



Petny kurnik

instrukcja



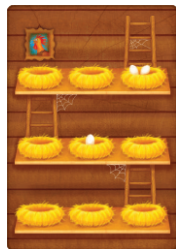
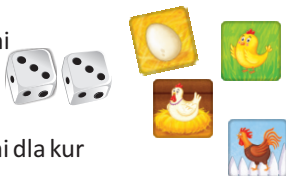
2-4



6-99

ZAWARTOŚĆ GRY

- 56 tafelków z jajkami
- 48 tafelków z kurczakami
- 36 tafelków z kurami
- 4 tafelki z kogutami
- 4 karty graczy z grzędami dla kur
- 2 kostki do gry



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed przystąpieniem do gry należy posegregować wszystkie kartoniki, tak aby jajka, kurczaki, kury oraz koguty leżały w osobnych stosach. Każdy z graczy zabiera jedną kartę gracza, przedstawiającą grzędę w kurniku i układa ją przed sobą.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie **9 kur** i zapełnienie swojego kurnika.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna gracz, który jako ostatni jadł jajecznicę. Gracze podczas swojej kolejki rzucają kośćmi (punkt 1) lub dokonują wymiany (punkt 2).

1. Rzut kośćmi

Gracz rzuca równocześnie obiema kośćmi. Jeżeli na kostkach jest **inna liczba oczek**, gracz otrzymuje jaja, kurczaki i kury według następującego schematu:

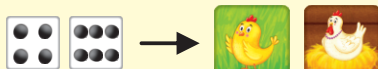
- za każdą kostkę, na której znajdują się 1, 2 lub 3 oczka, gracz otrzymuje 1 jajko,
- za każdą kostkę, na której znajduje się 4 lub 5 oczek, gracz otrzymuje 1 kurczaka,
- za każdą kostkę, na której znajduje się 6 oczek, gracz otrzymuje 1 kurę.

Przykłady

Jeżeli gracz wyrzuci 2 i 5,
otrzymuje 1 jajko i 1 kurczaka.



Jeżeli gracz wyrzuci 4 i 6,
otrzymuje 1 kurczaka i 1 kurę.





Jeżeli gracz wyrzuci 1 i 3,
otrzymuje 2 jajka.





Wszystkie zebrane tafelki przedstawiające jajka i kurczaki gracze układają przed sobą. Tafelki z kurami umieszczają na swoich kartach gracza. W sytuacji, gdy gracz powinien otrzymać jajka lub kurczaki, a nie ma ich we wspólnej puli, kolejka przechodzi na następnego gracza.


Jeżeli któryś z graczy wyrzuci **taką samą liczbę oczek** na dwóch kostkach, należy postępować zgodnie ze schematem:


 Gracz oddaje jedno jajko wybranemu graczowi.


 Gracz oddaje jednego kurczaka wybranemu graczowi.

 Gracz oddaje jedną kurę wybranemu graczowi.


 Do rolnika przyszła bieda, gracz musi sprzedawać wszystkie jajka. Gracz oddaje wszystkie jajka do wspólnej puli.

 Nastąpiła plaga ptasiej grypy. Gracz rzuca jedną kostką. Jeżeli wyrzuci:

 farma zostaje poddana kwarantannie - gracz traci następną kolejkę,

 gracz traci wszystkie kurczaki i oddaje je do wspólnej puli,

 gracz traci wszystkie kury i oddaje je do wspólnej puli.

 Na farmę przyszedł lis. Jeżeli gracz ma koguta, kogut pieje i ostrzega rolnika przed lisem. Kury się ratują. Jeżeli gracz nie ma koguta, rzuca jedną kostką. Lis zabiera tyle dorosłych kur, ile oczek wyrzuci na kostce. Jeżeli gracz nie posiada tylu kur, to lis zabiera kurczaki. Jeżeli brakuje kurczaków, zabiera jajka.



2. Wymiana

Gracz, który zrezygnuje z rzutu kośćmi, może dokonać jednej wymiany. Podczas wymiany gracz oddaje do wspólnej puli trzy takie same tafelki i w zamian otrzymuje jeden, zgodnie ze schematem:

- 3 jajka można zamienić na 1 kurczaka, ale tylko wtedy gdy gracz posiada co najmniej jedną kurę



- 3 kurczaki można zamienić na 1 kurę



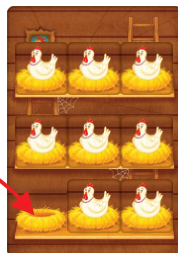
- 3 kury można zamienić na 1 koguta



Gracz może zdobyć koguta jedynie poprzez wymianę. Ostrzega on rolnika przed przyjściem lisa, dzięki niemu kury są bezpieczne, gdy gracz wyrzuci dwie szóstkę.

KONIEC GRY

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zapełni swój kurnik, czyli usadzi na grzędach 9 kur.



PROMATEK MEDIA
ul. Dąbrowskiego 41/7
42-218 Częstochowa
tel./fax +48 34 362 91 59
e-mail: biuro@kukuryku.co



www.kukuryku.co
© kukuryku®

pomysł i opracowanie:
Agnieszka Rimm
ilustracje: Anna Cywińska
grafika: studio PROMATEK