolle spielen. Nun geht es weiter ...

„Es wird Zeit, dass die Geschichte beginnt ...“

DIE PARTIE BEGINNT:

Das Spiel besteht aus einander abwechselnden Phasen – Tag und Nacht – und dauert so lange, bis eine Mannschaft gewonnen hat. Der Spielleiter erzählt, dass es den Hühnern gut geht und sie glücklich im Hof herumlaufen. Es hat den Anschein, als seien einige der neu hinzugekommenen Hühner etwas größer als die anderen und sähen etwas anders aus; aber das ist nicht so schlimm, denn sie genießen allesamt ihr angenehmes Leben. Nach einer Weile, nachdem alle versucht haben, ihre Freunde davon zu überzeugen, dass sie wirklich Hühner sind, lässt der Spielleiter es Nacht werden, und jeder muss schlafen gehen.

NACHT-PHASE:

Alle Spieler müssen die **Augen schließen**. Das Einzige, was man hören kann, ist nun ein gelegentliches Schnarchen der Hühner. Nachdem alle ihre Augen geschlossen haben, sagt der Spielleiter:

„Die Füchse öffnen nun bitte ihre Augen und zeigen mir **leise**, welches Huhn sie fressen wollen.“

Die Füchse müssen nun gemeinsam **ein einziges** Huhn auswählen, indem sie gestikulieren und zeigen. Wenn sie sich nicht einigen können, drängt der Spielleiter sie irgendwann zur Eile – denn die Zeit bis zum Sonnenaufgang ist kurz! Sobald eine Entscheidung gefallen ist, verkündet der Spielleiter:

„Die Füchse schließen jetzt ihre Augen. Die Sonne geht auf!“
Nun geht es mit der Tag-Phase weiter.

TAG-PHASE:

Der Spielleiter beginnt die Tag-Phase zum Beispiel folgendermaßen:

„Am nächsten Morgen, als die Hühner erwachen, stellen sie fest, dass eine ihrer Freundinnen verschwunden ist und lediglich einige Federn hinterlassen hat. Außerdem sind ein paar verdächtige Pfotenabdrücke zu sehen. Das vermisste Huhn ist _____!“

An dieser Stelle fügt der Spielleiter den Namen des Spielers ein, den die Füchse ausgewählt haben. Der betreffende Spieler **muß** seine Rollenkarte aufdecken

und ist nun aus dem Spiel. Er darf keine weiteren Aktionen mehr ausführen, denn er wurde ja gefressen. Wie traurig. Doch nun können die Hühner sich möglicherweise **rächen**. Der Spielleiter sagt:

„Es ist offensichtlich, dass sich mindestens ein Fuchs in der Nähe des Hühnerhauses versteckt hält. Doch wer könnte das sein? Wenn mindestens die Hälfte der verbliebenen Hühner sich einigen und für **einen einzigen Spieler** stimmen, den sie für den Fuchs halten, wird dieser Spieler fortgejagt. Und zwar unabhängig davon, ob es sich wirklich um einen Fuchs oder doch um ein Huhn handelt. Ihr habt drei Minuten Zeit.“

Jetzt müssen **alle Spieler** miteinander darüber diskutieren, wen sie für einen Fuchs halten. Vielleicht hat jemand in der Nacht irgendwo ein Geräusch gehört? Huhn-Spieler müssen jeden davon überzeugen, dass sie wirklich nur harmlose Hühner sind, wie sie behaupten. Fuchs-Spieler sollten natürlich lügen, vorgeben, sie hätten etwas gehört oder gespürt, denn sie wollen sich ja in der nächsten Nacht ungestört das nächste Huhn einverleiben. Wenn die Zeit um ist, fragt der Spielleiter:

„Ist eine Entscheidung gefallen?“

Falls **ja**, **muss** der Spieler, der fortgejagt worden ist, sofort seine Karte aufdecken. Er ist aus dem Spiel. Nun beginnt die nächste Nacht-Phase.

Falls **nein**, geht die Partie weiter, ohne dass jemand fortgejagt wird. Es beginnt die nächste Nacht-Phase.

WIE DIE PARTIE GEWONNEN WIRD:

Falls es jemals mehr Füchse als Hühner gibt, haben die überlebenden **Fuchs**-Spieler sofort gewonnen. Sie wären in der Lage, während der Tag-Phase alle Abstimmungen zu steuern, so dass schon sehr bald alle Hühner gefressen wären. Die armen, armen Dinger ...

Wenn es den Hühnern gelingt, alle Fuchs-Spieler zu verjagen, haben die verbliebenen **Huhn**-Spieler die Partie gewonnen. Sind keine Füchse mehr übrig, können die Hühner ihre Tage wieder in Ruhe auf dem Hühnerhof pickend verbringen und sich ihres Lebens freuen. Das ist zwar nicht allzu aufregend, scheint ihnen aber durchaus zu genügen.

SPEZIALROLLEN:

Wir empfehlen, die ersten Partien einfach zu halten und lediglich normale Fuchs- und Huhn-Karten zu verwenden. Es gibt einige Rollen, die recht anspruchsvoll und etwas erklärungsbedürftig sind. Deshalb finden sich nachfolgend weitere Informationen zu allen Spezialrollen. Sofern nicht anders angegeben, muss ein Huhn alle Füchse loswerden, um gewinnen zu können, während ein Fuchs gewinnt, sobald es mehr Füchse als Hühner gibt.



Huhn im Fuchspelz (Huhn): Wenn die Füchse während der Nacht-Phase ihre Augen öffnen, machst auch du die Augen auf und beteiligst dich an der Entscheidungsfindung, welches Huhn gefressen werden soll. Während der Tag-Phase darfst du **nicht** explizit sagen, wer ein Fuchs ist, da dich das verraten würde; doch du solltest

dein Wissen geschickt einsetzen, um den anderen Hühnern zu helfen. Die Füchse **können** während einer Nacht-Phase beschließen, dich zu fressen.



Mutterfuchsin (Fuchs): Einmal pro Partie darfst du beschließen, ein zusätzliches Huhn zu fressen. Nachdem die Füchse während der Nacht-Phase entschieden haben, wer ihr nächstes Opfer sein soll, fragt der Spielleiter dich, ob du dein Extra-Huhn fressen möchtest. Wenn du das willst, zeigst du still auf dein Opfer. Falls du nicht möchtest, schüttelst du den Kopf; der Spielleiter wird dich dann während der nächsten Nacht-Phase erneut fragen.



Ei (Huhn): Wenn die Füchse während der Nacht-Phase beschließen, dass du ihr Opfer sein sollst, macht der Spielleiter wie gewohnt weiter. Doch wenn die Tag-Phase beginnt, muss der Spielleiter erklären, dass in der Nacht niemand gefressen wurde: Du bist durch deine harte Schale geschützt!



Fuchsjunges (Fuchs): Die anderen Füchse haben behauptet, du seiest zu klein, um mit dabei zu sein, aber du hast beschlossen, trotzdem mit auf Hühnerjagd zu gehen! Du darfst in der Nacht weder deine Augen öffnen, noch mit den erwachsenen Füchsen abstimmen und musst deine Identität geheim halten. Doch wenn die Füchse während der Nacht-Phase beschließen, dich zu fressen, wird deine wahre Identität enthüllt, und du wirst zum ausgewachsenen Fuchs!

Am nächsten Morgen muss der Spielleiter allen Spielern mitteilen, dass sich ein neuer Fuchs zur Gruppe hinzugesellt hat.



Küken (Huhn): Während der Nacht-Phase fordert der Spielleiter dich vor den Füchsen auf, die Augen zu öffnen. Er bittet dich, einen einzelnen Spieler anzusehen, den du für einen Fuchs hältst. Falls du Recht hast, nickt der Spielleiter. Hast Du Unrecht, schüttelt der Spielleiter den Kopf. Dann schließt du deine Augen wieder, und die Füchse erwachen, um ihr Opfer zu wählen.



Mutterhenne (Huhn): Während der Nacht-Phase fordert der Spielleiter dich vor den Füchsen auf, die Augen zu öffnen. Er bittet dich, **einen** einzelnen Spieler auszuwählen und dann deine Augen wieder zu schließen. Der gewählte Spieler wird von dir beschützt. Wenn die Füchse beschließen, diesen Spieler zu fressen, beginnt die folgende Tag-Phase damit, dass der Spielleiter

verkündet, es habe in der Nacht kein Opfer gegeben. Wählst du einen Fuchs, schmausen die Füchse in dieser Nacht wie üblich.



Preishuhn (Huhn): Wenn die Füchse während der Nacht-Phase beschließen, dich zu fressen, läuft die Zeit. Der Bauer ist so traurig, dass er vergisst, seine Hühner zu füttern! Diese haben nun nur noch **drei** Tag-Phasen Zeit, um alle Füchse loszuwerden. Wenn ihnen das nicht gelingt, haben die Füchse sofort gewonnen.



Hahn (Huhn): Während der Nacht-Phase fordert der Spielleiter dich vor den Füchsen auf, die Augen zu öffnen. Dann fragt er dich, ob du deine Sonderfähigkeit nutzen möchtest. Falls **ja**, zeigst du auf einen Spieler: Zu Beginn der nächsten Tag-Phase wird der Spielleiter der Gruppe erzählen, dass dieser Spieler fortgejagt worden ist. Falls **nein**, schließt du deine Augen wieder, und

die Partie läuft normal weiter. Wenn du allerdings **zwei** Hühner fortgejagt hast, verkauft der Bauer dich, und du scheidest aus der Partie aus.



Verrückter Wissenschaftler (Huhn): Einmal pro Partie kannst du während einer Nacht-Phase ein Huhn, das in der vorausgegangenen Nacht-Phase gefressen worden ist, wieder zum Leben erwecken. Das auferstandene Huhn kehrt in der nächsten Tag-Phase wieder ins Spiel zurück, als sei nichts geschehen, kann aber natürlich ein weiteres Mal gefressen werden!



Kleine Metallhenne (Huhn): Während der Nacht-Phase fordert der Spielleiter dich vor den Füchsen auf, die Augen zu öffnen. Dann weist du auf einen einzelnen Spieler, dessen Identität du gerne erfahren möchtest. Wenn es sich bei dem gewählten Spieler um einen Fuchs handelt, zeigt der Spielleiter dir seine Zähne! Ist der Spieler ein Huhn, flattert der Spielleiter mit den Armen. Dann schließt du deine Augen wieder, und die Füchse erwachen, um ihr Opfer zu wählen.



Vegetarier-Fuchs (Fuchs): Diese Rolle ist nicht leicht zu spielen, denn Hühner sind für dich Freunde, keine Nahrung! Deshalb ist der Vegetarier-Fuchs so etwas wie ein Doppelagent. Während der Nacht-Phasen arbeitest du Seite an Seite mit den Füchsen (und musst Hühner auswählen, die gefressen werden sollen), doch tagsüber musst du versuchen, deine Mitfüchse

zu dezimieren. Du gewinnst zusammen mit den Hühnern, wenn außer dir keine Füchse mehr im Spiel sind.



Schlauer Fuchs (Fuchs): Du bist perfekt verkleidet! Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Sonderfähigkeit einsetzt, um herauszufinden, ob du ein Fuchs bist oder nicht, wirst du **immer** als Huhn erscheinen. Dennoch musst du zusammen mit den anderen Füchsen den Hühnern zahlenmäßig überlegen sein, um die Partie zu gewinnen.



Zombie-Huhn (Huhn): Die ultimative Rache! Wenn die Füchse dich während der Nacht-Phase als ihr nächstes Opfer auswählen, sagt der Spielleiter: „Zombie-Huhn ... **gib dich zu erkennen!**“ Dann wachst du auf und holst dir vor den entsetzten Augen der Füchse einen von ihnen. Du scheidest ebenso aus der Partie aus wie der von dir gewählte Fuchs. Zu Beginn der nächsten Tag-Phase wird dies den anderen Spielern bekannt gegeben.



Chewgacka und Henne Solo

(Hühner): Es kann nur mit beiden Spezialrollen **zusammen** gespielt werden. Los geht's! Haltet einander bis zum Ende der Partie am Leben und werdet alle Füchse los – dann

habt ihr gemeinsam mit den anderen Hühnern gewonnen! Wenn Chewgacka oder Henne Solo ausscheiden, kann der andere Spieler des Paares nicht mehr gewinnen: Die anderen Hühner gewinnen in diesem Fall, doch der verbliebene einzelne Partner nicht.



Obi Henn Kenobi (Huhn): Du bist nicht das Huhn, nach dem die Füchse Ausschau halten! Einmal pro Partie überlebst du dank deiner überlegenen Gedankenkontrolle eine nächtliche Entscheidung der Füchse, dich zu fressen. Doch wenn sie dich ein zweites Mal als Opfer aussuchen, scheidest du aus dem Spiel aus.



Darth Fuchsin (Fuchs): Möge die Macht mit dir sein! Wenn ein anderer Spieler seine Sonderfähigkeit in einer Weise nutzt, die dir direkt schadet, kannst du einmal im Laufe der Partie deren schädliche Wirkung aufheben, selbst wenn auch andere Spieler davon betroffen sind.



Finsterer Fuchs (Fuchs): Einmal pro Partie kannst du deine böse Macht einsetzen, um während einer Nacht-Phase einen einzelnen Spieler deiner Wahl zu vernichten. Welche Verlockung der dunklen Seite ...



Kult-Huhn (Huhn): Das Nonplusultra, wenn es um Selbsterstörung geht! Du kannst ganz normal gewinnen, indem die Füchse beseitigt werden; doch wenn du das Gefühl hast, dass die Chancen schlecht stehen, kannst du dich als Kult-Huhn zu erkennen geben. Du konsultierst das Pickronomicon und rufst den mächtigen Glückthulu an! Nun werden **alle** vernichtet – niemand gewinnt!



Der Arzt (Huhn): Zu Beginn der Nacht-Phase kannst du dir einen Gefährten wählen. Wenn ihm etwas Schlimmes widerfährt (auch wenn er gefressen wird!), wird die Auswirkung auf dich umgeleitet – ausch! Er bleibt im Spiel und ist für den Rest dieser Nacht vor allem Übel geschützt.



El Pollo Loco (Huhn): In jeder Nacht-Phase wird der Spielleiter dich fragen, ob du jemanden „enttarnen“ möchtest. Einmal pro Partie kannst du während einer Nacht-Phase zu diesem Zweck einen Mitspieler auswählen. Wenn dieser Spieler überlebt, wird der Spielleiter diesen Spieler während der folgenden

Tag-Phase auffordern, seine Rollenkarte aufzudecken; er wird unehrenhaft aus der weiteren Partie ausgeschlossen.



Der Zauberer (Huhn): Einmal pro Partie darfst du einen Spieler auswählen, der für eine gesamte Tag- und Nacht-Phase verschwindet. Der Spielleiter fragt dich am Ende der Nacht-Phase, ob du jemanden verschwinden lassen möchtest. Wenn du deine Fähigkeit nutzen möchtest, tippt der Spielleiter dem von dir gewählten Spieler auf die Schulter: Das ist für ihn das Zeichen dafür, dass er seine Augen erst zu Beginn der **übernächsten** Tag-Phase wieder öffnen wird.



Wesley Gacker (Huhn): Zu Beginn der Nacht-Phase weckt der Spielleiter dich auf, um dich zu fragen, wen du mit deiner technologischen Begabung durchleuchten willst, um herauszufinden, ob er etwas anderes ist als ein normaler Fuchs oder ein gewöhnliches Huhn. Wenn der ausgewählte Spieler eine Sonderfähigkeit hat, nickt der Spielleiter; falls es sich um einen normalen Fuchs oder ein gewöhnliches Huhn handelt, schüttelt er den Kopf.



Gewichtiges Begleiter-Ei (Huhn): Im Laufe der Partie darfst du zwar nicht abstimmen, dich aber trotzdem an Diskussionen beteiligen. Doch wenn die Hühner gewinnen sollen, **musst** du vor Ende der Partie beseitigt werden. Für die Wissenschaft! Falls du noch lebst, wenn alle Füchse fortgejagt sind, werden die Füchse zu Siegern erklärt.



Fuchsprinzessin (Fuchs): Am Ende jeder Nacht-Phase wird der Spielleiter dich auffordern, auf einen Spieler zu zeigen. Zu Beginn der Tag-Phase erklärt der Spielleiter diesem Spieler, dass er während der Tag-Phase infolge deines Bannes schweigen muss. Ab dem nächsten Tag verläuft die Partie für ihn wieder normal.



Die alte Zigeunerin (Fuchs): Zu Beginn der Partie bittet der Spielleiter dich geheim vorherzusagen, welche Mannschaft gewinnen wird. Wenn dein Tipp richtig ist, bist du der alleinige Sieger! Man unterschätze die alte Zigeunerin nicht!



Ratz und Fatz (Füchse): Es kann nur mit beiden Spezialrollen zusammen gespielt werden. Kraftfutter ist angesagt! Solange Ratz im Spiel ist, dürfen die Füchse jede Nacht ein zusätzliches Huhn fressen. Scheidet Ratz aus, doch Fatz ist noch im Spiel, dürfen die Füchse **nach wie vor** ein zusätzliches Huhn pro Nacht erbeuten, da diese Sonderfähigkeit auf den Zwillingfuchs übergeht. Nur für größere Gruppen zu empfehlen.

Pro Fuchs sollte es drei oder vier Hühner geben. Manche Charaktere haben allerdings Sonderfähigkeiten, die sie deutlich stärker machen; deshalb überlassen wir es euch, das richtige Gleichgewicht zu finden. Es bietet sich jedoch an, pro Huhn mit einer Sonderfähigkeit einen Fuchs mit einer Sonderfähigkeit ins Spiel zu nehmen. Nachfolgend findet ihr einige Kombinationsvorschläge für verschiedene Spielgruppen.

Der einfache Einstieg: Ihr fühlt euch noch nicht sicher im Umgang mit den Sonderfähigkeiten? Kein Problem! Verwendet einfach jede Karte als normale Fuchs- oder Huhn-Karte. Wir glauben, das Spiel funktioniert am besten, wenn ihr pro Fuchs drei oder vier Hühner verwendet, doch wenn ihr das Leben für die Hühner etwas einfacher gestalten wollt, könnt ihr auch die Kleine Metallhenne, das Ei und die Mutterhenne hinzunehmen.

Der nächste Schritt: Schmuggelt mit dem Küken oder dem Huhn im Fuchspel einen Spion ins Lager der Füchse! Das kann ausgeglichen werden, indem ihr auch die Mutterfüchsin hinzunehmt, die den Füchsen einen guten Vorsprung verschaffen kann. Diese Rollen eignen sich in der Regel besonders gut für Partien mit acht oder mehr Spielern.

Etwas raffinierter: Fuchsprinzessin, Ratz und Fatz können den Hühnern das Leben ziemlich schwer machen! Probiert sie in Partien mit sehr vielen Spielern aus. Chewgacka und Henne Solo sind ebenfalls ein interessantes Paar, das sich für dieses Spielniveau eignet.

Sehr anspruchsvoll: Der Vegetarier-Fuchs, die Mutterhenne und der Hahn sind tolle Rollen für erfahrene Spieler. Nehmt sie mit hinzu, wenn ihr eine besonders hinterhältige Partie spielen wollt!

Der ultimative Hühnerhof: Verwendet überhaupt keine normalen Füchse oder Hühner. Jeder Spieler hat eine Spezialrolle – und schon fliegen die Federn!

Übersetzung aus dem Englischen: Birgit Irgang



Autor & Illustration:
Stephanie Burrows Fox
& Michael Fox
Design: Sabine Kondirolli
© 2013 Sprocket Games
© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.

Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. **Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Warning!**

Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

HUCH! & friends



FOX & CHICKEN



Stephanie Burrows Fox
& Michael Fox

& friends
HUCH!
HUCH!

Fox & Chicken is a game where you'll need at least seven people but can easily play with a **lot** more; this set will let you play with up to forty-one people! At the start of the game you will be given a role card that you must keep entirely secret. This role will divide the group into two teams, the Foxes and the Chickens, and your aim is simple ... to win, you must survive.

SETTING UP THE FARMYARD:

First of all, choose someone in the group to be the Storyteller. He will be in control of the group and is responsible for the flow of the game, making sure that all rules are followed properly. Depending on how many people are playing, he takes that number of role cards, shuffles them together and hands out one face down to each player – see pages 15 for suggested sets depending on how many people are playing. If you are using any special roles (anything that isn't a normal Fox or Chicken) explain to everyone what their special abilities are **before** handing out the cards.

Once everyone has a card, remind the players that they **must not reveal their role card until told by the storyteller**. They can lie through their teeth about what they are or are not, but their card mustn't be flipped over unless ordered to. Now the game can begin with the Storyteller discovering who is who. We suggest you start the game by telling something like the following:

“Everyone, please close your eyes – I'm going to tell you a story. Down on the farm, something's happening. Something bad. The chickens normally have such a happy life scratching around for corn and laying the occasional egg. Now they've noticed that their numbers seem to be thinning out. Most nights, a chicken disappears without warning and no-one knows where they go. Well, no-one apart

from the foxes who have just moved in to the woods just beyond the henhouse. Foxes, please open your eyes.”

When you're satisfied that you know who the Foxes are, say the following: “Foxes, please close your eyes.”

If you have any special roles in the game, continue with waking that special character and sending him to sleep again, until you know who is playing which role. Do **not** call for the chickens to open their eyes; otherwise they will know who is either a fox or playing a special role. Then continue ...

“It's time for the story to begin ...”

GAME START:

The game takes place over alternating phases – Day and Night – until one side is victorious. The Storyteller explains that the Chickens are having a lovely time, scratching about in the yard. It seems that some of the newer Chicken arrivals are a little bit larger than the others and even look slightly different, but that doesn't matter ... they're having a lovely time, remember? After a short while, where everyone should be trying to convince their friends that they are indeed chickens, the Storyteller decided that Night comes, and everyone must go to sleep.

NIGHT PHASE:

Tell everyone to **close their eyes**. The only sound is the occasional snore of a chicken. Once everyone's eyes are closed, say:

"Foxes, please open your eyes and **silently** show me which chicken you are going to eat."

The Foxes must decide together by pointing and gesturing at a **single** Chicken. If they are indecisive, give them a nudge – they only have a short time before the sun comes up! Once a decision has been made, say:

"Foxes, close your eyes. The sun is rising!" - Move on to the Day Phase.

DAY PHASE:

Begin with the following:

"The next morning, as the henhouse awakens, the Chickens notice that one of their friends has disappeared leaving only a pile of feathers behind along with some suspicious pawprints ... and that Chicken was _____!"

Insert the player's name who was chosen by the Foxes. He must reveal his card to everyone and is now out of the game. He may not take any further action. After all, he's been eaten. How sad. Now though, the Chickens could possibly get their **revenge**. Say:

"It is obvious that there is at least one Fox hiding in the henhouse, but who

could it be? If at least half of the Chickens can decide and vote for **one single player** who they think is the Fox, that player will be chased from the henhouse, regardless of him being Chicken or Fox. You have three minutes.”

All players must now discuss amongst themselves who they believe is a Fox. Perhaps they heard a noise in the night or felt movement from somewhere? Chicken players must convince everyone that they are indeed what they say they are. Fox players should certainly lie about what they heard or felt – after all, they’d like another easy dinner ... Once the time is up, say:

“Has a decision been made?”

If **yes**, the player who has been chased out of the henhouse **must** reveal his card immediately. He is out of the game. Move on to another Night Phase.

If **no**, the game continues with no-one having been chased out of the henhouse. Move on to another Night Phase.

HOW THE GAME IS WON:

If the Foxes ever outnumber the Chickens, the surviving **fox** players immediately win the game. They will be able to control all votes in the Day Phase, meaning that the Chickens will all end up eaten very quickly. Those poor, poor things.

If the Chickens manage to chase away every single Fox player, the surviving **chicken** players win the game. With no Foxes left in the henhouse, they get to

live out their days pecking around at corn or interesting bits of gravel. It's not much of a life, but they seem happy enough.

SPECIAL ROLES:

Though we suggest you keep your early games simple by only using basic Fox and Chicken cards, some of the roles are a bit more complex and require some explanation on how they are used. Here's a bit of extra information on all of them! Unless stated otherwise, as a Chicken, you have to get rid of all the Foxes to win, while as a Fox, you win if there are more Foxes than Chickens.



Chicken in a Fox Suit (Chicken): When the Foxes open their eyes during the Night Phase, so do you. Help them decide which Chicken will be eaten. During the Day Phase, you may NOT explicitly say who the Foxes are as this will give you away, but you should use what you know to help the other Chickens. The Foxes **can** vote to eat you during the Night Phase.



Den Mother (Fox): Once per game, you may choose to eat an extra Chicken on your own. Once the Foxes have decided on someone to eat during the Night Phase, the Storyteller will ask if you would like to eat your extra Chicken. If you would like to, silently point out your victim. If not, shake your head – the Storyteller will ask again during the next Night Phase.



Egg (Chicken): If the Foxes decide during the Night Phase that you will be their victim, the Storyteller must play as normal. However, when the Day Phase begins, the Storyteller must state that no-one was eaten during the night! You are protected by your hard shell.



Fox Cub (Fox): The other Foxes said you were too small to come along, but you decided to go anyway to hunt Chickens! You are not allowed to open your eyes or vote with the grown up Foxes at Night and must keep your identity secret. However, if the Foxes choose to eat you during the Night Phase, your true nature is revealed and you become a fully fledged Fox! Next morning, the Storyteller must tell all the players that a new Fox has joined the group.



Little Chick (Chicken): During the Night Phase, the Storyteller will ask you to open your eyes before the Foxes. You will then be asked to peek at one single player who you think could be a Fox. If you are correct, the Storyteller will nod. If you are incorrect, the Storyteller will shake his head. You will then close your eyes again and the Foxes will choose a victim.



Mother Hen (Chicken): During the Night Phase, the Storyteller will ask you to open your eyes before the Foxes. You will then be asked to choose **one** player then to close your eyes again. He will be protected by you. If the Foxes choose to eat that player, the following Day Phase will begin with the Storyteller saying that no-one was eaten in the night. If a Fox is chosen, the Foxes will be able to choose whoever they like for their meal that night!



Prize Chicken (Chicken): If you are chosen to be eaten by the Foxes during the Night Phase, time is running out. The farmer is so sad he forgets to feed everyone! The Chickens will only have **three** more Day Phases to get rid of all of the Foxes. Failure to do so results in an immediate win for the Foxes.



Rooster (Chicken): During the Night Phase, the Storyteller asks you to open your eyes before the Foxes. You will then be asked if you wish to use your power. If **yes**, point at one player – at the start of the next Day Phase the Storyteller will tell the group this player was chased away. If **no**, close your eyes and play will continue as normal. However, if you chase away **two** Chickens, the farmer sells you and you will be eliminated from the game.



Mad Scientist (Chicken): Once per game during a Night Phase, you may bring a Chicken who has just been eaten during the previous Night Phase back to life. The resurrected Chicken returns to play at the start of the following Day as if nothing happened ... but it can easily be eaten again!



Little Metal Hen (Chicken): During the Night Phase, the Storyteller will ask you to open your eyes before the Foxes. You will then be asked to scan one single player whose identity you wish to learn. If the player is a Fox, the Storyteller will show you his teeth! If the player is a Chicken, the Storyteller will flap his arms. You will then close your eyes again and the Foxes will choose a victim.



Vegan Fox (Fox): A hard role to play, because Chickens are friends, not food! Therefore the Vegan Fox is like a Double Agent. You work alongside the Foxes during the Night Phases (and must still choose Chickens that will be eaten), but during the Day you must try to get your fellow Foxes eliminated. You and the Chickens will win if all Foxes are out of the game apart from you.



Cunning Fox (Fox): Your perfect disguises mean that any time a player uses a special ability to see whether or not you're a Fox, you will **always** come up as a Chicken. You and your fellow Foxes still need to outnumber the Chickens to win the game.



Zombie Chicken (Chicken): The ultimate revenge! If the Foxes choose you as their dinner during the Night Phase, the Storyteller will say "Zombie Chicken ... **arise!**". You then get to wake up and take one of the Foxes with you with all the remaining Foxes to witness the horror. Both players are eliminated from the game and are revealed at the start of the next Day Phase.



Chewbocka and Hen Solo (Chickens): Punch it, Chewie! **raaaaaaaaawr!** You can only play with both of them! Keep each other alive until the end of the game and get rid of all the Foxes to win. If either

Chewie or Hen is eliminated, the other player in the pair can't win. The other Chickens will win but Chewbocka or Hen Solo will not be included in the victory.



Obi Hen Kenobi (Chicken): This is not the Chicken you're looking for! Once per game, if the Foxes decide to eat you during a Night Phase, you will survive their attack by using your mind controlling ways! However, if they choose you again, you will be eaten and be out of the game!



Darth Vixen (Fox): The force is strong in you. If another player uses his special ability in a way that affects you directly, you may cancel out his use of it once per game, even if it affects other players, too.



Emperor Vulpatine (Fox): Once per game you may use your evil powers to destroy a single player of your choice during a Night Phase. Such is the lure of the dark side ...



Cultist (Chicken): The Ultimate in Self Destruction! You can still win by eliminating all Foxes, but if you feel the odds are too great you may reveal yourself as the Cultist. You consult the Peckronomicon and summon forth the mighty Cluckthulhu! **All** will be devoured! No-one wins!



The Doctor (Chicken): At the start of each Night Phase you can choose a Companion. If anything negative happens to him (including if he gets eaten!) the effect passes to you – ouch! He will remain in the game, safe from harm for the rest of that Night.



El Pollo Loco (Chicken): Once per game during the Night Phase, you can choose a fellow player. In each Night Phase, the storyteller will ask you, whether you want to 'unmask' someone. During the following Day Phase, assuming this player survives, the Storyteller will order him to reveal himself and he will be eliminated in disgrace from the game.



The Illusionist (Chicken): Once per game, you may choose one player to disappear for a whole Day and Night Phase. The Storyteller will ask you if you wish to make someone disappear at the end of the Night Phase. If you choose to use your ability, the person will be tapped on the shoulder by the Storyteller. This is a signal that he is not to open his eyes until the start of the following Day Phase.



Wesley Clucker (Chicken): At the start of a Night Phase, the Storyteller will wake you to ask who you wish to scan with your technological prowess in order to see if he is anything but a normal Fox or Chicken. If your target has a special ability, the Storyteller will give you a positive signal. If the target is a standard Fox or Chicken, he will give you a negative signal.



Weighted Companion Egg (Chicken): You are not allowed to vote during the game but can still get involved in discussions. However, if the Chickens are to win, you **must** be eliminated before the end of the game. For Science! If you are still alive when all Foxes have been chased away, the Foxes will be declared winners!



Furlicia (Fox): At the end of each Night Phase, the Storyteller will ask you to point out one player. At the start of the Day Phase, the Storyteller will order that player to be silent for that Day because of your spell! He returns to normal at the start of the following Day.



The Old Gypsy Woman (Fox): At the start of the game, the Storyteller will secretly ask you to forecast which side will win the game. If your choice is correct, you will be the sole winner! Just like the Old Gypsy Woman said!



Jammer and Pivot (Foxes): Power jam! While the Jammer is in play, Foxes may eat one extra Chicken per Night. If the Jammer is eliminated and the Pivot is still in play, the Foxes may **still** eat one extra Chicken per Night as he passes the ability over. Only recommended in larger groups.

For every Fox, make sure there are three or four Chickens. Of course, some animals have special abilities that could mean that they are much stronger, so we leave it to your discretion to balance it out. However, it's a good idea to have one special Fox for every special Chicken. Here are a few combination suggestions for certain types of gaming groups!

Keep It Simple: Don't feel confident enough to use the special abilities yet? No problem! Just use each card as either a basic Fox or Chicken. We think the game works best with one Fox for every three or four Chickens, but if you'd like to make life a little easier for the Chickens, why not introduce the Little Metal Hen, Egg and Mother Hen roles into the game?

The Next Step: Put a spy into the Foxes camp with the Little Chick or the Chicken in a Fox Suit! This can be balanced out by also introducing the Den Mother who can give the Foxes a good head start. These roles are generally good in games of eight or more players.

Getting Trickier: Furlicia's spell and the Jammer and Pivot can make games very hard for the Chicken team! Try them in games where there are lots of players to eat! Chewbocka and Hen Solo are an interesting pair to introduce at this level too.

Very Tough: Vegan Fox, Mother Hen and Rooster are all great roles for experienced players. Include them if you'd like to play a devious game!

Ultimate Farmyard: Don't use any regular Foxes or Chickens! Make sure everyone has a special ability and watch the feathers fly!



Autor & Illustration:
Stephanie Burrows Fox
& Michael Fox
Design: Sabine Kondirolli
© 2013 Sprocket Games
© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.

Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. **Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Warning!**

Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

HUCH! & friends



FOX & CHICKEN



Stephanie Burrows Fox
& Michael Fox

& friends
HUCH!
HUCH!

Fox & Chicken est un jeu qui nécessite la participation d'au moins 7 personnes, mais qui peut se jouer à **beaucoup** plus. Le matériel dont vous disposez vous permet de jouer jusqu'à 41 personnes ! Au début du jeu, une carte Rôle vous sera attribuée et vous devrez absolument la garder secrète. Les rôles distribués diviseront le groupe de joueurs en deux équipes : les Renards et les Poules. Le but du jeu est très simple : pour gagner, il faut rester vivant !

MISE EN PLACE DU POULAILLER :

Tout d'abord, choisissez un Conteur parmi les joueurs. Il sera chargé de surveiller les joueurs et de diriger la partie, en s'assurant que toutes les règles sont bien respectées. En fonction du nombre de joueurs présents, le Conteur commence par prendre le nombre correspondant de cartes Rôle, il les mélange et en distribue une, face cachée, à chaque joueur, sauf à lui-même (voir nos conseils page 15 pour choisir les cartes à utiliser suivant le nombre de joueurs). Si vous décidez d'utiliser des cartes spéciales (rôles qui ne sont ni des simples Renards, ni des simples Poules), vous devrez expliquer à tout le monde les capacités spéciales de chaque rôle **avant** de distribuer les cartes.

Une fois les cartes distribuées, rappelez aux joueurs qu'ils ne **doivent pas révéler leur carte rôle avant d'y être invité par le conteur**. Les joueurs ont le droit de mentir et de faire croire qu'ils sont ceci ou cela, mais ils ne doivent jamais montrer leur carte, sauf s'ils y sont obligés. A présent, la partie peut commencer et le Conteur va découvrir qui est qui. Nous vous suggérons d'entamer la partie en lisant un texte de ce type :

«A présent, tout le monde va fermer les yeux. Je vais vous raconter une petite histoire. Il se passe quelque chose d'étrange dans la ferme... Quelque chose

de terrifiant. Les Poules mènent d'habitude une existence heureuse, en picorant des grains de maïs et en pondant un œuf de temps en temps. Mais récemment, elles se sont aperçues qu'elles étaient de moins en moins nombreuses. Toutes les nuits ou presque, une Poule disparaît mystérieusement et personne ne sait ce qu'elle devient. Enfin, personne à part les Renards qui viennent de s'installer dans les bois qui entourent le poulailler... Amis Renards, vous pouvez ouvrir les yeux.»

Une fois que le Conteur a bien vérifié quels joueurs sont des Renards, il continue : «Amis Renards, vous pouvez fermer les yeux.»

Si vous utilisez des rôles spéciaux dans cette partie, le Conteur réveille un par un chacun des rôles, puis lui demande de se rendormir, jusqu'à ce que le Conteur (et lui seul) sache qui interprète quel rôle. En faisant cela, le Conteur **ne** doit surtout **pas** réveiller les Poules, sinon elles sauront où se trouvent les Renards ou les personnages spéciaux. Puis le Conteur poursuit son histoire...

«C'est ainsi que commence notre histoire...»

DEBUT DE LA PARTIE :

La partie voit la succession ininterrompue de deux phases, le Jour et la Nuit, jusqu'à ce qu'une des deux équipes gagne. Le Conteur explique que les Poules sont très heureuses dans leur poulailler. Elles ont juste remarqué que, parmi les nouvelles arrivantes, certaines étaient d'une taille plus grosse que la normale et qu'elles avaient une apparence un peu curieuse, mais peu importe... dans le poulailler, la vie est belle. Le Conteur laisse un peu de temps aux joueurs pour qu'ils essaient de se convaincre mutuellement qu'ils sont bien tous des Poules. Puis le Conteur annonce que la nuit arrive et qu'il est temps pour tout le monde de s'endormir.

PHASE DE NUIT :

Le Conteur demande à tout le monde de **fermer les yeux**. On n'entend plus aucun bruit, sinon les ronflements de quelques poules. Quand tout le monde a les yeux fermés, le Conteur dit :

«Amis Renards, ouvrez-les yeux et montrez-moi **en silence** laquelle des Poules vous allez manger.»

Les Renards doivent alors se décider collectivement pour désigner du doigt **une seule** Poule. S'ils ont du mal à tomber d'accord, le Conteur les incite à se dépêcher : il reste peu de temps avant que le soleil se lève ! Quand ils ont pris leur décision, le Conteur annonce :

«Amis Renards, fermez les yeux. A présent, le soleil se lève ! Tout le monde peut ouvrir les yeux.» On passe alors à la Phase de jour.

PHASE DE JOUR :

Le Conteur lit ce texte :

«C'est le matin, et alors que le poulailler se réveille, les Poules remarquent qu'une de leurs camarades a disparu, en ne laissant derrière elle qu'une poignée de plumes et quelques empreintes suspectes de pattes griffues. La Poule disparue s'appelle... _____!»

Le Conteur cite alors le nom du joueur qui a été désigné par les Renards. Ce

joueur doit immédiatement révéler sa carte et il est éliminé de la partie. Il ne peut plus intervenir, car il a tout simplement été dévoré. Comme c'est triste ! Mais pour les autres Poules, l'heure de la vengeance a sonné. Le Conteur poursuit :

«Il est évident qu'au moins un Renard se cache dans le poulailler. Mais de qui s'agit-il ? Si au moins la moitié des Poules tombent d'accord pour voter contre **un seul joueur** qu'elles soupçonnent d'être un Renard, ce joueur sera banni du poulailler, qu'il soit vraiment un Renard ou seulement une Poule. Vous avez trois minutes.»

Tous les joueurs doivent alors débattre pour tenter d'identifier un Renard. Ils ont peut-être entendu un bruit pendant la nuit ou senti un mouvement près d'eux ? Les Poules doivent convaincre les autres joueurs qu'elles sont bien de vraies Poules. Les Renards ont eux intérêt à mentir sur ce qu'ils ont entendu ou senti, car la nuit approche et ils ont encore faim... Une fois le temps imparti terminé, le Conteur reprend :

«Une décision a-t-elle été prise ?»

Si **oui**, le joueur qui est banni du poulailler **doit** montrer sa carte immédiatement. Il est éliminé du jeu et on passe à une nouvelle Phase de nuit.

Si **non**, la partie se poursuit sans que personne ne soit banni du poulailler. Et on passe à une nouvelle Phase de nuit.

COMMENT GAGNER LA PARTIE ?

Dès que les Renards sont plus nombreux que les Poules, les **renards** encore vivants gagnent immédiatement la partie. En effet, les Renards contrôlent désormais tous les votes dans la Phase de jour, ce qui signifie qu'ils mangeront très rapidement le reste des pauvres Poules.

Dès que les Poules ont réussi à bannir du poulailler la totalité des Renards, les **poules** encore vivantes gagnent la partie. S'il n'y a plus aucun Renard, la vie reprend son cours normal dans le poulailler et les Poules peuvent picorer tranquilles. Elles se contentent de leur train-train quotidien.

RÔLES SPÉCIAUX :

Pour vos premières parties, il est conseillé de jouer simplement, en utilisant les cartes Renard et Poule de base. En effet, certaines cartes Rôle spéciales ont un fonctionnement un peu plus complexe et nécessitent quelques explications pour être utilisées. Ci-dessous, vous trouverez des éclaircissements sur chacune d'entre elles. Sauf précision contraire, si vous êtes une Poule, votre objectif pour gagner est de vous débarrasser de tous les Renards. Et si vous êtes un Renard, vous gagnez dès qu'il reste plus de Renards que de Poules.

La Poule déguisée en Renard (Equipe des Poules) : Quand les Renards ouvrent les yeux pendant la Phase de nuit, vous les ouvrez aussi et vous les aidez à choisir la Poule qui sera dévorée, comme si vous étiez un vrai Renard. Pendant la Phase de jour, vous **ne** devez **pas** explicitement dénoncer les Renards, car cela vous trahirait ! Par contre, comme vous connaissez leurs identités, essayez d'aider vos



amies Poules. Mais soyez prudent, car les Renards **peuvent** voter contre vous pour vous dévorer pendant la Phase de nuit.



La Mère Renarde (Equipe des Renards) : Une fois dans la partie, vous pouvez décider, seul, de dévorer une Poule supplémentaire. A chaque fois que les Renards auront choisi la personne qu'ils vont manger durant la Phase de nuit, le Conteur demandera si la Mère Poule souhaite manger une Poule supplémentaire. Si c'est le cas, vous pouvez désigner en silence votre victime.

Si vous ne le souhaitez pas, faites non de la tête. Le choix vous sera à nouveau proposé lors de la prochaine Phase nuit.



L'Œuf de Poule (Poules) : Si les Renards vous choisissent comme victime lors d'une Phase de nuit, le Conteur poursuit la partie normalement, mais lors de la Phase de jour qui suit, il indique qu'aucune Poule n'a été mangée pendant la nuit ! Votre solide coquille vous a protégé.



Le Renardeau (Renards) : Le clan des Renards a décidé que vous étiez trop petit pour les accompagner, mais vous avez quand même décidé de les suivre pour chasser la poule ! Vous n'avez pas le droit d'ouvrir les yeux ni de voter avec les Renards adultes durant la Phase de nuit, et votre identité doit rester secrète. Cependant, si jamais les Renards décident de vous dévorer pendant une Phase de nuit, vous

leur révélez immédiatement, en silence, votre vraie nature et devenez un Renard

adulte comme les autres ! Le matin suivant, le Conteur indique à tous les joueurs qu'un nouveau Renard s'est glissé dans le poulailler.



Le Poussin (Poules) : Pendant la Phase de nuit, le Conteur vous demandera d'ouvrir les yeux avant que les Renards ne le fassent. Vous devrez alors désigner un joueur que vous soupçonnez d'être un Renard. Si vous avez vu juste, le Conteur fera oui de la tête. Si vous vous êtes trompé, le Conteur fera non de la tête. Vous refermerez alors les yeux et les Renards pourront choisir leur victime.



La Mère Poule (Poules) : Pendant la Phase de nuit, le Conteur vous demandera d'ouvrir les yeux avant que les Renards ne le fassent. Vous devrez alors désigner **un** joueur, puis refermer les yeux. Ce joueur est alors sous votre protection. Si les Renards décident de le manger, le Conteur indiquera le matin suivant que personne n'a été mangé pendant la nuit. Si vous désigné un Renard, les Renards mangent normalement.



La Poule de concours (Poules) : Si vous êtes désigné pour être mangé par les Renards pendant la Phase de nuit, le temps des Poules est compté. Le fermier est tellement abattu par votre mort qu'il oublie de nourrir ses autres Poules ! L'équipe des Poules ne dispose plus que de **trois** Phases de jour pour se débarrasser de tous les Renards. Si elle n'y parvient pas, les Renards gagnent immédiatement la partie.



Le Coq (Poules) : Pendant la Phase de nuit, le Conteur vous demandera d'ouvrir les yeux avant que les Renards ne le fassent. Il vous demandera alors si vous souhaitez utiliser votre pouvoir. Si **oui**, désignez un joueur. Au début de la Phase de jour suivante, le Conteur indiquera que ce joueur a été banni du poulailler. Si **non**, refermez les yeux et la partie se poursuit normalement.

Mais attention : si en utilisant votre pouvoir vous avez banni **deux** Poules, le fermier vous vend aussitôt et vous êtes éliminé de la partie.



Le Savant fou (Poules) : Une fois dans la partie, lors d'une Phase de nuit, vous pouvez choisir de ramener à la vie une Poule qui a été dévorée pendant la Phase de nuit précédente. La Poule ressuscitée revient dans le poulailler au début de la Phase de jour suivante, comme si rien ne s'était passé. Mais elle n'est pas devenue immortelle et pourra être à nouveau dévorée pour de bon !



La Girouette (Poules) : Pendant la Phase de nuit, le Conteur vous demandera d'ouvrir les yeux avant que les Renards ne le fassent. Vous devrez alors désigner un joueur dont vous souhaitez connaître l'équipe. Si ce joueur est un Renard, le Conteur vous montrera ses dents ! Si ce joueur est une Poule, le Conteur agitera ses bras comme des ailes. Vous refermez ensuite les yeux et les Renards pourront choisir leur victime.



Le Renard végétarien (Renard) : Un rôle difficile à jouer car vous n'aimez pas manger les poules : ce sont vos amies ! Le Renard végétarien est une sorte d'agent double. Il collabore avec les Renards pendant la Phase de nuit (et doit donc choisir avec eux les Poules qui sont dévorées), mais pendant la Phase de jour, il doit essayer de faire éliminer ses camarades Renards. Vous gagnez la partie en même temps que les Poules si tous les Renards, sauf vous, sont éliminés.



Le Renard insaisissable (Renards) : Vous êtes tellement bien déguisé, qu'à chaque fois qu'un joueur utilise un pouvoir spécial pour savoir si vous êtes ou non un Renard, vous pouvez **toujours** vous faire passer pour une Poule. Mais vos camarades Renards et vous-même devez toujours être plus nombreux que les Poules pour gagner la partie.



La Poule zombie (Poules) : Vengeance ultime ! Si les Renards vous ont choisi comme victime lors d'une Phase de nuit, le Conteur annonce : «Poule zombie, reviens d'entre les morts !» Vous ressuscitez aussitôt pour entraîner avec vous dans la tombe un des Renards, devant les regards horrifiés de ses congénères. Ce Renard et vous êtes éliminés de la partie et vos identités sont révélées au début de la Phase de jour qui suit.



Chewbec et Han Coco

(Poules) : Mets la gomme, Chewie ! Raaaaawr ! Ces deux rôles doivent toujours être joués ensemble. Les deux personnages doivent collaborer pour rester en vie

et se débarrasser de tous les Renards pour gagner. Si l'un des deux est éliminé, l'autre ne peut plus gagner. Même si les autres Poules gagnent, Chewbec et Han Coco ne partageront pas leur victoire.



Obi Wan Kenobec (Poules) : Ce n'est pas cette poule que vous cherchez... Une fois dans la partie, si les Renards vous désignent comme victime dans une Phase de nuit, vous survivez à leur attaque en manipulant leurs esprits. Mais s'ils s'en prennent à vous une seconde fois, vous serez mangé et éliminé de la partie.



Dark Renard (Renards) : La Force est avec vous. Si un autre joueur utilise un pouvoir spécial qui vous affecte directement, vous pouvez, une fois dans la partie, annuler son effet, y compris si ce pouvoir affecte également d'autres joueurs.



L'Empereur Goupilpatine (Renards) : Une fois dans la partie, vous pouvez utiliser vos pouvoirs maléfiques pour détruire un autre joueur de votre choix au cours d'une Phase de nuit. Tel est le pouvoir du côté obscur...



Le Cultiste (Poules) : L'auto-destruction dans toute sa splendeur ! Vous pouvez toujours gagner la partie en éliminant tous les Renards, mais si vous pensez que cela a peu de chances d'arriver, vous pouvez révéler votre identité de Cultiste. Vous ouvrez alors le Becronomicon pour invoquer Cot-Cot-Cthulhu ! Tout le monde se fait dévorer et personne ne gagne !



Le Docteur Who (Poules) : Au début de chaque Phase de nuit, vous pouvez choisir un Compagnon. Si quelque chose de négatif lui arrive (y compris se faire dévorer !), c'est à vous que l'effet est appliqué. Aïe ! Votre Compagnon ne peut pas être éliminé : il est en sécurité jusqu'à la fin de cette Phase de nuit.



El Pollo Loco (Poules) : Une fois dans la partie, lors de la Phase de nuit, vous pouvez choisir de démasquer un autre joueur. A chaque Phase de nuit, le Conteur vous demandera si vous voulez démasquer quelqu'un. Lors de la Phase de jour qui suit, si cette personne est toujours vivante, le Conteur lui ordonnera de révéler son

identité et elle sera bannie du poulailler.



L'Illusionniste (Poules) : Une fois dans la partie, vous pouvez désigner un joueur et le faire disparaître pendant une Phase de jour et une Phase de nuit consécutives. Le Conteur vous demandera si vous voulez faire disparaître quelqu'un à la fin de chaque Phase de nuit. Si vous utilisez votre pouvoir, le Conteur ira taper sur l'épaule de la personne concernée. Ce signal lui indiquera qu'elle doit garder les yeux fermés pendant les deux phases qui suivent, jusqu'au début de la prochaine Phase de jour.



Wesley Coquer (Poules) : Au début de chaque Phase de nuit, le Conteur vous réveillera pour vous demander de passer un joueur sous votre scanner sophistiqué, pour vérifier s'il s'agit d'un animal normal. Si votre cible possède un pouvoir spécial, le Conteur vous fera oui de la tête. Si votre cible est un simple Renard ou une simple Poule, il vous fera non de la tête.



L'Œuf de Voyage (Poules): Vous ne pouvez pas voter durant la partie, mais vous pouvez intervenir dans les débats. Si les Poules veulent gagner la partie, vous **devez** être éliminé avant la fin de la partie. Si vous êtes encore vivant alors que tous les Renards ont été bannis, ce sont quand même les Renards qui gagnent !



Fourrrelicia (Renards) : A la fin de chaque Phase de nuit, le Conteur vous demandera de désigner un joueur pour lui jeter un sort. Au début de la Phase de jour suivante, le Conteur ordonnera à ce joueur de rester silencieux pendant tout le jour ! Il ne pourra retrouver la parole qu'au début du jour suivant.



La Vieille Bohémienne (Renards) : Au début du jeu, le Conteur vous demandera secrètement de prédire quelle équipe va gagner la partie. Si votre prédiction se révèle exacte, vous serez le seul vainqueur ! Comme l'a prédit la vieille bohémienne !



Roller et Derby (Renards) : Tant que Roller reste en jeu, les Renards peuvent dévorer une Poule supplémentaire chaque Nuit. Si Roller est éliminé, mais que le Derby est encore en jeu, les Renards peuvent continuer à dévorer une Poule de plus chaque Nuit, car il lui transmet son pouvoir. Ce rôle est à réserver pour des parties avec beaucoup de joueurs.

Quelques conseils : Assurez-vous qu'une partie compte trois ou quatre Poules pour chaque Renard. Bien sûr, la présence d'animaux avec des pouvoirs spéciaux peut modifier le rapport de forces : à vous de faire attention à bien équilibrer les équipes. Nous conseillons tout de même d'autoriser un Renard avec pouvoir spécial pour chaque Poule avec un pouvoir spécial. Voici à présent quelques suggestions en fonction du groupe qui participera à la partie.

Ne compliquez pas les choses : Vous pensez ne pas maîtriser suffisamment le jeu pour utiliser les pouvoirs spéciaux ? Ce n'est pas grave. Vous n'avez qu'à utiliser les cartes uniquement comme s'il s'agissait de simples Renards et de simples Poules. Le jeu fonctionnera mieux avec un Renard pour trois ou quatre Poules, mais si vous souhaitez faciliter la tâche des Poules, pourquoi ne pas ajouter les cartes de La Girouette, de L'Œuf de Poule ou de La Mère Poule dans la partie ?

Le palier suivant : Introduisez un espion dans l'équipe des Renards avec les cartes du Poussin ou de La Poule déguisée en Renard. Ce handicap peut être compensé en introduisant aussi la carte Mère Renarde, qui peut aider l'équipe des Renards à prendre un peu d'avance. Ces rôles sont généralement parfaits pour des parties avec huit joueurs ou plus.

Pour corser l'affaire : Les cartes Furrurelicia et Roller et Derby peuvent sérieusement compliquer la tâche de l'équipe des Poules. Essayez-les pour des parties avec beaucoup de joueurs à dévorer. Chewbec et Han Coco constituent un duo qu'il est également intéressant d'introduire à ce niveau.

Pour les joueurs expérimentés : Le Renard Végétarien, La Mère Poule et Le Coq sont des rôles très amusants pour des joueurs expérimentés. Ajoutez-les si vous avez envie d'une partie animée !

L'apocalypse à la ferme : N'utilisez aucune carte Renard ou Poule simples. Distribuez un rôle spécial à chaque joueur et regardez les plumes voler !

Traduction française: Sylvain Gourgeon, «Word for Wort»



Auteur et illustration:
Stephanie Burrows Fox
& Michael Fox
Design: Sabine Kondirolli
© 2013 Sprocket Games
© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Fabrication + distribution:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. **Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.** **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. **Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.** **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

& friends
HUCH!



FOX & CHICKEN



Stephanie Burrows Fox
& Michael Fox

& friends
H U C H!
H U C H!

Fox & Chicken is een spel voor tenminste zeven spelers, maar je kunt het met **heel** veel meer mensen spelen; met deze verpakking wel 41 spelers! Aan het begin van het spel krijg je een kaartje waar je rol op staat. Je moet die rol geheim houden, maar de rollen verdelen de groep in tweeën: vossen en kippen. Het is een eenvoudig spel, om te winnen moet je gewoon overleven.

INRICHTEN VAN DE BOERDERIJ:

Kies eerst iemand in de groep als verhalenverteller. Hij let op of het spel goed loopt en zorgt dat de regels goed gevolgd worden. Hij pakt net zoveel kaartjes met de rollen als er spelers zijn, schud ze en deelt ze verdekt uit aan de spelers. Kijk op de pagina's 15 voor suggesties over de beste setjes kaarten bij een bepaald aantal spelers. Als er bijzondere rollen worden uitgedeeld (alles wat niet een gewone vos of kip is), moet de verhalenverteller uitleggen wat die rollen inhouden, **voordat** hij de kaartjes ronddeelt.

Als iedereen een kaartje heeft, vertel de spelers dan nog eens aan dat **niemand zijn rol verklapt voordat de verhalenverteller het sein geeft**. Iedereen mag jikken over zijn rol, maar het kaartje moet verdekt blijven liggen tot dat sein komt. Het spel kan nu beginnen. De verhalenverteller moet eerst ontdekken wie wie is. Hij begint een verhaal te vertellen, zo ongeveer als dit:

“Sluit allemaal je ogen, ik ga je een verhaal vertellen. Op de boerderij is iets gebeurd. Iets verschrikkelijks. De kippen hadden zo'n plezierig leven, lekker rondscharrelen voor eten en zo nu en dan een ei leggen. Maar ze denken dat er wat vriendinnen verdwenen zijn. Meestal verdwijnen ze 's nachts, zonder iemand wat te zeggen. Niemand weet waar ze heen gaan. Nou ja, er zijn vossen komen

wonen in het bos achter de kippenren; en die weten het wel. Vossen, openen jullie je ogen alsjeblieft.”

Als de verhalenverteller denk dat hij weet wie de vossen zijn, zegt hij: “Vossen, sluit je ogen maar weer.”

Als er speciale rollen meedoen, vertel je er iets over en vraagt daarna of die persoon zijn ogen opent en weer sluit. Vraag NOOIT of de kippen hun ogen open doen, want dan zouden zij weten wie de vossen zijn of wie een speciale rol speelt. De verhalenverteller gaat daarna verder met:

“Nu moet het verhaal echt beginnen ...”

BEGIN VAN HET SPEL:

In dit spel zijn er afwisselend speelrondes voor de dag en de nacht, totdat een partij wint. De verhalenverteller legt uit dat de kippen het heel gezellig hebben en lekker rondscharrelen. Het lijkt net alsof sommige nieuwkomers onder de kippen wat groter zijn dan de ouderen en er een beetje anders uitzien, maar dat doet er niet toe ... ze hebben het heel gezellig, toch? De spelers krijgen nu de gelegenheid om elkaar ervan te overtuigen dat ze allemaal kippen zijn. De verhalenverteller beslist dat het nacht wordt en iedereen moet gaan slapen.

'S NACHTS:

De verhalenverteller zegt dat iedereen zijn **ogen dicht** moet doen. Je hoort alleen

zo nu en dan een kip snurken. Als iedereen slaapt zegt hij:

“Vossen, doe je ogen open en geef **zonder geluid** aan welke kip je op gaat eten.”

De vossen moeten het er over eens zijn welke kip ze gaan opeten. Als ze het niet eens kunnen worden over **een** kip, probeert de verhalenverteller ze te helpen met een knikje, maar ze moeten haast maken, de zon komt bijna op. Als ze het eens zijn wordt er gezegd:

“Vossen, sluit je ogen. De zon komt op!” nu begint de volgende fase.

OVERDAG:

De verhalenverteller zegt:

“De volgende morgen worden de kippen wakker en ze merken dat een van hun vriendinnen is verdwenen. Ze zien wel wat veren en vreemde pootafdrukken ... Die kip is _____!”

Zeg welke kip is opgegeten door de vossen. Hij moet zijn kaartje omgedraaid voor zich leggen en doet niet meer mee. Hij is immers opgegeten. Wat zielig! Logisch dat de kippen wraak willen nemen, toch! De verhalenverteller zegt:

“Er heeft zich vast een vos vertoep in het kippenhok, maar wie zou het zijn? Als minstens de helft van de ‘kippen’ het eens kan worden over **een enkele speler**, waar van ze denken dat die de vos is, wordt die uit het kippenhok gejaagd, of hij

nou een vos of een kip is. Jullie hebben drie minuten om het eens te worden.”

Alle spelers mogen met elkaar overleggen. Misschien heeft iemand 's nachts een geluid gehoord, of een beweging gevoeld. Kippen moeten iedereen er van overtuigen dat ze echt een kip zijn. Vossen moeten beslist liegen, ook over wat ze gehoord of gevoeld hebben – ze willen immers nog wel een lekker maaltje ... Als het tijd is zegt de verhalenverteller:

“Hebben jullie een besluit genomen?”

Bij **ja**, moet de speler het kippenhok uit en het kaartje open voor zich leggen. Hij speelt niet meer mee. Opnieuw wordt het nu nacht.

Bij **nee**, gaat het spel verder zonder dat er iemand uit het kippenhok gaat. Opnieuw wordt het nu nacht.

HOE EINDIGT HET SPEL?

Als er op zeker moment meer vossen dan kippen zijn, hebben de **vossen** gewonnen. Zij kunnen overdag de stemming steeds winnen, dus kunnen ze alle kippen lekker opeten. Arme, arme kippen!

Zodra de kippen de laatste vos uit het kippenhok gejaagd hebben, hebbende **kippen** gewonnen. Zonder vossen in het kippenhok kunnen ze de hele dag lekker rondscharrelen, graan oppikken of grint. Een eenvoudig, vreedzaam en vrolijk leventje.

SPECIALE ROLLEN:

Het is verstandig om eerst een paar spellen zonder speciale rollen te spelen, sommige zijn wat lastig en gemakkelijker te gebruiken als je ervaring hebt met het spel. Er volgt nu uitleg over die speciale rollen, maar tenzij er iets anders staat, blijft het zo dat alle vossen weggejaagd moeten zijn voordat de kippen winnen, terwijl de vossen winnen als ze de meerderheid hebben.



Kip vermomd als vos (kip): Als de vossen 's nachts hun ogen openen, doe jij dat ook. Je helpt ze beslissen welke kip opgegeten wordt. Overdag mag je **niet** zeggen wie een vos is, want daarmee zou je jezelf verraden, maar je probeert de andere kippen natuurlijk wel te helpen. De vossen **kunnen** 's nachts beslissen om jou op te eten.



Roedelleider (vos): Eén keer per spel mag je een extra kip eten. Als de vossen 's nachts een kip hebben gekozen vraagt de verhalenverteller je of je nú die extra kip wilt. Als dat zo is, wijs je slachtoffer dan stilletjes aan. Als je niet wilt, schudt je van nee – de verhalenverteller vraagt het je de volgende nacht weer.



Ei (kip): Als de vossen jou 's nachts uitkiezen laat de verhalenverteller niets merken. Maar als het dag wordt zegt de verhalenverteller dat er die nacht niemand is opgegeten. De harde eierschaal beschermd je.



Vossenwelp (vos): De andere vossen vonden je te klein voor de kippenjacht, maar je bent toch meegegaan. Je mag 's nachts je ogen niet open doen of meestemmen met de grote vossen, je laat niet blijken dat je een vos bent. Maar als de vossen jou 's nachts kiezen, blij je opeens een volwassen vos te worden! De volgende morgen vertelt de verhalenverteller dat er een vos bij gekomen is.



Kuiken (kip): 's nachts vraagt de verhalenverteller jou om je ogen open te doen, nog vóór de vossen. Je mag dan één speler aanwijzen, waarvan je denkt dat hij een vos is. Als dat zo is knikt de verhalenverteller, als je het fout hebt schudt hij zijn hoofd. Daarna moet je je ogen sluiten en gaan de vossen een slachtoffer kiezen.



Moeder kip (kip): De verhalenverteller zal je 's nachts vragen je ogen te openen vóór de vossen. Je mag dan EEN speler aanwijzen en je ogen weer sluiten. Die speler is nu door jou beschermd. Als de vossen besluiten om die speler op te eten, zal de verhalenverteller de volgende morgen vertellen dat er die nacht niemand is opgegeten. Als je en vos koos, de vossen eten als normaal.



Kampioenskip (kip): Als jij 's nachts wordt gekozen door de vossen is het spel snel voorbij. De boer is zo verdrietig dat hij vergeet te voeren! De kippen krijgen nog **drie** dagen (inclusief twee nachten) om **alle** vossen weg te jagen. Als dat niet lukt, hebben de vossen gewonnen.



Haan (kip): 's nachts vraagt de verhalenverteller jou, je ogen te openen vóór de vossen. Hij vraagt je dan of je van je kracht gebruik wilt maken. Bij **ja**, mag je een speler aanwijzen – de volgende dag wordt er veld dat die speler weg is gejaagd. Bij **nee**, moet je ogen weer sluiten en gaat het spel gewoon verder. Maar de boer verkoopt je zodra je **twee** kippen hebt weggejaagd, je speelt dan niet meer mee.



Gekke wetenschapper (kip): Eén keer per spel mag je 's nachts een kip die in de nacht daarvóór is opgegeten, weer tot leven wekken. Die herrezen kip mag vanaf de volgende ochtend weer meespelen alsof er niets gebeurd is ... maar kan natuurlijk gemakkelijk weer opgegeten worden.



Kleine metalen hen (kip): 's nachts zal de verhalenverteller je vragen je ogen open te doen vóór de vossen. Je mag dan één speler 'scannen', waarvan je de identiteit wilt weten. Als dat een vos is laat de verhalenverteller zijn tanden zien. Als het een kip is fladdert hij met zijn armen. Daarna sluit je je ogen en gaan de vossen een slachtoffer kiezen.



Vegetariërvos (vos): Een moeilijke rol om te spelen, want kippen zijn vrienden, geen eten! De vegetariërvos is een soort dubbelspion. Je bent een vos en moet 's nachts helpen kiezen welke kip opgegeten wordt, maar overdag moet je de kippen helpen een vriendje vos uit de kippenren te jagen. Je wint met de kippen samen, als alle andere vossen uit de ren gejaagd zijn.



Slimme vos (vos): Je perfecte vermomming zorgt er voor dat spelers met speciale vaardigheden niet kunnen zien dat je een vos bent, ze zien je **altijd** als een kip. Maar je moet met je vossenvrienden in de meerderheid zijn om te winnen.



Zombiekip (kip): De ultieme wraak! Als de vossen jou 's nachts uitkiezen om op te eten, zegt de verhalenverteller: "Zombiekip ... sta op!" Dan wordt je wakker en kiest één van de vossen om je in de dood te volgen, terwijl de andere vossen dat afschuwelijke schouwspel moeten zien. De volgende ochtend gaan beide spelers uit het spel.



Chewbacca en Hen Solo (kippen): "Punch it, Chewie! raaaaaaaawr!" (Vol gas, wegwezen). Jullie kunnen - als in Star Wars - alleen samen spelen! Houd ze tot het einde van het spel in leven, jaag al

de vossen weg en win. Als Chewie of Hen uitgeschakeld is, kan de andere speler niet winnen. De andere kippen kunnen winnen maar Chewbacca of Hen Solo delen dan niet in de winst.



Obi Hen Kenobi (kip): Dit is niet het soort Star Wars' kip dat je moet willen! Eén keer per spel, als de vossen je 's nachts willen opeten, overleef je dat doordat je hun geest kunt beïnvloeden! Maar als ze je nog eens uitkiezen lukt je dat niet meer en ben je uit het spel.



Dart Vulpus (vos): Dart Vulpus (vos): De kracht is sterk in jou. Als een andere speler zijn speciale kracht gebruikt op een manier die je direct treft, mag je één keer per spel het gebruik van die kracht teniet doen (zelfs als het ook andere spelers treft).



Keizer Vulpus (vos): Je mag één keer per spel gebruik maken van je duistere krachten en 's nachts de speler van je keuze vernietigen. De verleiding van het duistere...



Cultekip (kip): Het toppunt van zelfvernietiging! Misschien kun je nog winnen door alle vossen weg te jagen, maar als dat te onwaarschijnlijk wordt, maak je jezelf bekend als Cultekip. Je raadpleegt je Pikronomicon en roept de machtige Kukelekoroe op! Iedereen wordt verslonden! Niemand wint!



De dokter (kip): Voordat de nacht begint moet je een partner kiezen. Als er ook maar iets slechts met hem gebeurt (ook als hij wordt opgegeten!) gebeurt dat met jou – pfoei! Je partner blijft leven, nou ja, die nacht wel.



El Pollo Loco (kip): Deze gekke kip kan één keer per spel 's Nachts een speler uitkiezen. Iedere nacht zal de verhalenverteller je vragen of je iemand wilt 'ontmaskeren'. Als die speler de nacht overleeft, zal de verhalenverteller hem de volgende dag vragen om 'zich bloot te geven'. Hij verlaat het spel, met schande overladen.



De Illusionist (kip): Eén keer per spel mag je een speler uitzoeken, die een hele dag en nacht onzichtbaar is. De verhalenverteller vraagt je of je dat wilt, aan het einde van de nacht. Als je dat wilt, krijgt die persoon van de verhalenverteller een klopje op zijn schouder. Hij moet zijn ogen dan de volgende dag en nacht dichthouden.



Wesley Kakel (kip): Deze Star Trek kip mag aan het begin van de nacht – als de verhalenverteller hem dat vraagt – met zijn technische bekwaamheid scannen of een speler iets anders is dan een normale vos of kip. Als dat zo is, zal de verhalenverteller knikken, maar als het een normale kip of vos is, schudt hij van nee.



Weighted Companion Ei (kip): Deze kip uit de Portal Universe mag niet stemmen maar wel meepraten. Maar als de kippen gaan winnen, **moet** je geëlimineerd worden vóór het einde van het spel. Dus als je nog leeft wanneer alle vossen verjaagd zijn, worden de vossen toch tot winnaars uitgeroepen!



Furlicia (vos): Aan het einde van de nacht zal de verhalenverteller je vragen een speler aan te wijzen. Aan het begin van de dag wordt hem verteld, dat hij zich vanwege jouw betovering de hele dag stil moet houden. De volgende dag is de betovering over.



De oude zigeunerin (vos): Aan het begin van het spel zal de verhalenverteller jou stiekem vragen te voorspellen wie er gaan winnen. Als je dat goed voorspelt, wordt jij de enige winnaar! Net zo als de oude zigeunerin had voorspeld!



Jammer en Pivot (vossen): Zolang de Jammer meedoet (als bij Roller Derby), mogen de vossen per nacht een extra kip eten. Als je Jammer er uit ligt en de Pivot nog meedoet, mogen de vossen **nog steeds** een extra kip per nacht eten. Alleen geschikt voor grote groepen.

Zorg er voor dat er drie á vier kippen per vos zijn. Sommige dieren hebben speciale eigenschappen en zijn dus sterker. De verhalenverteller moet proberen een goed evenwicht te vinden. Meestal werkt het goed met één speciale vos op één speciale kip. We geven een paar suggesties voor bepaalde spelersgroepen.

Houd het simpel!

Vertrouw je de groep nog niet voor speciale karakters? Zeg dat elke kaart een gewone kip of vos is. Begin met drie á vier kippen per vos, maar als je de kippen wilt bevoordelen, begin dan met de Kleine Metalen Hen, het Ei en de Moeder Kip.

Als volgende stap:

kun je een spion bij de vossen invoeren. Met Kuiken, of Kip Vermomd als Vos. Je brengt dat in evenwicht met de Roedelleider. Dat geeft de vossen een goede start. Deze set werkt het beste met acht of meer spelers.

Lastiger:

De betovering van Furlicia en Jammer en Pivot maken het heel moeilijk voor de kippen! Probeer dat uit als er erg veel kippen zijn om op te eten. Chewbacca en Hen Solo zijn een interessant koppel om hierbij te introduceren.

Heel moeilijk:

Vegetariërvos, Moeder Kip en Haan zijn mooie rollen voor ervaren spelers. Gebruik ze als je een 'gemeen' spel wilt!

Superboerderij:

Gebruik helemaal geen gewone vossen en kippen! Zorg dat iedereen een speciale kaart heeft en zie de veren in het rond stuiven!

Nederlandse vertaling: Geert Bekkering, voor "Word for Wort"



Auteur en illustration:
Stephanie Burrows Fox
& Michael Fox
Grafiek: Sabine Kondirolli
© 2013 Sprocket Games
© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Producent + verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.

Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. **Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Warning!**

Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

HUCH! & friends