

PL




Ravensburger® Spiele nr 21 044 2
Zwariowana gra z latającymi jajkami
dla 2–4 graczy w wieku od 4 do 8 lat

Autor: Gunter Baars
Projekt: Kinec, busse design ulm, DE Ravensburger
Ilustracje: Kinetec
Zdjęcia: Christof Herdt

Zawartość:

- 1 makieta do gry (stodoła z belami słomy)
- 1 gniazdo z kogutem i rynną
- 4 przeszkody (1 bańka na mleko, 1 beczka, 1 wiadro, 1 polewaczka)
- 12 kur (z trzema różnymi nakryciami głowy: kapelusz, czapka z daszkiem, hełm)
- 2 kostki z symbolami
- 1 jajko

 Wielkie gdakanie wśród kur!
Kogut zakradł się do stodoły i usadowił na środku gniazda. I teraz ten zuchwały jegomość rzuca w dodatku jajkami!
„Trzeba wypędzić koguta!”, myślą kury i nacierają na koguta.
Czy uda się odważnym kurom przy odrobinie szczęścia i zręczności ominąć latające jajka i wdrapać się na bele słomy?

Celem gry

jest, dotarcie jedną ze swoich kur, jako pierwszą do gniazda i przepędzenie stamtąd zuchwałego koguta.

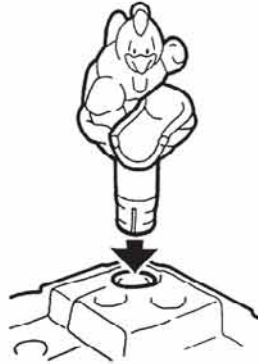
Ravensburger

Przygotowanie

- Od spodu makiety do gry naklejcie w czterech narożnikach gumowe podkładki.
- Ustawcie makietę na środku stołu.
- Na szczycie makiety wetknijcie gniazdo z kogutem i rynną.
- Ustawcie odpowiednio na makiecie bańkę na mleko, beczkę, wiadro i polewaczkę, tak jak przedstawiono to na zdjęciu na spodzie opakowania.
- Każdy z graczy wybiera drużynę kur, którymi chce grać. W skład drużyny wchodzi trzy kury tego samego koloru.



- Każdy gracz ustawia kury ze swojej drużyny na trzech dowolnych polach na brązowej posadzce z desek.
- Przygotujcie kostki i jajko.



Zaczynamy!

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Następnie gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz, na którego przypada kolejka, rzuca obydwojema kostkami. Na ściankach jednej kostki znajdują się obrazki przedstawiające nakrycia głowy. Na drugiej kostce umieszczona jest dodatkowo głowa koguta. Przy rzucie kostkami mamy następujące możliwości:

- **Obydwie kostki wskazują nakrycie głowy**

Przykład:



Za każdą kostkę wskazującą nakrycie głowy, gracz przesuwa swoją kurę z odpowiednim nakryciem głowy o jeden stopień słomianych bel do góry. Oznacza to, że w przypadku dwóch różnych nakryć głowy na kostkach, można przesunąć dwie odpowiednie kury o jeden stopień wyżej, w przypadku jednakowych nakryć głowy odpowiednią kurę można przesunąć o dwa stopnie wyżej.

Przykład:



**Podczas przesuwania kur
obowiązuje zawsze zasada:**

Gracz, który wykonuje swój ruch, może zdecydować, na którym wolnym polu na następnym stopniu bel słomy chce umieścić swoją kurę. Nie można jednak zajmować pól, na których stoją już inne kury. Jeżeli wszystkie pola na stopniu są zajęte, gracz bierze kurę jednego z przeciwników i przestawia ją o stopień niżej, a swoją kurę ustawia na zwolnionym polu.

Uwaga! Niektóre z pól są bezpieczniejsze niż inne! Za polewaczką, beczką lub wiadrem można się znakomicie schronić przed latającymi jajkami!

- Tylko jedna kostka wskazuje nakrycie głowy, druga wskazuje głowę koguta

Przykład:



W tym przypadku gracz wykonuje dwie czynności dokładnie w tej kolejności:

1. Przesuwa kurę z nakryciem głowy, które wskazuje kostka o stopień w górę, jak opisano powyżej,

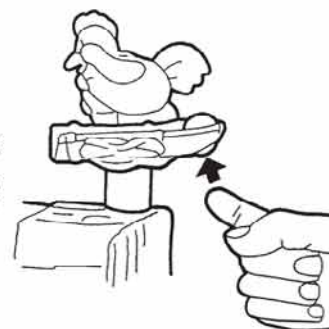
2. Następnie wciela się na chwilę w rolę koguta. Teraz może rzucać w kury jajkiem, Próbuje przy tym oczywiście trafić w kury swoich przeciwników.

Jak rzucać jajkiem?

Gracz, który wykonuje swój ruch, kładzie jajko w zagłębienie na zakończeniu rynny. Żeby celować, obraca koguta, w taki sposób, żeby otwór w rynnie był skierowany w kierunku kury, którą chce trafić jajkiem.



Następnie wyrzuca jajko, wyciskając je od spodu z zagłębienia – tak jak przedstawiano to na obrazku obok – i już jajko kula się w dół!



Wcale nie jest tak łatwo trafić w kury. Jajko, ze względu na swój kształt, kula się raz tu, raz tam.

Trafiona czy nie trafiona

Jeżeli gracz trafił jedną lub kilka kur, tak że przewróciły się czy nawet spadły kilka stopni w dół, ustawia je znowu po prostu na najbliższym wolnym polu, dokładnie na tym stopniu, na który się przewróciły! Jeżeli na stopniu nie ma żadnego wolnego pola, ustawia kurę na stopniu niżej. Musi tak postąpić również, jeżeli przez przypadek trafił w swoją kurę.

Niezależnie od tego, czy gracz trafił czy nie trafił, jego kolejka jest skończona i następny gracz rozpoczyna swój ruch.

Zakończenie gry

Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy dotrze do celu na grzbiet koguta.

Gracz musi jeszcze raz wyrzucić kostką odpowiednie nakrycie głowy, żeby móc skoczyć z najwyższego stopnia bel ze słomy na grzbiet koguta.

