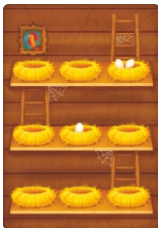




GAME COMPONENTS

- 56 EGG tiles
- 48 CHICK tiles
- 36 HEN tiles
- 4 ROOSTER tiles
- 4 players cards – hen house
- 2 dice



THE FIRST TIME YOU PLAY

Punch out the tiles from the cardboard sheets and discard the waste responsibly.

GET READY!

Before you start the game, you must segregate all tiles so that the eggs, chicks, hens and roosters are in separate piles. Each player takes one player board and places it in front of them.

OBJECTIVE

The goal of the game is to get 9 hens and complete your hen house.

LET'S PLAY

The player, who was the last to eat scrambled eggs, begins the game. Players take turns rolling the dice (point 1) or make an exchange (point 2).

1. Roll the dice

The player simultaneously throws both dice. If the dice show different numbers, the player receives eggs, chicks and hens according to the following scheme:

- for each dice showing 1, 2 or 3, the player receives 1 egg,
- for each dice showing 4 or 5, the player receives 1 chick,
- for each dice showing 6, the player receives a hen.



Example

If a player rolls 2 and 5,
they get 1 egg and 1 chick.



If a player rolls 4 and 6,
they get 1 chick and 1 hen.





If a player rolls 1 and 3,
they get 2 eggs.

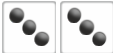



Players place all tiles representing eggs and chicks in front of them. The tiles with hens are placed on the players' cards. If a player should receive eggs or chicks, and they are not available in the common pot, it is the next player's turn.


If one player rolls the same number on both dice, follow this scheme:


 The player passes one egg to the selected player.

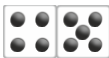
 The player passes one chick to the selected player.

 The player passes one hen to the selected player.

 Hungry people came to the farmer, the player has to donate all of the eggs. The player puts all eggs in the common pot.

 Bird flu plague hits the farm. The player rolls one dice. Depending on a result, player acts like below:

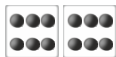
 the farm is quarantined – the player loses the next turn,



the player loses all chicks and puts them in the common pot,



the player loses all hens and puts them in the common pot.



The fox came to the farm. If the player has a rooster, the rooster crows, warning the farmer. The hens are saved. If the player does not have a rooster, they roll one dice. The fox takes as many hens as the number shown on the dice. If the player does not have as many hens, the fox takes the chicks. If there are no chicks, it takes eggs.



2. Exchange

The player who chooses not to roll the dice, can make one exchange. During the exchange, the player places three identical tiles in the common pot and in return receives one according to the scheme:

- 3 eggs can be exchanged for 1 chick, but only if the player has at least one hen



- 3 chicks can be exchanged for 1 hen



- 3 hens can be exchanged for 1 rooster





The player can only get a rooster by exchanging hens. It warns the farmer that the fox is coming and, thanks to rooster the hens are safe, when the player rolls out two sixes.

ENDING THE GAME

The first player to complete their hen house wins.



Idea of the game: Agnieszka Rimm
Illustrations: Anna Cywińska
Graphic: studio KUKURYKU



www.kukuryku.co
© kukuryku®



návod

OBSAH HRY

- 56 kartiček s vejci
- 48 kartiček s kuřaty
- 36 kartiček se slepicemi
- 4 kartičky s kohouty
- 4 hrací karty s bidýlky pro slepice
- 2 hrací kostky



PŘÍPRAVA NA HRU

Před zahájením hry roztrídíte všechny kartičky tak, aby vejce, kuřata, slepice a kohouti leželi na samostatných hromádkách. Každý z hráčů si vezme jednu hrací kartu, která znázorňuje bidýlko v kurníku, a položí si ji před sebe.

ÚČEL HRY

Účelem hry je získat 9 slepic a naplnit svůj kurník.

PRŮBĚH HRY

Hru zahajuje hráč, který jako poslední jedl míchaná vejíčka. Hráči popořadě házejí kostky (bod 1) nebo provádějí výměnu (bod 2).

1. Házení kostkami

Hráč hází oběma kostkami zároveň. Pokud je na kostkách rozdílný počet puntíků, hráč dostává vejce, kuřata a slepice podle následujícího schématu:

- za každou kostku, na níž jsou 1, 2 nebo 3 puntíky, získává hráč 1 vejce,
- za každou kostku, na níž je 4 nebo 5 puntíků, získává hráč 1 kuře,
- za každou kostku, na níž je 6 puntíků, získává hráč 1 slepici.



Příklady

*Pokud hráč hodí 2 a 5,
obdrží 1 vejce a 1 kuře.*



*Pokud hráč hodí 4 a 6,
obdrží 1 kuře a 1 slepici.*

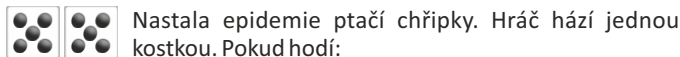
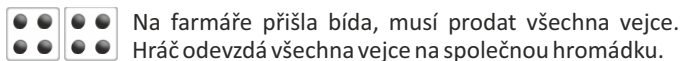
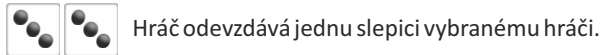
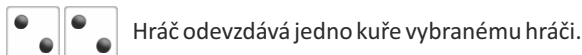
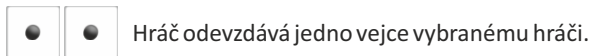


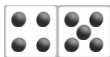
*Pokud hráč hodí 1 a 3,
obdrží 2 vejce.*



Všechny získané kartičky znázorňující vejce a kuřata si hráči ukládají před sebe. Kartičky se slepicemi pokládají na své hrací karty. V případě, že má hráč dostat vejce nebo kuřata, a vejce ani kuřata nejsou na společné hromádce, je na řadě další hráč.

Pokud některý z hráčů hodí stejnou hodnotu na obou kostkách, postupuje se podle schématu:

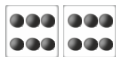




hráč ztrácí veškerá kuřata a odevzdává je na společnou hromádku.



hráč ztrácí veškeré slepice a odevzdává je na společnou hromádku.



Na farmu se vplížila liška. Pokud má hráč kohouta, kohout kokrhá a varuje farmáře před liškou. Slepice jsou zachráněny. Pokud hráč nemá kohouta, hází jednu kostkou. Liška si bere pouze tolik dospělých slepic, kolik hráč hodil kostkou. Pokud hráč nemá tolik slepic, liška si bere kuřata. Pokud chybí kuřata, bere si vejce.



2. Výměna

Hráč, který se vzdá hodu kostkami, může provést jednu výměnu. Při výměně odevzdává hráč na společnou hromádku tři stejné kartičky a za ně dostává jednu podle následujících pravidel:

- 3 vejce lze vyměnit za 1 kuře, ale pouze tehdy, má-li hráč k dispozici alespoň 1 slepici



- 3 kuřata lze vyměnit za 1 slepici



- 3 slepice lze vyměnit za 1 kohouta





Hráč může získat kohouta jedině výměnou. Kohout varuje farmáře před liškou, díky němu jsou slepice v bezpečí, pokud hráč hodí dvě šestky.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který jako první naplní svůj kurník - tzn. usadí na svých bidýlkách 9 slepic.



návrh a zpracování: Agnieszka Rimm
ilustrace: Anna Cywińska
grafika: studio KUKURYKU



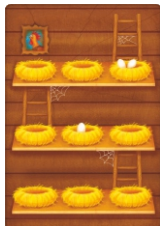
www.kukuryku.co
© kukuryku®



návod

OBSAH HRY

- 56 kartičiek s vajcami
- 48 kartičiek s kurčatami
- 36 kartičiek so sliepkami
- 4 kartičky s kohútmi
- 4 karty pre hráčov s bidlami pre sliepky
- 2 hracie kocky



PRÍPRAVA NA HRU

Pred začatím hry roztriedte všetky kartičky tak, aby boli vajcia, kurčatá, sliepky a kohúti zoradené na osobitných kôpkach. Každý hráč si zoberie jednu kartu pre hráča, ktorá znázorňuje bidlá v kuríne a položí ju pred seba.

CIEĽ HRY

Cieľom hry je získať 9 sliepok a zaplniť svoj kurín.

PRIEBEH HRY

Hru začína hráč, ktorý jedol praženicu ako posledný. Keď príde na nich rad, hráči vrhajú kocky (bod 1) alebo uskutočňujú výmenu (bod 2).

1. Vrh kockami

Hráč vrhá obidve kocky súčasne. Ak je na kockách rozdielny počet očiek, hráč dostane vajcia, kurčatá a sliepky podľa nasledovnej schémy:

- za každú kocku, na ktorej sa nachádza 1, 2 alebo 3 očká, dostane hráč 1 vajce,
- za každú kocku, na ktorej sa nachádzajú 4 alebo 5 očiek, dostane hráč 1 kurča,
- za každú kocku, na ktorej sa nachádza 6 očiek, dostane hráč 1 sliepku.



Príklady

Ak hráč hodí 2 a 5,
dostane 1 vajce a 1 kurča.



Ak hráč hodí 4 a 6,
dostane 1 kurča a 1 sliepku.





Ak hráč hodí 1 a 3,
dostane 2 vajcia.





Hráči ukladajú pred seba všetky zhromaždené kartičky, ktoré znázorňujú vajcia a kurčatá. Kartičky so sliepkami položia na svoje karty pre hráča. V situácii, keď by mal hráč dostať vajcia alebo kurčatá, ktoré už nie sú na spoločnej kôpke, prechádza rad na ďalšieho hráča.

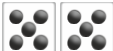
Ak hodí niektorý hráč taký istý počet očiek na obidvoch kockách, postupujte podľa schémy:

 Hráč daruje jedno vajce vybranému hráčovi.

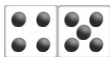
 Hráč daruje jedno kurča vybranému hráčovi.

 Hráč daruje jednu sliepku vybranému hráčovi.

 Farmár upadol do biedy, hráč musí predať všetky vajcia. Hráč vráti všetky vajcia na spoločnú kôpku.

 Prišla nákaza vtácej chrípky. Hráč vrhá jednou kockou. Ak hodí:

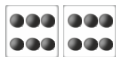
 farma je uvedená do karantény – hráč stráca ďalšie kolo,



hráč stráca všetky kurčatá a vráti ich na spoločnú kôpku,



hráč stráca všetky sliepky a vráti ich na spoločnú kôpku.



Na farmu prišla líška. Ak má hráč kohúta, kohút zakikiríka a varuje farmára pred líškou. Sliepky sa zachránia. Ak hráč nemá kohúta, vrhá jednu kockou. Líška si zoberie toľko dospelých sliepok, koľko očiek hodí na kocke. Ak hráč nemá dosť sliepok, líška si zoberie kurčatá. Ak chýbajú kurčatá, zoberie si vajcia.



2. Výmena

Hráč, ktorý sa vzdá vrhu kockami, môže urobiť jednu výmenu. Počas výmeny vráti na spoločnú kôpku tri rovnaké kartičky a výmenou dostane jednu, podľa schémy:

- 3 vajcia sa môžu vymeniť za 1 kurča, ale iba vtedy, keď hráč má aspoň jednu sliepku



- 3 kurčatá sa môžu vymeniť za 1 sliepku



- 3 sliepky sa môžu vymeniť za 1 kohúta





Hráč môže získať kohúta iba výmenou. Kohút varuje farmára pred príchodom líšky a vďaka nemu sú sliepky v bezpečí, keď hráč hodí dve šestky.

KONIEC HRY

Vyhráva ten z hráčov, ktorý ako prvý zaplní svoj kurín, čiže posadí 9 sliepok na bidlá.



Námet a realizácia: Agnieszka Rimm
ilustrácie: Anna Cywińska
grafika: studio KUKURYKU



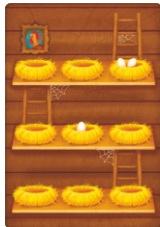
www.kukuryku.co
© kukuryku®



útmutató

A JÁTÉK TARTALMA

- 56 tojás ábrás karton
- 48 csirke ábrás karton
- 36 tyúk ábrás karton
- 4 kakas ábrás karton
- 4 kakasülő ábrás karton a játékosok számára
- 2 dobókocka



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játék elkezdése előtt a kartonokat szortírozni kell, hogy a tojások, csirkék, tyúkok és kakasok külön kupacokba kerüljenek. Minden játékos kezébe vesz egy kakasülő ábrás kartont és maga elé helyezi.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja 9 tyúk megszerzése és a saját tyúkól megtöltése.

A JÁTÉK MENETE

A játékot az a játékos kezdi el, aki legutoljára evett rántottát. A soron következő játékosok dobnak a kockákkal (1 pont) vagy cserélnek (2 pont).

1. Kockadobás

A játékos egyszerre két kockával dob. Amennyiben a két kocka eltérő számot mutat, a játékos tojást, csirkét és tyúkot kap, a következő szabályok szerint:

- minden olyan kockáért, amelyiken 1-es, 2-es vagy 3-as jött ki, a játékos kap 1 tojást,
- minden olyan kockáért, amelyiken 4-es vagy 5-ös jött ki, a játékos kap 1 csirkét,
- minden olyan kockáért, amelyiken 6-os jött ki, a játékos kap 1 tyúkot.



Példák

Amennyiben a játékos 2-t és 5-t dob, kap 1 tojást és 1 csirkét.



Amennyiben a játékos 4-t és 6-t dob, kap 1 csirkét és 1 tyúkot.



Amennyiben a játékos 1-t és 3-t dob, kap 2 tojást.



A tojásokat és csirkéket ábrázoló kartonokat a játékosok maguk elé teszik ki. A tyúkokat ábrázoló kartonokat a saját játékos kartonjukra helyezik. Amennyiben a játékosnak jár tojás, vagy csirke, de nincs a közös kupacban, a sor a következő játékosra kerül.

Amennyiben a játékos a két kockával azonos számot dob, a következő szabály szerint kell eljárni:



A játékos odaad egy tojást a kiválasztott játékosnak.



A játékos odaad egy csirkét a kiválasztott játékosnak.



A játékos odaad egy tyúkot a kiválasztott játékosnak.



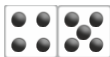
A gazda elszegényedett, a játékosnak el kell adnia az összes tojást. A játékos visszaadja az összes tojást a közös kupacba.



Madárinfluenza járvány tört ki. A játékos egy kockával dob. Amennyiben az alábbiakat dobja:



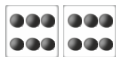
a farmon karantént vezettek be - a játékos egyszer kimarad,



a játékos elveszíti az összes csirkéjét és visszaadja a közös kupacba,



a játékos elveszíti az összes tyúkját és visszaadja a közös kupacba.



A farmra róka lopakodik. Ha a játékosnak van kakasa, a kakas kukorékol és figyelmezteti a rókát. A tyúkok megmenekülnek. Amennyiben a játékosnak nincs kakasa, egy kockával dob. A róka annyi tyúkot visz el, amennyit a kocka mutat. Ha a játékosnak nincs annyi tyúkjá, akkor a róka csirkéket visz el. Ha nincs annyi csirke, akkor tojást visz el.



2. Csere

Ha a játékos lemond a kockadobásról, elvégezhet egy cserét. A csere során a játékos a közös kupacra helyez három egyforma kartont és cserébe kap egyet, az alábbi szabályok szerint:

- 3 tojást elcserélhet 1 csirkére, de csak akkor, ha a játékosnak van legalább egy tyúkjá



- 3 csirkét elcserélhet 1 tyúkra



- 3 tyúkot elcserélhet 1 kakasra





A játékos kakast csak cserével tud szerezni. Figyelmezteti a gazdát a róka közeledtére, ennek köszönhetően a tyúkok biztonságban vannak, ha a játékos két hatost dob.

A JÁTÉK VÉGE

Az a játékos nyer, aki elsőként tölti fel a tyúkjólját, vagyis felültet a kakasülőre 9 tyúkot.



ötlet és kidolgozás: Agnieszka Rimm
illusztrációk: Anna Cywińska
grafika: studio KUKURYKU



www.kukuryku.co
© kukuryku®



instrucțiuni

CONȚINUT JOC

- 56 plăcuțe cu ouă
- 48 plăcuțe cu pui
- 36 plăcuțe cu găini
- 4 plăcuțe cu cocoși
- 4 cărți ale jucătorilor cu cuibare pentru găini
- 2 zaruri



PREGĂTIREA PENTRU JOC

Înainte de a începe jocul, trebuie să separați toate cartonașele, astfel încât cartonașele cu ouă, pui, găini și cocoși să fie așezate în grămezi separate. Fiecare jucător trage o carte de jucător care prezintă cuibarele din căsuță și și-o așază în față.

SCOPUL JOCULUI

Scopul jocului este să câștigați 9 găini și să umpleți cuibarul.

DEFĂȘURAREA JOCULUI

Jocul este început de jucătorul care a mâncat ultimul omleta. Când le vine rândul, jucătorii aruncă zarurile (punctul 1) sau fac un schimb (punctul 2).

1. Aruncarea zarurilor

Jucătorul aruncă în același timp ambele zaruri. Dacă pe zaruri sunt cifre diferite, jucătorul primește ouă, pui și găini conform schemei următoare:

- pentru fiecare zar, pe care se află 1, 2 sau 3, jucătorul primește 1 ou,
- pentru fiecare zar, pe care se află 4 sau 5, jucătorul primește 1 pui,
- pentru fiecare zar, pe care se află 6, jucătorul primește 1 găină.



Exemple

*Dacă jucătorul aruncă 2 și 5,
primește 1 ou și 1 pui.*



*Dacă jucătorul aruncă 4 și 6,
primește 1 pui și 1 găină.*



*Dacă jucătorul aruncă 1 și 3,
primește 2 ouă.*



Jucătorii așază în fața lor toate plăcuțele strânse care prezintă ouă și pui. Plăcuțele cu găini le pun pe cartonașele lor de jucător. În situația, în care jucătorul ar trebui să obțină ouă sau pui și nu îi are în grămada comună, este rândul următorului jucător.

Dacă vreunul dintre jucători are același număr pe ambele zaruri, trebuie procedat conform schemei:



Jucătorul cedează un ou unui jucător la alegere.



Jucătorul cedează un pui unui jucător la alegere.



Jucătorul cedează o găină unui jucător la alegere.



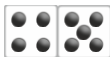
Pe țaran l-a lovit sărăcia, jucătorul trebuie să vândă toate ouăle. Jucătorul cedează toate ouăle către grămada comună.



A apărut gripa aviară. Jucătorul aruncă un singur zar. Dacă aruncă:



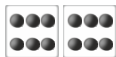
ferma este trecută în carantină - jucătorul își pierde rândul următor,



jucătorul pierde toți puii și îi cedează către grămada comună,



jucătorul pierde toate găinile și le cedează către grămada comună.



La fermă a venit vulpea. Dacă jucătorul are un cocoș, cocoșul strigă și îl avertizează pe țăran de vulpe. Găinile se salvează. Dacă jucătorul nu are cocoș, aruncă numai cu un zar. Vulpea ia atâtea găini mature, cât a aruncat pe zar. Dacă jucătorul nu are atâtea găini, atunci vulpea ia pui. Dacă lipsesc puii, ia ouă.



2. Schimbul

Jucătorul care renunță la aruncarea zarurilor poate efectua un schimb. În timpul schimbului, jucătorul cedează către grămada comună trei plăcuțe identice și obține în schimb una, conform schemei:

- 3 ouă pot fi schimbate în 1 pui, însă numai atunci când jucătorul are cel puțin o găină



- 3 pui pot fi schimbați cu 1 găină



- 3 găini pot fi schimbate cu 1 cocoș





Jucătorul poate obține un cocoș numai prin schimb. Acesta îl avertizează pe țăran de venirea vulpii, datorită lui găinile sunt în siguranță, atunci când jucătorul aruncă doi de 6.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Câștigă jucătorul care își umple primul cuibarele, adică pune pe ele 9 găini.



idee și elaborare: Agnieszka Rimm
ilustrații: Anna Cywińska
grafică: studio KUKURYKU



www.kukuryku.co
© kukuryku®