

6+

2-4

15'

D

# PICK A CHICKEN

Ein flottes Kartenspiel von Jannik Walter

Im Hühnerstall hat jedes Huhn seine ganz spezielle Vorliebe, neben wem es sitzen möchte: Die Henne sitzt gerne neben ihresgleichen. Der Hahn hingegen duldet keine Konkurrenz in seinem Umfeld, Küken fühlen sich zu zweit am wohlsten und die Glucke sucht möglichst viel Ruhe. Eure Aufgabe ist es, die Hühner so geschickt im Hühnerstall zu platzieren, dass sie euch am Ende die meisten Punkte bringen.

## SPIELINHALT

**55 Karten**, davon 12x Henne, 9x Küken, 9x Eier (3x 1 Ei, 3x 2 Eier, 3x 3 Eier), 8x Hahn, 7x krankes Huhn, 6x Glucke, 4x Tierärztin



1 Wertungs-block



1 Spiel-anleitung

## SPIELZIEL

Das Ziel ist es, durch geschicktes Anordnen der Hühner, Eier und der Tierärztin im eigenen Hühnerstall die meisten Punkte zu sammeln.



Piatnik Spiel Nr. 675195

© 2026 Piatnik, Wien – Printed in Austria

# SPIELVORBEREITUNG

- Mischt die Karten gut und teilt allen jeweils **12 Karten verdeckt** aus. Ihr dürft euch die Vorderseiten dieser Karten nicht ansehen! Legt sie verdeckt in einem Raster von 3x4 Karten vor euch aus. Das ist euer persönlicher Hühnerstall. Deckt anschließend **1 beliebige Karte** in eurem Hühnerstall auf.
- Legt zusätzlich **5 Karten offen** nebeneinander in der Tischmitte aus.
- Die jetzt noch übrig gebliebenen Karten benötigt ihr für das Spiel nicht mehr. Legt sie zurück in die Schachtel.



Spieldurchlauf bei zwei Personen

# SPIELABLAUF

Wer von euch zuletzt ein Huhn gesehen hat, beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du dir **1 beliebige offene Karte** aus der Tischmitte und **tauschst** sie mit 1 beliebigen **verdeckten** Karte aus deinem Hühnerstall. Lege dabei die Karte aus deinem Hühnerstall **verdeckt** zu den anderen Karten in die Tischmitte. Achte dabei darauf, dass weder du noch irgendjemand anderer die Vorderseite dieser Karte sieht! Lege dann die Karte, die du aus der Tischmitte genommen hast, **offen** auf den frei gewordenen Platz in deinem Hühnerstall.

Karten, die du in deinem Hühnerstall offen abgelegt hast, darfst du im Nachhinein nicht mehr umlegen! Wie du die Karten am besten in deinem Hühnerstall anordnest, um am Ende viele Punkte zu bekommen, findest du unter *Spielende & Wertung*.

Danach ist die nächste Person an der Reihe.

Bist du an der Reihe und es liegen keine offenen Karten mehr in der Tischmitte aus, deckst du alle 5 nun dort liegenden verdeckten Karten auf und suchst dir anschließend 1 beliebige davon aus, die du – wie zuvor beschrieben – mit einer verdeckten Karte aus deinem Hühnerstall tauschst.

## SPIELENDE & WERTUNG

Das Spiel endet, sobald alle **12 Karten** in euren Hühnerställen **offen** ausliegen.

Jetzt folgt die Schlusswertung. Dazu handelt ihr die unterschiedlichen Kartentypen der Reihe nach pro Hühnerstall ab und notiert die Punkte auf dem Wertungsbalken.

Wer in Summe die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.



### Henne

Je größer die Gruppe, desto mehr Punkte gibt es! Eine Gruppe besteht aus direkt waagrecht oder senkrecht nebeneinander liegenden Karten mit einer Henne:

1 Henne	1 Punkt	4 Hennen	10 Punkte
2 Hennen	3 Punkte	5 Hennen	15 Punkte
3 Hennen	6 Punkte	6+ Hennen	21 Punkte

Eine Henne, die nur diagonal an eine Gruppe angrenzt, zählt nicht zur Gruppe. Gibt es mehrere Gruppen in einem Hühnerstall, wertet diese getrennt voneinander.



## Küken

Küken fühlen sich zu zweit am wohlsten. Somit punkten sie immer nur als **Paar**. Liegen 2 Karten mit einem Küken direkt waagrecht oder senkrecht nebeneinander (nicht diagonal!), gibt es **5 Punkte**. Für ein einzelnes Küken gibt es keine Punkte. Liegen 3 Küken nebeneinander, so zählen zwei davon als 1 Paar (=5 Punkte) und eines als 1 einzelnes Küken (=0 Punkte). Es ist erlaubt, dass zwei oder mehr Paare direkt nebeneinander liegen, wobei ihr jedes Küken aber nur für 1 Paar werten darf.



Diese Küken sind gut platziert, da sie eindeutig 2 Paare bilden.



Diese Küken sind nicht gut platziert, da nach Bildung eines Paars sich kein weiteres Paar mehr ergibt.



## Hahn

Der Hahn duldet keine Konkurrenz. Für ihn gibt es nur dann **4 Punkte**, wenn in derselben Spalte **und** in derselben Reihe **keine weitere Karte mit einem Hahn** liegt. Liegen 2 oder mehr Karten mit einem Hahn in derselben Spalte oder Reihe, gibt es für alle betreffenden Hähne **0 Punkte**!



## Eier

Diese können überall im Hühnerstall herumkullern und bringen entweder **1, 2 oder 3 Punkte**, je nachdem, wie viele Eier auf der Karte abgebildet sind.



## Glucke

Die Glucke hat gerne ihre Ruhe und umgibt sich am liebsten mit Eiern. Deswegen bringt sie nur dann Punkte, wenn direkt waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal!) neben ihr Karten mit einem Ei oder mehreren Eiern liegen. Jedes auf der direkt neben ihr liegenden Karte abgebildete Ei bringt **1 Punkt**.



## Krankes Huhn

Oje, da hat es wen ganz schlimm erwischt. Für ein krankes Huhn gibt es **minus 2 Punkte**, es sei denn, eine Karte mit einer **Tierärztin** liegt direkt waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal!) neben dem kranken Huhn. Dann gibt es **6 Punkte!** Eine Tierärztin kann für mehrere direkt waagrecht oder senkrecht angrenzende Karten mit einem kranken Huhn genutzt werden. Es bringt jedoch nicht mehr Punkte, wenn mehrere Karten mit einer Tierärztin an ein und dieselbe Karte mit einem kranken Huhn angelegt sind.



## Tierärztin

Ist ein Huhn krank, ist es gut, wenn die Tierärztin zur Stelle ist. Dann gibt es für **jedes kranke Huhn**, das direkt waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal!) neben einer Karte mit der Tierärztin liegt, **6 Punkte**. Die Tierärztin selbst zählt **0 Punkte**.

**Justus'** Hühnerstall sieht am Spielende so aus: Er erhält ...

- **3 Punkte** für die **Hennen** (2 Hennen in der Gruppe),
  - **5 Punkte** für die **Küken** (da Justus es geschafft hat, ein Küken-Pärchen unterzubringen),
  - **8 Punkte** für die **Hähne** (jeweils 4 Punkte für den Hahn in der 1. und in der 2. Reihe),
  - **2 Punkte** für die **Eier**,
  - **2 Punkte** für die **Glucke** (für die angrenzende Karte mit 2 Eiern),
  - **10 Punkte** für die **kranken Hühner** (jeweils 6 Punkte für das erste Huhn in der 2. Reihe und das Huhn in der 3. Reihe, da eine Karte mit Tierärztin angrenzt; 2 Punkte sind abzuziehen für das zweite Huhn in der 2. Reihe, da hier keine Tierärztin zur Stelle ist),
  - **0 Punkte** für die **Tierärztin**.

**In Summe erzielt Justus 30 Punkte.**



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.  
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.  
Adresse bitte aufbewahren.

Wenn ihr zu „Pick a Chicken“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:  
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien,  
oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

*Kein Teil dieser Spielanleitung darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.*



	<u>Jul</u>	<u>Jus</u>	
	7	3	
	1	5	
	8	8	
	6	2	
	10	2	
	1	10	
$\Sigma$	<u>34</u>	<u>30</u>	<u>=</u>

Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



piatnik spiele



PiatnikSpiele