

COO?
COOO?

AWANTURA
O KURNIK

3281



W przypadku niezgodności zawartości opakowania ze spisem elementów prosimy o kontakt pod adresem e-mail: help@alexander.com.pl

CEL GRY:

Zbierz jaja o najwyższej łącznej wartości punktowej. Najmniej punktowane są jaja wielkości S (małe), potem wielkość M / L / XL, a najlepiej – oczywiście te z wolnego wybiegu. Gra kończy się nagle, gdy ktoś w swojej kolejce zagra kartę STOP. Wtedy liczycie zdobyte punkty.

PRZYGOTOWANIE:

1. Potasuj talię i rozdaj graczom po 5 kart.
2. Gracze trzymają karty zakryte w ręku (w formie wachlarza lub pionowego pliku).
3. Pozostałe karty tworzą zakrytą pulę dobierania.

CEL GRY:

Grę rozpoczyna ten, kto ostatnio robił jaja – liczy się każda możliwa forma obróbki jajecznej, czyli gotowanie, smażenie na patelni, wbijanie do mięsa lub do ciasta, ewentualnie, ktoś, kto ostatnio zrobił sobie z kogoś innego jaja i jest w stanie to udowodnić.

W swojej turze wykonujesz dwie proste czynności:

1. Zagraj kartę (jeśli chcesz): wybierz jedną kartę z ręki, wykonaj jej akcję i odłóż na stos kart użytych.
2. Dobierz kartę: weź nową z puli.

Lub – możesz podjąć decyzję, że nie zagrywasz żadnej karty. Wtedy dociągasz jedną.

Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Ważne: pula nie jest odtwarzana podczas rozgrywki! Jeśli karty w puli się skończą, po prostu pomijasz ten krok.

KONIEC KART W PULI:

Gracze kontynuują grę dopóki można wykonać jakikolwiek ruch. Jeśli nie masz już kart akcji lub postaci, które możesz zagrać, a masz w ręku STOP – musisz go zagrać.

KONIEC GRY:

Gracze kontynuują grę dopóki można wykonać jakikolwiek ruch. Jeśli nie masz już kart akcji lub postaci, które możesz zagrać, a masz w ręku STOP – musisz go zagrać.

KARTY:

JAJO: połóż kartę z jajem przed sobą. To twój koszyk. Uwaga – jest w nim miejsce maksymalnie na 5 jaj, więc wybieraj mądrze. Każde jajo ma swoją określoną wartość punktową.

LIS: wybierz przeciwnika, zabierz dowolne jajo z jego koszyka i dołóż do swojego.

KUKUŁKA: wybierz jedno jajo ze swojego koszyka i zamień na dowolną kartę z koszyka innego wybranego przeciwnika.

ROLNIK: podbierasz po jednym wybranym jajem od innych przeciwników (wszystkich lub nie – twoja decyzja). Dołóż je do swojego koszyka. Mogą to być karty o różnej wartości. Pamiętaj jednak o limicie 5 kart przed sobą!

JASTRZĄB: gracz traci swoją najbliższą turę, może zostać ograbiony ze swoich kart i nie może zagrać żadnej karty, nawet obronnej. Gracz trzyma kartę JASTRZĘBIA przed swoim koszykiem do czasu, aż kolejka znowu do niego wróci. Wtedy karta trafi na stos kart użytych, a on będzie mógł wykonać swój normalny ruch.

KOGUT: zagraj tę kartę, kiedy ktoś próbuje namieszać ci w koszyku. Kogut skutecznie obroni cię przed LISEM, KUKUŁKĄ, ROLNIKIEM a nawet JASTRZĘBIEM. Akcja zostaje zablokowana i kolejka toczy się dalej normalnym trybem. Po zagranie KOGUTA, nie dobierasz kolejnej karty na rękę.

STOP: możesz tę kartę zagrać w swojej turze, aby natychmiast zakończyć grę. Zrób to w momencie, gdy stwierdzisz, że masz przed sobą największą liczbę punktów na stole, lub kiedy zostaniesz do tego zmuszony. Jesteście gotowi na podliczenie punktów?

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi, oderwanymi elementami. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE, ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

PRODUCENT: Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzisz
80-209 CHWASZCZYNO, UL. TELEWIZYJNA 19
TEL. 58 552 83 70
www.alexander.com.pl
e-mail: alexander@alexander.com.pl
Wyprodukowano w Polsce



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

