

Petny kurnik[®] 2

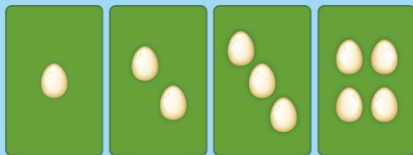
gra karciana



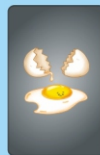
zasady gry



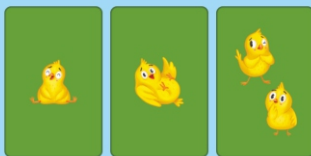
ELEMENTY GRY



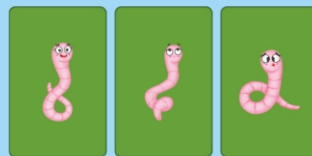
32 karty jajek



2 karty rozbitych jajek



22 karty kurczaków



9 kart robaków



20 kart kur (każda zawiera koszt zakupu w jajkach i kurczakach)



27 kart lisów

CEL GRY

Celem graczy jest zdobycie określonej liczby dowolnych kart kur:

- 5 kart – jeśli grają 2 lub 3 osoby,
- 4 karty – jeśli grają 4 osoby lub 5 osób.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Potasuj wszystkie karty i ułóż je w stosie rewersem do góry (zakryte).
2. Grę zaczyna osoba, która ostatnio jadła jajka na śniadanie.
3. Kolejni gracze grają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



PRZEBIEG TURY

W swojej turze gracz **odkrywa po jednej karcie** ze stosu. Może odkrywać dowolną liczbę kart, aż do momentu, gdy zdecyduje się **przerwać** i wykonać jedną z akcji **1** lub odkryje **drugą kartę Lisa**. **2**

1 Jeżeli gracz przerwał odkrywanie kart, zanim pojawiła się druga karta Lisa, może wykonać jedną z poniższych akcji:

- zabrać **wszystkie odkryte karty jajek**;
- zabrać **wszystkie odkryte karty kurczaków**;
- **kupić jedną kartę kury**, jeśli posiada odpowiednią liczbę jajek i kurczaków (s. 6);
- zabrać **jednego robaka**.

Kupione karty kur gracz kładzie przed sobą. Pozostałe zebrane karty może trzymać w ukryciu.

Jeśli po turze gracza na stole **pozostaną odkryte karty (jajka, kurczaki, robaki)**:

- następny gracz poza swoją kolejką może zabrać **jedną z tych kart** (ale nie może kupić kury);
- kolejni gracze również mogą zabrać po jednej karcie, **dopóki tylko takowe są**;
- **pozostałe karty** są zabierane na stos kart odrzuconych.

Następnie rozpoczyna się nowa tura (kolejny gracz odkrywa karty).

stos kart
odrzuconych



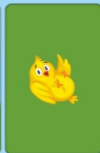
stos
do odkrywania



1. Gracz zabiera wszystkie
kurczaki dla siebie.



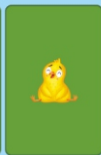
2. Następny gracz zabiera kartę
z jednym jajkiem.



3. Pozostałe karty trafiają na stos kart odrzuconych.

2 Jeśli pojawi się druga karta Lisa:

- tura gracza natychmiast się kończy;
- wszystkie odkryte karty trafiają na **stos kart odrzuconych**;
- kolejka przechodzi na następnego gracza.



Koniec tury gracza,
bo pojawił się drugi Lis.

KUPNO KURY

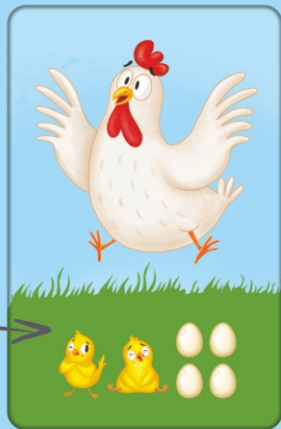
Aby kupić kartę kury, gracz musi **posiadać odpowiednią liczbę jajek i kurczaków** (koszt kury podany jest na dole karty).

- Gracz odrzuca użyte do zakupu karty **na stos kart odrzuconych**.
- Zabiera kartę kury i kładzie ją przed sobą.

W jednej turze gracz może kupić tylko jedną kurę.

KOSZT ZAKUPU KURY

Gracz, który chce kupić tę kurę, musi oddać karty z 2 kurczakami i co najmniej 4 jajkami.



KARTA ROZBITYCH JAJEK

Jeśli którykolwiek gracz odkryje kartę rozbitych jajek:

- każdy gracz musi odłożyć 1 dowolną kartę jajek ze swoich zbiorów na stos kart odrzuconych (jeśli nie ma takiej karty, to nic nie odkłada);
- następnie gra toczy się dalej (gracz kontynuuje swoją turę).



KARTY ROBAKÓW

Jeśli gracz zgromadzi **3 dowolne karty robaków**, może nimi zwabić kury, czyli zabrać **1 kartę kury** od wybranego gracza. Może to zrobić w dowolnym momencie gry.

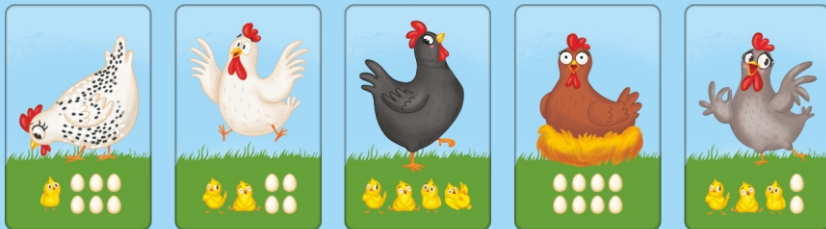
- Odrzuca wtedy **3 robaki** na stos kart odrzuconych.
- Zabraną kartę kury kładzie przed sobą.



KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy zbiera:

- 5 dowolnych kart kur – jeśli grają 2 lub 3 osoby,
- 4 dowolne karty kur – gdy mamy 4 osoby lub 5 osób.



Art.: Pełny kurnik® 2 – gra karciana
Producent: KUKURYKU
Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 340 11 50
e-mail: biuro@kukuryku.co

www.kukuryku.co

ilustracje: Anna Cywińska
pomysł: studio KUKURYKU
grafika: studio KUKURYKU

5 901738 565043