

H




Ravensburger® Spiele Nr 21 044 2
Dilis tojásdobáló játék
2–4 játékos számára 4–8 éves korig

Szerző: Gunter Baars
Tervező: Kinetic, busse design ulm, DE Ravensburger
Illusztráció: Kinetic
Fényképek: Christof Herdt

A doboz tartalma:

- 1 játéktérp (pajta szalmabálákkal)
- 1 fészek kakassal és ereszcatornával
- 4 akadály (1 tejeskanna, 1 hordó, 1 vödör, 1 öntözőkanna)
- 12 tyúk (háromféle fejjel: kalappal, baseballsapkával, sisakkal)
- 2 dobókocka
- 1 tojás

 Mi ez az éktelen kotkodácsolás a tyúkok közt? Hát nem beszemtelenkedett a kakas a tyúkólba, ráadásul a fészek kellős közepébe?! És a pimasz még tojásokkal is hajigál!

„Kotródj, kakas!”, kárálják a tyúkok és nekirontanak.

Sikerül-e a bátor tyúkoknak némi szerencsével kitérni a röpködő tojások elől és feljutni a szalmabálák tetejére?

 **A játék célja**

az, hogy a tyúkok egyikével elsőként érjük el a fészket és elkeressük a szemtelen kakast.

Előkészületek

- Ragasszuk fel a gumikorongokat a játéktérp aljának négy sarkára!
- Állítsuk a játéktérpet az asztal közepére!
- Illesszük a fészket a kakassal és az ereszcatornával a játéktérp csúcsán lévő lyukba!
- A tejeskannát, a hordót, a vödört és az öntözőkannát ugyancsak illesszük helyükre a doboz hátoldalán látható fényképnek megfelelően!
- Mindenki válasszon magának egy tyúkcapatot! Egy csapat három tyúkból áll, ezek fejfedője azonos színű.



- Mindenki állítsa fel csapatának három tyúkját a barna deszkapadló három tetszőleges pontjára.
- Helyezzük kezünk ügyébe a dobókockákat és a tojást!

Hát akkor: rajta!

A legfiatalabb játékos kezd, azután jönnek a többiek az óramutató járásának irányában.

A soron lévő játékos mindkét kockával dob. Az egyik dobókockán csak a fejfedők képei láthatók, a másikon szerepel a kakas feje is. Dobáskor a következő lehetőségek adódhatnak:

- **Mindkét dobókockán fejfedő látható**

Példa:



Ha a dobókocka fejfedőt ábrázol, az azt jelenti, hogy a játékos az ugyanilyen fejfedőt viselő tyúkjával egy szalmabála-szinttel följebb léphet. Tehát ha a két kockán két különböző fejfedő van, akkor a két ugyanilyet viselő tyúk egy-egy szinttel, ha pedig két egyforma fejfedő van, akkor az ilyet viselő tyúk két szinttel léphet följebb.

Példa:



Lépés alkalmával a következők érvényesek:

Az a játékos, aki lép, eldöntheti, hogy tyúkját a következő szalmabálszintnek melyik szabad pontjára kívánja állítani. Olyan pontra nem teheti a tyúkot, ahol már áll egy másik. Ha minden pont foglalt, akkor elvesz erről a szintről egy más csapatbeli tyúkot és eggyel lejjebb rakja, a maga tyúkját pedig az így szabaddá vált helyre állítja.

Figyelem! A pontok némelyike biztonságosabb, mint a többi! Az öntözőkanna, a hordó, a tejeskanna vagy a vödör mögötti helyek remek védelmet nyújtanak a röpködő tojások ellen.

• Az egyik kockán fejfedő, a másikon kakasfej látható

Példa:



Ilyenkor a játékosnak két dolga van, mégpedig a következő sorrendben:

1. Az adott fejfedőt viselő tyúkjával egy szinttel följebb lép (az imént leírtak szerint).

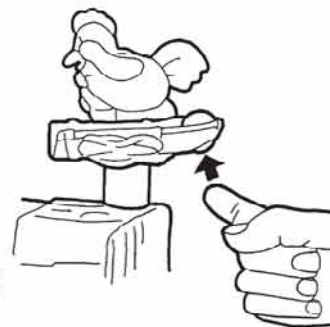
2. Ezután rövid időre a kakas szerepébe bújik, azaz ilyenkor megdobálhatja a tojással a tyúkokat. Eközben persze a többiek tyúkját igyekszik eltalálni.

Hogy kell a tojást eldobni?

A tojást az esőcsatorna felső végén lévő kerek mélyedésbe tesszük. Célzáshoz úgy fordítjuk a kakast, hogy a csatorna nyílása az eltalálni kívánt tyúk irányába nézze



Ezután kilökjük a tojást, mégpedig az ábrán is látható módon úgy, hogy ujjunkkal alulról kipöccintjük a csatorna mélyedéséből – s már gördül is lefelé!



Nem is olyan könnyű a tyúkokat eltalálni. Alakja miatt a tojás egyszer erre gurul, másszor arra.

Talált vagy nem talált?

Ha a játékos egy vagy több tyúkot eltalált, és azok eldőlnék vagy akár szintekkel lejjebb esnek, akkor mindegyiket a hozzá legközelebbi szabad ponton kell újra fölállítani, mégpedig ugyanazon a szinten, ahová esett. Ha pedig ott nincs szabad hely, akkor még eggyel lejjebb. Ez persze akkor is érvényes, ha a játékos tévedésből saját tyúkját találta el.

Függetlenül attól, hogy a tojás talált-e vagy sem, a lépésnek így is, úgy is vége és a következő játékos jön.

A játék vége

Az nyer, aki egyik bátor tyúkjával elsőként érkezik a célba, azaz a kakas hátán lévő pontra.

Ehhez az ugráshoz – tehát a legfelső szalmabála-szintről a kakas hátára – még egyszer a megfelelőt kell dobni.

