

## ZO EEN EIERSDANS!

Een spel voor 2-8 spelers, vanaf 6 jaar

**Spelidee:** ‘Zo een eiersdans’ bestaan uit 2 spelronden. In beide ronde is het de bedoeling om met je eigen kippen zoveel mogelijk punten te behalen. Om op het einde van de eiersdans te kunnen winnen hebben de kippen in hun rij zoveel mogelijk onbedorven (hele) eieren en lekkere wormen nodig

**Spelmateriaal:** 90 kaarten: 16 kippen (2 in 8 kleuren), 6 extra kippen (voor de teamvariante), 6 wormen, 8 vijvers, 6 loopbruggen, 25 eieren, 13 spiegeleieren, 1 kippenhok en 2 gouden einesten.  
7 uitzonderingskaarten voor ‘Extra Dans’: 1 haan, 4 kuikens en 2 paaseieren.

**Spelverloop:** Elke speler neemt 2 kippen van een bepaalde kleur. Onbenodigde kippenkaarten mogen terug in de doos. De rest van de kaarten worden geschud en als verdeckte stapel in het midden van de tafel gelegd. Elke speler neemt nu nog 2 kaarten van de stapel zodat iedereen 4 handkaarten heeft. De speler die het slechtst als een kip kakelt is de startspeler en legt 1 van zijn 4 handkaarten open neer naast de verdeckte stapel kaarten. Daarna trekt hij een kaart van de stapel en is de volgende speler aan de beurt.

### In de volgende ronden zijn er 2 mogelijkheden:

- Een kaart naast een reeds gespeelde kaart (of naast de stapel) afleggen en een nieuwe kaart trekken
- De stapel aan een vrije zijde van een reeds gespeelde kaart leggen

**Belangrijk:** Iedere speler heeft altijd 4 kaarten in de hand. Is een speler vergeten zijn handkaarten aan te vullen tot 4, mag hij dit nog doen voor hij terug aan de beurt is. Bij het aanleggen van de kaarten mag niemand lange zijden aan korte zijden leggen of omgekeerd. De oriëntatie van de afbeeldingen op de kaarten is niet van belang.

**De verklaring van de kaarten:** Kippen-, vijver- en eierkaarten met een hek begrenzen een rij.

Loopbruggen worden op vijvers gelegd. Ligt er geen vijverkaart, dan mag een loopbrugkaart als een vijverkaart gelegd worden. Een loopbrug verbind een rij naar de overkant van de vijver in de richting van de loopbrug.

**Belangrijk:** op een loopbrug mag geen nieuwe loopbrug gelegd worden.

Eier- en wormkaarten brengen de respectievelijke kippen op het einde van de spelronde een punt op. Wormkaarten kunnen niet bedekt worden. **Belangrijk:** bepaalde eierkaarten hebben een hek die de rij begrenzen. Geen enkele kip kan punten behalen voor eieren (wormen etc.) die aan de andere kant van een hek liggen.

Het kippenhok brengt de kippen 1 punt op als het in hun rij staat. De kip die de ingang van het kippenhok in haar rij naar zicht toegekeerd heeft krijgt 2 punten. **Belangrijk:** het kippenhok onderbreekt de rij niet.

De gouden eieren brengen op het einde van de ronde een punt per ei op. **Belangrijk:** de gouden eieren kunnen niet door spiegeleieren vernietigd worden.

Met spiegeleieren worden eierkaarten afgedekt en zodoende vernietigd. Zijn er nog geen eierkaarten, dan kan een spiegeleierkaart afgelegd worden en verdwijnt ze uit het spel. **Belangrijk:** een spiegeleierkaart kan over een eierkaart met hek gelegd worden en zodoende een begrensde rij weer openen.

**Legregels:** Uitgespeelde kaarten worden altijd open (horizontaal of verticaal) naast een reeds openliggende kaart of naast een vrije zijde van de stapel gelegd. Loopbruggen mogen op vijvers gelegd worden en spiegeleieren op eierkaarten. Op spiegeleieren en loopbruggen mogen geen kaarten gelegd worden.

**Puntentelling na de eerste ronde:** Als alle kaarten van de stapel op zijn, wordt er zolang verder gespeeld tot alle spelers hun kaarten op zijn. Elke kip behaalt nu voor elke worm en elk ei in haar rij (horizontaal en verticaal) één punt. Voor het kippenhok verdient je één of twee punten.

Nadat de punten genoteerd zijn begint de tweede ronde. Elke speler neemt zijn kippenkaarten, terwijl de andere kaarten geschud worden om opnieuw de trekstapel te vormen. Elke speler neemt opnieuw 2 kaarten van de stapel en de speler met de meeste punten begint de tweede ronde.

**Einde van de tweede ronde en van het spel:** Als alle spelers hun kaarten in de tweede ronde gespeeld hebben, eindigt het spel. De puntentelling is identiek aan de eerste ronde en de speler die in beide ronde samen het meeste punten behaalt heeft is de winnaar. Als er een gelijkspel is, dan zijn er meerdere winnaars.

## VARIANTEN

### Rotte eieren! (de fun-versie)

Hier gaat het er in de tweede ronde om zo weinig mogelijk punten behalen, omdat deze negatief werken. Elke speler krijgt van zijn burens één van hun kippenkaarten. Elke speler heeft nu 2 vreemde kippenkaarten in zijn hand en neemt nog 2 kaarten van de trekstapel.