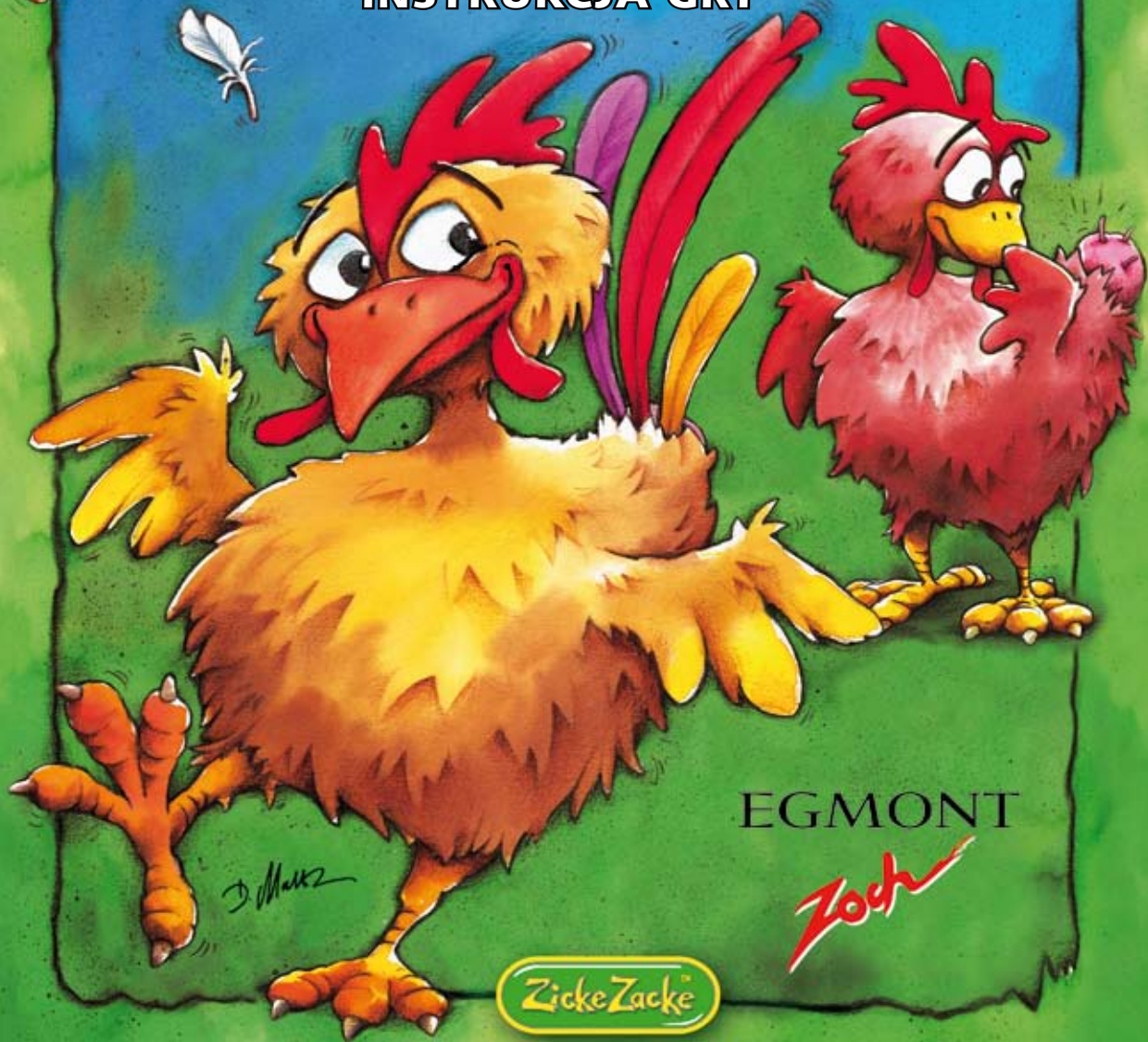


Skubane Kurczaki

INSTRUKCJA GRY



EGMONT

Zoch

ZickeZacke

Skubane Kurczaki

Emocjonująca gra pamięciowa dla 2-4 graczy w wieku od 4 lat

U nas na podwórzu zazwyczaj jest bardzo spokojnie, ale... nie dziś! Zapanowało niesłychane zamieszanie, bo kuczaki wymyśliły nową zabawę – wyścigi. Biegają po podwórzu co sił w nogach i zabierają sobie nawzajem pióra! Zwycięży kurczak, który jako pierwszy oskubie pozostałe kurczaki. Jednak szansę na wygranie w wyścigu ma tylko ten, kto dobrze zna wszystkie zakamarki podwórza. Jeśli zaś kurczak jest mało spostrzegawczy i ma słabą pamięć, inne w mig go oskubią z piór, zostawiając goły kuper! To ci dopiero kurczaki! Skubaniutkie!



EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o. o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl

ELEMENTY GRY

- 24 jajka do utworzenia toru wyścigu
- 12 płytek do utworzenia podwórza
- 4 kurczaki: 2 kurki i 2 koguciki
- 4 pióra



2

Zoch

© 1998 Zoch GmbH
D-80333 München
Autor: Klaus Zoch
Ilustracje: Doris Matthäus



PRZYGOTOWANIE GRY

12 płytek należy potasować i ułożyć obrazkami do dołu na środku stołu. Wokół nich należy ułożyć okrągły tor z 24 jajek.



Każdy gracz wybiera kurczaka i wtyka mu w kuper jedno pióro.

Kurczaki ustawiamy na jajkach w taki sposób, aby były równe odstęp między nimi:

- jeśli w wyścigu biorą udział 4 kurczaki, pomiędzy każdym z nich jest 5 jajek,
- jeśli w wyścigu biorą udział 3 kurczaki, pomiędzy każdym z nich jest 7 jajek,
- jeśli w wyścigu biorą udział 2 kurczaki, pomiędzy nimi jest 11 jajek.

ROZGRYWKA

Poruszanie się po torze

Kurczaki poruszają się po torze, skacząc z jajka na jajko zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Grę rozpoczyna gracz, który widział ostatnio kurę lub najmłodszy z graczy.

Najpierw ogląda obrazek na jajku, które znajduje się bezpośrednio przed jego kurczakiem. Następnie odkrywa jedną z płytek tworzących podwórze i pokazuje innym graczom znajdujący się na niej obrazek.

Jeśli obrazek na płytce jest taki sam jak na jajku, kurczak gracza przesuwa się na to jajko. Płytkę należy odłożyć obrazkiem do dołu na to samo miejsce na stole. Kurczak może przesuwać się do przodu, dopóki odkrywa płytki pasujące do jajek, które ma bezpośrednio przed sobą (Rys. 2).

Gdy obrazek na płytce nie pasuje do obrazka na jajku, gracz kończy kolejkę. Następny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara rozpoczyna swoją kolejkę i przesuwa kurczaka do przodu, aż odkryje płytkę, która nie pasuje do obrazka na jajku.



Rys. 2

Wyprzedzanie

Jeśli kurczak gracza znajdzie się bezpośrednio przed jajkiem, na którym stoi inny kurczak, może spróbować go wyprzedzić. W takim przypadku musi odkryć płytkę, która



Rys. 3

pasuje do jajka leżącego przed kurczakiem, którego chce wyprzedzić.

Jeśli mu się to uda, przeskakuje nad wyprzedzanym kurczakiem na odpowiednie jajko, zdobywając wszystkie pióra, które ten kurczak ma wetknięte w kuper (Rys. 3).

Po udanym wyprzedzaniu gracz kontynuuje swoją kolejkę (Rys. 4).

Kurczak gracza może wyprzedzić więcej niż jednego kurczaka za jednym razem.

W takiej sytuacji zdobywa on wszystkie pióra wetknięte w kupry wyprzedzanych kurczaków (Rys. 5).



Rys. 4

KONIEC GRY

Wygrywa kurczak, który zdobędzie wszystkie pióra.



Rys. 5

