

SK




Ravensburger® Spiele Nr 21 044 2
Bláznivý kohút
pre 2–4 hráčov vo veku od 4 do 8 rokov

Autor: Gunter Baars
Dizajn: Kinetic, busse design ulm, DE Ravensburger
Ilustrácie: Kinetic
Fotografie: Christof Herdt

Obsah:

- 1 hracia jednotka (stodola s balíkmi slamy)
- 1 hniezdo s kohútom a odkvapovým žliabkom
- 4 prekážky (kanva na mlieko, sud, vedro, krhla)
- 12 sliepok (s tromi rozličnými pokrývkami hlavy: klobúk, čiapka, helma)
- 2 kocky so symbolmi
- 1 vajíčko

 Obrovské kotkodákanie medzi sliepkami! Kohút sa vkradol do stodoly a usadil sa do stredu hniezda. No a teraz dokonca hádže po sliepkach vajíčka!

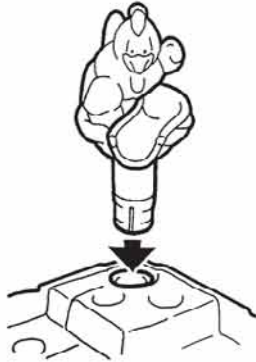
„Kohút musí odtiaľto preč!“, hovoria si sliepky a útočia. Podarí sa odvážnym sliepkam vďaka šikovnosti a šťastiu vyhnúť letiacim vajíckam a vydriapať sa na najvyšší balík slamy?

 **Ciel' hry**

Doraziť ako prvý so svojou sliepkou do stredu hniezda.

Príprava hry

- Nalepte gumové drážky do štyroch rohov na spodnej strane hracej jednotky.
- Postavte hraciu jednotku do stredu stola.
- Zastoknite hniezdo s kohútom a odkvapovým žliabkom do vrcholu hracej jednotky.
- Nasuňte na hraciu jednotku kanvu na mlieko, sud, vedro a krhlu na miesta podľa obrázku (viď spodná strana krabice).
- Každý hráč si vyberie tím sliepok, s ktorým bude hrať. Tím tvoria tri sliepky rovnakej farby.



- Hráči postupne postavia svoje tri sliepky ľubovoľne na spodné políčka hnedej podlahy z dosák.
- Pripravte kocky a vajíčko.

Zahájenie hry

Hru začína najmladší hráč. Potom hra pokračuje v smere hodinových ručičiek.

Ten, kto je na rade, hodí obe kocky. Po hode môžu vzniknúť nasledujúce situácie:

- **Obe kocky ukazujú pokrývku hlavy**

Príklad:



Za každú kocku, ktorá ukazuje na hornej strane pokrývku hlavy, hráč potiahne svojou sliepkou so zodpovedajúcou pokrývkou hlavy o jeden stupienok vyššie. To znamená, že pri dvoch rôznych pokrývkach hlavy postúpi dve sliepky so zodpovedajúcim pokrytím hlavy o 1 stupienok. Pri dvoch zhodných pokrývkach hlavy s príslušnou sliepkou o dva stupienky.

Príklad:



Pravidlá pre ťah sliepkou:

Hráč, ktorý je na ťahu, má možnosť rozhodnúť sa, na ktoré voľné postupové pole najbližšieho stupienka slamy postaví svoju sliepku. Na políčko obsadené inou figúrkou nemôže hráč svoju sliepku postaviť. V prípade, že sú úplne všetky políčka tohto stupienka obsadené, posunie hráč niektorú zo sliepok spoluhráča o jeden stupeň nižšie a postaví na uvoľnené políčko svoju sliepku. Ale pozor! Niektoré postupové políčka sú bezpečnejšie, ako iné! Za krlou, sudom, kanvou na mlieko alebo vedrom, sa môžete schovať pred letiacimi vajíčkami!

- **Jedna kocka ukazuje pokrývku hlavy, druhá ukazuje hlavu kohút**

Príklad:



V tomto prípade hráč vykoná dve akcie presne v tomto poradí:

1. S zo svojich sliepok, ktorej pokrývka hlavy je znázornená na hornej strane kocky, potiahne o stupeň vyššie tak, ako bolo už popísané.

2. Potom sa nakrátko vhupe do role kohúta. Teraz môže hádzať vajíčkom po sliepkach. Pritom sa samozrejme snaží, zasiahnuť sliepky ostatných spoluhráčov.

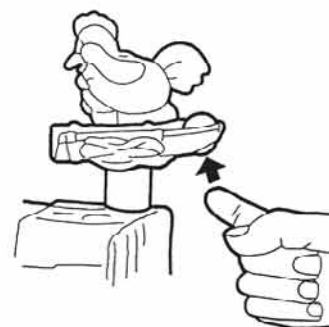
Pravidlá pre hod vajíčkom?

Hráč, ktorý je na ťahu, položí vajíčko do priehlbinky na hornom konci odkvapového žliabku. Kvôli zacieleniu pootočí kohútom tak, aby vyústenie žliabku smerovalo na sliepku, ktorú by chcel vajíčkom zasiahnuť.



Nerobte si starosti, toto vajíčko sa nerozbije a sliepky celkom určite nezraní. Všetky majú pokrývku hlavy, ktorá ich určite ochráni!

Potom spustí vajíčko. Zatláče prstom odspodu otvoru (vid' obrázok).



Zasiahnúť sliepku nie je vôbec ľahké. Vajíčko, vďaka svojmu tvaru, sa kotúľa ako sa mu zachce.

Zásah vajcom

Ak hráč zasiahol jednu, alebo viacero sliepok tak, že sa prevrátili, alebo dokonca spadli zo stupienkov, jednoducho každú z nich opäť postaví na najbližšie umiestnené voľné políčko. A to presne na tom stupienku, na ktorom ostala ležať. Ak na tomto stupienku nie je žiadne voľné políčko, musí sliepku postaviť o stupienok nižšie. Toto všetko platí aj vtedy, ak hráč nedopatrením trafil vlastnú sliepku.

Je jedno, či hráč trafil alebo nie. V každom prípade jeho ťah končí a na rade je ďalší hráč.

Koniec hry

Vyhral ten, kto s jednou zo svojich odvážnych sliepok ako prvý dosiahol cieľové pole na chrbte kohúta. Pre skok z najvyššieho balíka slamy na chrbát kohúta, sa musí hráčovi ešte raz podariť hodiť kockou príslušnú pokrývku hlavy.

