



INSTRUKCJA

KRÓL KUR

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- Kolorowe kości walki – 10 szt. (5 zestawów × 2 kości)
- Karty walki – 90 szt.
- Karty kurzej supermocy – 20 szt.
- Żetony jajek – 30 szt.
- Żetony kogutów – 5 szt.
- Karta zasad i etyki kurnika
- Totem króla kur
- Instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt e-mail: help@pinkfrog.pl

MIĘDZY NAMI KOGUTAMI

KUKURYKU!

Witamy w kurniku. Właśnie zostaliście czupurnymi kogutami. Każdy z was będzie grał inną postacią i otrzyma stosowny zestaw elementów w wybranym kolorze, np. czerwonym. **Na początku gry należy więc wybrać kolor swojego koguta, wziąć odpowiedni żeton i położyć przed sobą.**



Następnie „czerwony” gracz dostaje z pudełka jeszcze dwie czerwone kości walki oraz zestaw kart walki z czerwonym rewersem. Konkretna liczba kart w zestawie będzie zależała od liczby graczy.

CEL GRY

Każdy kogut zaczyna grę z 6 żetonami jaj, które jednak w każdej chwili mogą pójść na jajecznicę. Prawie w każdym starciu, zależnie od wyniku rzutu kośćmi i zagranych kart walki, **ktoś z was straci jajko**. Gramy do momentu, w którym na polu bitwy pozostanie tylko jeden kogut. Ten, który na swoim koncie zachował przynajmniej jedno jajko. **Ten właśnie hardy zawiadziaka zostanie królem kur.**

Polecamy również wypróbowanie wariantu **DO PIERWSZEJ KRWI** (patrz: ramka na końcu instrukcji), tj. gry do momentu, w którym pierwszy z graczy straci ostatnie jajko i odpadnie z gry. Rozgrywka będzie krótsza, ale jeszcze bardziej dynamiczna.

KARTY WALKI

W zestawie znajdziecie **5 identycznych zestawów po 18 kart**. Należy je rozdzielić, patrząc na kolor ich rewersu. Jeden zestaw zawiera po 3 karty z wizerunkiem każdego z kogutów (graczy). **Zagranie karty z wizerunkiem przeciwnika, oznacza atak na konkretnego gracza. Zagranie karty z wizerunkiem samego siebie, to gra obronna. Dodatkowo w zestawie są jeszcze 3 karty neutralne.**

Jeśli jest was piątka, każdy gracz będzie grał pełnym zestawem 18 kart. Jeżeli mniej, odrzućcie ze swoich zestawów karty z wizerunkami kogutów, których nikt nie wybrał, i odtóńcie je do pudełka.

Zagrana w danej rundzie karta walki modyfikuje wynik rzutu kośćmi, tj. dodaje punkty do zsumowanej liczby oczek na twoich kostkach, ale też może spowodować utratę jaj. Wszystko zależy od konkretnej relacji z graczem, z którym akurat walczysz.



KOŚCI WALKI

W grze każdy z graczy dysponuje **dwiema kośćmi walki** w wybranym kolorze. Każda z kości ma na swoich ściankach oczka od 1 do 6. **O sile ataku twojego koguta w danej potyczce decyduje suma oczek wyrzuconych na obu kościach.**



KARTY KURZEJ SUPERMOCY

W talii znajduje się też **20 kart kurzej supermocy**. Będą używane w razie **remisu między dwoma graczami**. Oddziel je z talii, potasuj i stwórz z nich osobny stos.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Najpierw oddzielcie od siebie karty walki i karty kurzej supermocy. Różnią się one rewersami.
- Karty kurzej supermocy należy potasować i ułożyć zakryte w stosie.
- Karty walki należy podzielić na **5 zestawów po 18 kart**. Każdy zestaw ma inny kolor rewersu.
- Gracze wybierają swoją postać, biorą żeton z kogutem w odpowiadającym mu kolorze i kładą go przed sobą.
- Następnie **każdy otrzymuje zestaw kart walki w swoim kolorze**. Jeżeli w grze bierze udział mniej niż 5 osób, każdy gracz odrzuca ze swojego zestawu karty z wizerunkiem koguta, którym nikt nie gra. Karty te nie będą brały udziału w grze, odłóżcie je do pudełka. Pozostałe karty należy potasować i ułożyć w stosie przed sobą rewersem do góry.
- Teraz każdy gracz **dobiera po 2 kości walki** w wybranym przez siebie kolorze.
- Dodatkowo wszyscy gracze otrzymują po **6 żetonów jaj** i kładą je przed sobą.
- Na koniec wyjmijcie z pudełka upragniony totem króla kur i postawcie go na środku.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najbardziej zadziorny z was. W sytuacji spornej odradzamy wszelkie inne rękoczynny poza rzutem kośćmi wykonanym przez aspirujących do tego tytułu awanturników. Każdy z graczy rzuca swoimi dwoma kostkami walki i porównuje wyniki. Kto wyrzucił największą zsumowaną liczbę oczek, rozpoczyna grę, stawiając przed sobą totem króla kur. W przypadku remisu rzucacie do skutku, aż wyłoni się zwycięzca tej wstępnej utarczki. Po każdej rundzie przesuwacie totem w lewo. W ten sposób trafia on do kolejnego gracza. Aby móc rozpocząć pierwsze starcie, każdy z graczy bierze 5 wierzchnich kart ze swojego stosu i trzyma je w ręku.

GRA JEST PODZIELONA NA RUNDY, W KTÓRYCH AKCJA PRZEBIEGA WEDŁUG TEGO SAMEGO SCHEMATU:

1. **Wszyscy gracze rzucają obiema kolorowymi kośćmi**. Każdy wybiera jedną, którą zamierza użyć w walce, i kładzie ją przed sobą. Niekoniecznie musi to być kość z wyższą liczbą oczek. Zależy to od tego, jakie karty masz aktualnie w ręku i czy nie chcesz postawić się blefem, aby zmylić przeciwników.
2. Następnie **każdy z graczy wybiera kartę walki, którą chce zagrać w tej rundzie, i kładzie ją zakrytą na stole**.
3. Na umówiony sygnał **wszyscy odstawiają swoje zagrane przed chwilą karty**, odkrywając, kto z kim będzie walczył i jaką pozycję w walce obiera (atak, obrona czy neutralność).
4. Potem **wszyscy wykonujecie ponowny rzut drugą kością**, co określi ostateczną siłę waszego ataku w tej kolejce.
5. Teraz **sprawdźcie wyniki w parach między graczami** we wszystkich relacjach, jakie wynikają z zagranich kart. Zaczynacie od gracza dzierżącego totem. Kto w danej parze ma na swoich kościach niższą zsumowaną liczbę oczek, musi odłożyć jeden żeton jajka do pudełka. Liczba ta może być dodatkowo skorygowana o rodzaj zagranej karty – patrz: tabela **ETYKA KURNIKA**.
6. Po rozpatrzeniu wszystkich relacji **każdy dobiera jedną kartę ze swojego stosu, aby ponownie mieć 5 opcji zagrywki w kolejnej rundzie**.

W czasie każdej rundy wszyscy gracze mają obowiązek zagrania jednej karty walki.

WYBIERAJĄC KARTĘ WALKI, MASZ TRZY MOŻLIWOŚCI:

- a) **Karta z wizerunkiem innego koguta jest kartą ataku na konkretnego przeciwnika**. Jeśli zagrateś taką kartę, wchodzicie ze sobą w relację (potyczkę) – będziecie musieli porównać zsumowaną liczbę oczek na swoich kościach. Kto będzie miał niższy wynik, straci jajko.
- b) **Karta z podobizną twojego koguta to karta obrony**. Doda ci 2 punkty do wyniku rzutu kośćmi, ale tylko wtedy, jeśli którykolwiek z przeciwników cię zaatakuje (położy kartę z twoim wizerunkiem). Inaczej ta karta spowoduje automatyczną utratę aż 2 jaj w tej rundzie.
- c) **Karta bez koguta oznacza postawę neutralną** (nie bronisz się ani nie atakujesz nikogo w tej rundzie). Karta ta wzmocni twój wynik o jeden punkt, jeżeli zostaniesz zaatakowany, ale przyczyni się do natychmiastowej utraty 1 jaja, o ile nikt się tobą nie zainteresuje (nie położy karty z twoim wizerunkiem).



WYNIK POTYCZKI

Po wykonaniu czterech wstępnych etapów (tj. rzut dwoma kośćmi, wybór jednej z nich do walki, zagranie karty walki oraz ponowny rzut drugą kością) przechodzicie do decydującej fazy potyczki w tej rundzie. **Mowa o porównywaniu wyników.**

Zaczynacie od gracza, przed którym stoi totem, i rozpatrujecie wszystkie jego relacje z przeciwnikami. Sprawdzacie jego wyłożoną kartę i patrzycie, kogo zaatakował oraz jaką kartę wyłożył zaatakowany przeciwnik. Potem liczycie oczka na kościach, ewentualnie dodajecie stosowną liczbę punktów zgodnie z zasadami etyki kurnika.

W ten sposób wyłaniany jest zwycięzca tego starcia, a pokonany traci jedno jajko. Jeżeli gracz z totemem wyłożył kartę obronną lub neutralną, sprawdzacie, czy ktoś go zaatakował, i dalej postępujecie tak samo.

Następnie w podobny sposób kontynuujecie sprawdzanie relacji każdego z graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Tak naprawdę nie ma żadnej konkretnej korzyści z posiadania totemu. To tylko zwykły bibelot. W grze jest potrzebny tylko po to, aby upewnić się, że wszyscy gracze zostali uwzględnieni w punktacji za tę rundę.

W przypadku utraty jaja należy odłożyć jeden żeton do pudełka.

Zasady walk w kurniku są proste, twarde i równe dla wszystkich. Zachowanie obronne oraz unikanie walki za wszelką cenę (tj. w przypadku, gdy nikt cię nie atakuje) uważa się za tchórzostwo i bezwzględnie karze utratą jajek. Natomiast skuteczny unik (o ile ktoś położył kartę z twoim wizerunkiem) to oznaka sprytu, nagradzana dodatkowymi punktami w starciu.

ETYKA KURNIKA

Zasada #1

Jeśli **dwóch graczy zaatakuje się nawzajem** (obaj położą kartę z wizerunkiem przeciwnika), pole bitwy jest równe dla obu kogutów. Bójkę wygrywa ten, kto ma więcej oczek na kościach, a gracz z niższą wartością traci 1 jajo. Podobnie, jeśli zostałeś zaatakowany, ale sam wybrałeś atak na innego rywala, nie możesz uniknąć również tej potyczki. Rozpatrz każdą swoją bitewną relację niezależnie, na osobnych warunkach wynikających z zagranych względem siebie kart.

Zasada #2

Jeżeli **bronisz się, gdy zostałeś zaatakowany**, możesz dodać 2 punkty do swojej liczby oczek na kościach. Kto w takiej sytuacji ma mniejszą łączną wartość punktową, straci 1 jajo.

Zasada #3

Jeśli pozostajesz **neutralny, a inny gracz cię atakuje**, możesz dodać 1 punkt do wyniku rzutu kośćmi. Kto z was w tym momencie ma mniej punktów, przegrywa starcie i traci 1 jajo.

Zasada #4

Jeżeli bronisz się, ale **nikt cię nie zaatakował**, od razu tracisz 2 jajka w tej rundzie. Odtóż żetony do pudełka.

Zasada #5

Jeśli wybrałeś **postawę neutralną i nikt cię nie zaatakował**, tracisz 1 jajo. Odtóż żeton do pudełka.

Jeśli wszyscy gracze wyłożyli karty obronne lub neutralne, nic się nie dzieje. Dobierzcie po karcie i rozpocznijcie nową rundę.

ETYKA KURNIKA

ZASADA	GRACZ A	GRACZ B	DODAJE PUNKTY DO WYNIKU NA KOŚCIACH	UTRATA JAJ
#1	ATAKUJE GRACZA B	ATAKUJE GRACZA A (LUB INNEGO GRACZA)	-/-	-1/-1*
#2	BRONI SIĘ	ATAKUJE GRACZA A	+2/-	-1/-1*
#3	JEST NEUTRALNY	ATAKUJE GRACZA A	+1/-	-1/-1*
#4	BRONI SIĘ	-	-	-2
#5	JEST NEUTRALNY	-	-	-1

*JAJKO TRACI TEN, KTO MA MNIEJSZĄ ŁĄCZNĄ WARTOŚĆ OCZEK W TEJ WALCE.

POTYCZKA REMISOWA

W przypadku równej wartości oczek u obu graczy mamy **remis**. Partię tę **możecie zakończyć bez rozstrzygnięcia**. Wtenczas nikt z was nie straci jajka. Możecie jednak zaryzykować i **wyciągnąć po jednej karcie kurzej supermocy**. Karty te dodatkowo zmodyfikują wasze wyniki i być może **wyłonią zwycięzcę**. Jeżeli którykolwiek z graczy wyraża wolę wyciągnięcia karty, **musicie zrobić to obaj**. To tak, jakby ktoś zadał jeszcze jeden dodatkowy cios, który wymaga reakcji. Obie wyciągnięte karty supermocy mogą się zrównoważyć. Wtedy utarczka pozostanie **nierozstrzygnięta i obaj uratujecie skórę**. Karty mogą też **uratować życie obu kogutom, albo też obu zabrać po jajku**. W przypadku, gdy obaj gracze wylosują kartę, która wygrywa walkę bez względu na wynik rzutu kośćmi, **nikt nic nie traci**.



ELIMINACJA RYWALI

Gracz, który stracił wszystkie swoje jaja, **odpada z gry**. W tym kurniku nie ma miejsca dla kogutów bez jaj! Pozostałe koguty kontynuują walkę. Odrzucają z ręki karty z wizerunkiem rywala, który zszedł właśnie z placu boju i dobierają w ich miejsce nowe, **tak aby zawsze mieć 5 opcji do zagrania**. W dalszej kolejności można to robić na bieżąco, tj. jeśli na koniec ruchu z talii dobierzesz kartę z kogutem, który wcześniej odpadł, odrzuć ją i sięgnij po następną. Gdy na polu bitwy zostaną tylko dwa najwaleczniejsze koguty, biją się między sobą według tych samych zasad.

Na końcu każdej rundy dobierz jedną kartę, tak by mieć ich pięć w ręku. Jeśli twoja talia się skończy - potasuj ją ponownie i stwórz nowy stos do dobierania.



W jednej rundzie możesz maksymalnie stracić tylko 2 jaja, nawet jeśli dostałeś bity w większej liczbie potyczek.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze potracą już jaja, a w grze zostanie ostatni kogut chociaż z jednym zachowanym żetonem. **To właśnie wasz nowy król!**

ROZGRYWKA DO PIERWSZEJ KRWI

Aby skrócić grę, możecie grać tylko do momentu, w którym pierwszy z was straci swoje ostatnie jajko i opuści plac boju. Wprawdzie w ten sposób nie wyłaniamy jedynego króla, ale możemy z powrotem rozdać graczom utracone żetony, potasować karty i wszyscy razem zagrać od początku jeszcze raz.

ROZGRYWKA UPROSZCZONA

Inna prosta zmiana to rozgrzywka bez kart supermocy. W takim przypadku każdy remis oznaczać będzie po prostu nierozstrzygnięte starcie, bez straty jajka. Jeżeli podejmiecie taką decyzję, wyjmijcie te karty z talii przed rozpoczęciem gry i pozostawcie je w pudełku.



AUTOR GRY:
MARTIN NEDERGAARD ANDERSEN



taktyczna
gra imprezowa



ilość
graczy
3-5



czas
gry
15-30 min



wiek
graczy
8+

**PINK
FRÖG**

Wyprodukowano przez:

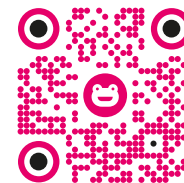
Z.P. „Alexander” Piotr Pundzis
ul. Telewizyjna 19 | 80-209 Chwaszczyno
T/F 58 552 83 70 | 58 552 30 75

Ze względów produkcyjnych wzornictwo elementów oraz ich kolorystyka mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach.
Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.



2522

Wyprodukowano w Polsce.



www.pinkfrog.pl
hello@pinkfrog.pl
[f/pinkfrog](https://www.facebook.com/pinkfrog)
← Więcej gier na

ZASADY BEZPIECZNEGO
UŻYTKOWANIA

OSTRZEŻENIA
Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zestaw zawiera małe elementy – niebezpieczeństwo zakrztuszenia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować. Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu. Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

