



Petny kurnik[®]

Powrót Lisa



zasady gry



*Kiedy nad farmą zapada noc, Lis wychodzi z ukrycia...
Na kury i pisklęta padł błąd strach – rudzielec znów węszy pod grzędą!
Czy kurnik przetrwa atak intruza? Czy gospodarz zdoła ochronić swój pierzasty majątek?
Twoim celem jest zapełnić grzędę, zadbać o swoje kury i... nie dać się przechytrzyć rudemu złodziejowi!
PEŁNY KURNIK – POWRÓT LISA to pełna napięcia i śmiechu gra planszowa,
w której liczy się spryt, refleks i odrobina jajcarskiego szczęścia!
Czy uda ci się wykiwać Lisa? A może to właśnie on urządzi sobie ucztę w twoim kurniku?*

ELEMENTY GRY



4 dwustronne plansze kurnika



12 płytek ROLNIKA



38 jajek



36 kurczaków



36 kur



3 kości



12 płytek LISA

WPROWADZENIE I CEL GRY

Podczas gry będziecie rzucać 3 kośćmi, zdobywać jajka, kurczaki, kury i dokonywać wymian. Możecie też wprowadzać ulepszenia do kurnika, kupując płytki ROLNIKA za jajka.

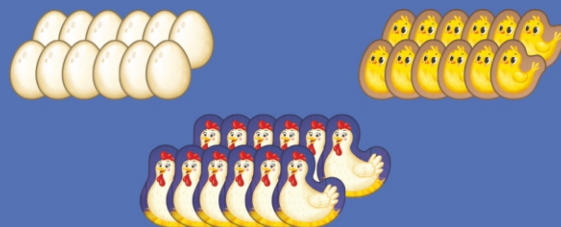
Celem gry jest zdobycie tylu kur, aby zapełnić swój kurnik. Możecie wybrać, czy chcecie grać dłużej (plansza z księżycem – 9 kur do zdobycia), czy krócej (strona z gwiazdką – 7 kur do zdobycia).



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Posortujcie żetony z jajkami, kurczakami, kurami i ułóżcie je w 3 stosach na środku stołu.
2. Rozdajcie każdemu graczowi planszę kurnika i ułóżcie ją tą samą stroną do góry. Kostki połóżcie na środku stołu.
3. Potasujcie płytki LISA i ułóżcie je w stosie rewersem do góry.
4. Potasujcie płytki ROLNIKA, ułóżcie je w stosie rewersem do góry, następnie odsłońcie 3 pierwsze i połóżcie obok stosu.

1.



3.



4.



2.



PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna gracz, który jako ostatni jadł jajka na śniadanie. Następnie gracze wchodzią do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz wykonuje działania w poniższej kolejności:

1. Rzut kośćmi.
2. Realizacja akcji z kości i płytek.
3. Kupowanie płytek ROLNIKA (opcjonalnie).

RZUT KOŚĆMI

Gracz rzuca równocześnie 3 kośćmi. **Po pierwszym rzucie gracz może (ale nie musi) jeden raz przerzucić dowolną liczbę kostek.**

REALIZACJA AKCJI Z KOŚCI I PŁYTEK

Symbole na kostkach mają przypisane różne akcje, które należy wykonać zaraz po rzucie kośćmi. Opis akcji z kości znajduje się na stronie 6. Kolejność rozpatrywania akcji jest dowolna, z wyjątkiem symboli LISA, które zawsze rozpatrujemy na końcu.

Jeżeli gracz posiada płytki ROLNIKA, może z nich skorzystać. Ich działanie opisane jest na stronie 7.

KUPOWANIE PŁYTEK ROLNIKA

Podczas swojej tury gracz może kupić jedną z 3 odsłoniętych płytek ROLNIKA. Nabywa się ją w zamian za jajka (ich liczba jest podana w górnym prawym rogu każdej płytki ROLNIKA). Gracz pobiera płytkę i kładzie ją obok swojego kurnika, natomiast odpowiednią liczbę jajek odkłada do wspólnej puli. Płytki przedstawiają ulepszenia, jakie rolnik wprowadza do swojego kurnika.

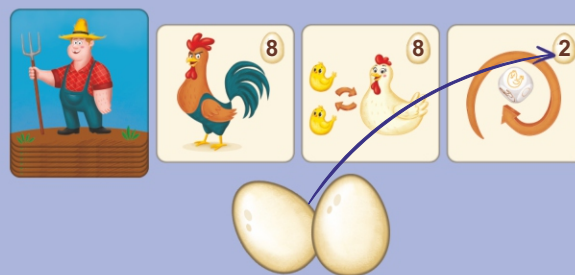
Przykłady akcji z kości

wyjaśnienie symboli – strona 6

			Gracz pobiera 2 jajka i 1 kurczaka.
			Gracz pobiera 1 kurę i odsłania płytkę LISA.
			Gracz pobiera 2 kurczaki i może dokonać 1 wymiany.
			Gracz pobiera 1 jajko i może dokonać 2 wymian.
			Gracz pobiera 2 jajka i odsłania 2 płytki LISA.
			Gracz pobiera 2 kury.

Przykład zakupu płytki ROLNIKA

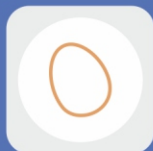
wyjaśnienie symboli – strona 7



Gracz kupuje ulepszenie do swojego kurnika za 2 jajka, które oddaje do wspólnej puli. Od następnej tury będzie mógł zrobić jeden dodatkowy przerzut jednej kostki. Może przerzucić np. symbol LISA.

UWAGA! Po zakupie płytki ROLNIKA należy odsłonić kolejną płytkę i uzupełnić puste miejsce.

SYMBOLE NA KOSTKACH



JAJKO – każdy symbol pojedynczego jajka oznacza, że gracz pobiera 1 jajko ze wspólnej puli. Układa je na swojej planszy, na sianie pod grzędą.



2 JAJKA – każdy symbol 2 jajek oznacza, że gracz pobiera 2 jajka ze wspólnej puli. Układa je na swojej planszy, na sianie pod grzędą.



KURCZAK – każdy symbol kurczaka oznacza, że gracz pobiera 1 kurczaka ze wspólnej puli. Układa go na swojej planszy, obok siana pod grzędą.



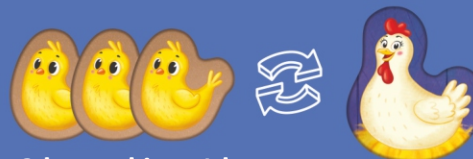
KURA – pojedynczy symbol kury nie powoduje żadnego działania. Dopiero **2 symbole kury** pozwalają na pobranie ze wspólnej puli 1 kury i odłożenie jej na wyznaczone miejsce w kurniku. **Jeżeli gracz wyrzuci na swoich kostkach 3 symbole kury** - zdobywa aż **2 kury** do swojego kurnika.



WYMIANA – każdy symbol wymiany pozwala na dokonanie 1 wymiany z zasobów kurnika. Gracz może zamienić:



3 jajka na 1 kurczaka



3 kurczaki na 1 kurę



LIS – każdy symbol LISA oznacza, że należy odstąpić płytkę LISA ze stosu. **LIS kradnie tylko kury i kurczaki wskazane na płytce**. Gracz musi odłożyć je do wspólnej puli. Jeżeli nie ma takiej liczby kur lub kurczaków, LIS kradnie ich tyle, ile może. **Jeżeli gracz wyrzuci 2 symbole LISA, odstania 2 płytki, jeżeli 3 symbole – 3 płytki**. Gdy stos płytek LISA się skończy, należy go przetasować i utworzyć nowy.

UWAGA! Suma jajek i kurczaków na koniec tury gracza nie może przekroczyć 10 sztuk. Nadwyżkę należy odłożyć do wspólnej puli. Jeżeli w puli nie ma już jajek, kurczaków lub kur, to gracz nie może ich pobrać.



PŁYTKI ROLNIKA

Cena, jaką gracz musi zapłacić za płytkę.



DODATKOWE JAJKO – posiadacz tej płytki pobiera 1 jajko do swojego kurnika na początku każdej swojej tury.



DODATKOWY PRZERZUT – posiadacz tej płytki może wykonać dodatkowy przerzut 1 kostki podczas każdej swojej tury.



KURA ZA SZEŚĆ JAJEK – posiadacz tej płytki może zamieniać 6 jajek na 1 kurę. Gracz może dokonać 1 takiej wymiany podczas każdej swojej tury. Do tej akcji nie jest wymagany symbol wymiany.



WYMIANA – posiadacz tej płytki może dokonać 1 dodatkowej wymiany podczas każdej swojej tury.



KURA ZA 2 KURCZAKI – posiadacz tej płytki może zamieniać 2 kurczaki na 1 kurę. Gracz może dokonać jednej takiej wymiany podczas każdej swojej tury. Do tej akcji nie jest wymagany symbol wymiany.



KOGUT – posiadacz tej płytki ochroni swoje kury przed atakiem LISA. Po wyrzuceniu symbolu LISA na kostce gracz musi odsłonić płytkę LISA, jednak nie oddaje mu kur, które są na niej wskazane. **Kogut nie broni kurczaków.** W razie ataku gracz musi odrzucić tyle kurczaków, ile jest wskazane na płytce LISA.



UWAGA! Gracz może mieć tylko 2 płytki ROLNIKA jednocześnie. Może kupić kolejną, pod warunkiem że odłoży 1 z już posiadanych na spód stosu płytek ROLNIKA. Gracz nie może mieć dwóch takich samych płytek.



KONIEC GRY

Wygrywa gracz, który na koniec swojej tury jako pierwszy zapełni swój kurnik, czyli usadzi na grzędach 7 lub 9 kur, w zależności od wersji gry.

Zapełnij kurnik i przechytz Lisa!



www.kukuryku.co
© KUKURYKU®



ilustracje: Anna Cywińska
pomysł i zasady gry: studio KUKURYKU
grafika: studio KUKURYKU

Art.: Pełny kurnik® - Powrót Lisa
PKWiU 32.40.39.0
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

