



Ravensburger® Spiele nr 21 044 2  
Zwariowana gra z latającymi jajkami  
dla 2–4 graczy w wieku od 4 do 8 lat

Autor: Gunter Baars  
Projekt: Kinec, busse design ulm, DE Ravensburger  
Ilustracje: Kinetec  
Zdjęcia: Christof Herdt

### Zawartość:

- 1 makietą do gry (stodoła z belami słomy)
- 1 gniazdo z kogutem i rynną
- 4 przeszkody (1 bańka na mleko, 1 beczka, 1 wiadro, 1 polewaczka)
- 12 kur (z trzema różnymi nakryciami głowy: kapelusz, czapka z daszkiem, hełm)
- 2 kostki z symbolami
- 1 jajko

 Wielkie gdakanie wśród kur!  
Kogut zakradł się do stodoły i usadowił na środku gniazda. I teraz ten zuchwały jegomość rzuca w dodatku jajkami!  
„Trzeba wypędzić koguta!”, myślą kury i nacierają na koguta.  
Czy uda się odważnym kurom przy odrobinie szczęścia i zręczności ominąć latające jajka i wdrapać się na bele słomy?

### Celem gry

jest, dotarcie jedną ze swoich kur, jako pierwszą do gniazda i przepędzenie stamtąd zuchwałego koguta.

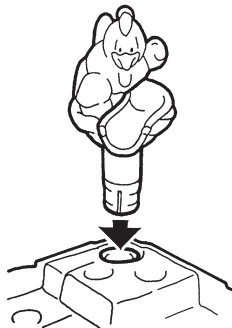


## Przygotowanie

- Od spodu makiety do gry naklejcie w czterech narożnikach gumowe podkładki.
- Ustawcie makietę na środku stołu.
- Na szczycie makiety wetknijcie gniazdo z kogutem i rynną.
- Ustawcie odpowiednio na makiecie bańkę na mleko, beczkę, wiadro i polewaczkę, tak jak przedstawiono to na zdjęciu na spodzie opakowania.
- Każdy z graczy wybiera drużynę kur, którymi chce grać. W skład drużyny wchodzi trzy kury tego samego koloru.



- Każdy gracz ustawia kury ze swojej drużyny na trzech dowolnych polach na brązowej posadzce z desek.
- Przygotujcie kostki i jajko.



## Zaczynamy!

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Następnie gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz, na którego przypada kolejka, rzuca obydwojema kostkami. Na ściankach jednej kostki znajdują się obrazki przedstawiające nakrycia głowy. Na drugiej kostce umieszczona jest dodatkowo głowa koguta. Przy rzucie kostkami mamy następujące możliwości:

- **Obydwie kostki wskazują nakrycie głowy**

Przykład:



Za każdą kostkę wskazującą nakrycie głowy, gracz przesuwą swoją kurę z odpowiednim nakryciem głowy o jeden stopień słomianych bel do góry. Oznacza to, że w przypadku dwóch różnych nakryć głowy na kostkach, można przesunąć dwie odpowiednie kury o jeden stopień wyżej, w przypadku jednakowych nakryć głowy odpowiednią kurę można przesunąć o dwa stopnie wyżej.

Przykład:



**Podczas przesuwania kur obowiązuje zawsze zasada:**

Gracz, który wykonuje swój ruch, może zdecydować, na którym wolnym polu na następnym stopniu bel słomy chce umieścić swoją kurę. Nie można jednak zajmować pól, na których stoją już inne kury. Jeżeli wszystkie pola na stopniu są zajęte, gracz bierze kurę jednego z przeciwników i przestawia ją o stopień niżej, a swoją kurę ustawia na zwolnionym polu.

Uwaga! Niektóre z pól są bezpieczniejsze niż inne! Za polewaczką, beczką lub wiadrem można się znakomicie schronić przed latającymi jajkami!

- Tylko jedna kostka wskazuje nakrycie głowy, druga wskazuje głowę koguta

Przykład:



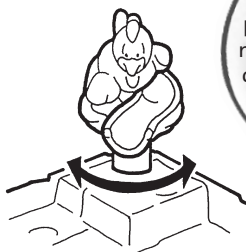
W tym przypadku gracz wykonuje dwie czynności dokładnie w tej kolejności:

1. Przesuwa kurę z nakryciem głowy, które wskazuje kostka o stopień w górę, jak opisano powyżej,

2. Następnie wciela się na chwilę w rolę koguta. Teraz może rzucać w kury jajkiem, Próbuje przy tym oczywiście trafić w kury swoich przeciwników.

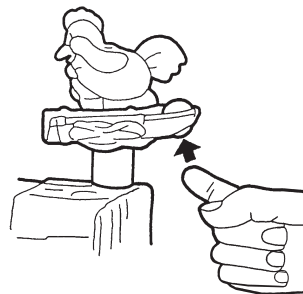
**Jak rzucać jajkiem?**

Gracz, który wykonuje swój ruch, kładzie jajko w zagłębienie na zakończeniu rynny. Żeby celować, obraca koguta, w taki sposób, żeby otwór w rynnie był skierowany w kierunku kury, którą chce trafić jajkiem.



Nie ma obawy, to jajko nie zbije się i kurom nie wyrządzi z pewnością krzywdy, ponieważ kury noszą nakrycia głowy, które chronią je przed latającymi jajkami.

Następnie wyrzuca jajko, wyciskając je od spodu z zagłębienia – tak jak przedstawiano to na obrazku obok – i już jajko kula się w dół!



Wcale nie jest tak łatwo trafić w kury. Jajko, ze względu na swój kształt, kula się raz tu, raz tam.

### ***Trafiona czy nie trafiona***

Jeżeli gracz trafił jedną lub kilka kur, tak że przewróciły się czy nawet spadły kilka stopni w dół, ustawia je znowu po prostu na najbliższym wolnym polu, dokładnie na tym stopniu, na który się przewróciły! Jeżeli na stopniu nie ma żadnego wolnego pola, ustawia kurę na stopniu niżej. Musi tak postąpić również, jeżeli przez przypadek trafił w swoją kurę.

Niezależnie od tego, czy gracz trafił czy nie trafił, jego kolejka jest skończona i następny gracz rozpoczyna swój ruch.



### **Zakończenie gry**

Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy dotrze do celu na grzbiet koguta.

Gracz musi jeszcze raz wyrzucić kostką odpowiednie nakrycie głowy, żeby móc skoczyć z najwyższego stopnia bel ze słomy na grzbiet koguta.

© 2007



**Ravensburger**



Ravensburger® Spiele č. 21 044 2  
 Bláznivý kohout  
 Hra pro 2–4 hráče od 4 do 8 let

Autor: Gunter Baars  
 Design: Kinetic, busse design ulm, DE Ravensburger  
 Ilustrace: Kinetic  
 Foto: Christof Herdt

## Obsah:

- 1 herní podstavec (stodola s balíky sena)
- 1 hnízdo s kohoutem a okapem
- 4 překážky (konev na mléko, sud, kbelík, konvička)
- 12 slepic (se třemi různými pokrývkami hlavy: klobouk, čepice, helma)
- 2 kostky se symboly
- 1 vejce



Slepice kdákají jako o život! Kohout se vkradl do stodoly a sedl si doprostřed hnízda. A teď dokonce hází po slepicích vajíčky! „Ten kohout musí pryč!“, pomyslí si slepice a hrnou se na něj. Podaří se odvážným slepicím s trochou šikovnosti a štěstí vyhnout letícím vejcím a vyšplhat se po balících slámy?



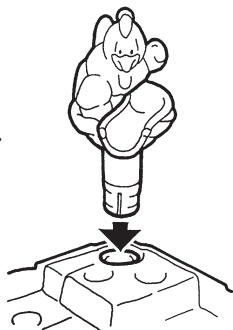
## Cíl hry

Dorazit jako první se svou slepicí doprostřed hnízda a vyhnat bláznivého kohouta.



## Příprava hry

- Nalepte gumové podložky do všech čtyř rohů na spodní stranu herního podstavce.
- Postavte herní podstavec doprostřed stolu.
- Zasuňte hnízdo s kohoutem a okapem na vrcholu herního podstavce.
- Zasuňte konev na mléko, sud, kbelík a konvičku do herního podstavce podle obrázku (viz spodní strana krabice).
- Každý si vybere svůj tým slepic, se kterým bude hrát. Tři slepice jedné barvy tvoří jeden tým.



- Hráči postupně postaví své tři slepice libovolně na dolní políčka hnědé prkenné podlahy.
- Nyní si připraví kostky a vejce.



## Zahájení hry

Začíná nejmladší hráč. Dále hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

Ten, kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Po hodu mohou vzniknout následující situace:

- **Obě kostky ukazují pokrývku hlavy**



Příklad:

Za každou kostku, která ukazuje pokrývku hlavy, táhne hráč svou slepici s odpovídající pokrývkou hlavy o jedno patro výše. Tzn., že při dvou různých pokrývkách hlavy postoupí dvě odpovídající slepice o jedno patro výše. Při dvou stejných pokrývkách hlavy smí odpovídající slepice vystoupat o dvě patra.

Příklad:



## **Pravidla pro tah slepicí:**

Hráč, který je na tahu, si zvolí, na které volné políčko dalšího patra slámových balíků chce svou slepici postavit. Na políčko obsazené jinou figurkou nemůže hráč svou slepici postavit. Pokud jsou obsazena všechna políčka daného patra, posune hráč slepici některého ze spoluhráčů o patro níž a svou slepici postaví na uvolněné políčko.

Ale pozor! Některá políčka jsou bezpečnější než jiná. Za konvičkou, sudem, konví na mléko či za kbelíkem se můžete schovat před letícími vejci!

- **Jedna kostka ukazuje pokrývku hlavy, druhá hlavu kohouta**

Příklad:



V tomto případě provede hráč dvě akce přesně v tomto pořadí:

1. Táhne svou slepici, jejíž pokrývku hlavy ukazuje kostka, o jedno patro výš tak, jak je popsáno výše.

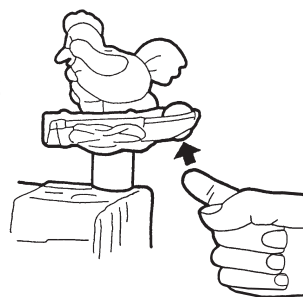
2. Poté se na malou chvíli vžije do role kohouta. Nyní může házet vejcem po slepicích. Samozřejmě se při tom pokouší zasáhnout slepice ostatních spoluhráčů.

## **Pravidla pro hod vejcem:**

Hráč, který je na řadě, položí vejce do prohlubně na horním konci okapu. Pro zamíření otočí kohoutem tak, aby otvor okapu směřoval na slepici, kterou chce vejcem zasáhnout.



Poté vejce uvolní. Zatlačte prstem zespodu otvoru (viz obrázek).



Zasáhnout slepici není vůbec snadné. Díky svému tvaru se vejce kutálí jak se mu zlíbí.

### ***Zásah vejcem***

Pokud hráč zasáhl jednu či více slepic tak, že je porazil nebo je dokonce shodil o patro níž, postaví každou sraženou slepici na nejbližší volné políčko. A sice přesně na tom patře, na kterém zůstala ležet! Pokud na tomto patře není žádné políčko volné, musí se slepice postavit ještě o jedno patro níž. To vše platí i tehdy, když hráč nechtěně zasáhl svou vlastní slepici.

Nezáleží na tom, zda hráč zasáhl nebo ne. V každém případě jeho tah končí a na řadě je další hráč.



### **Konec hry**

Vyhrává ten, kdo jednou ze svých odvážných slepic jako první dorazí na cílové políčko na zádech kohouta. Aby mohla slepice skočit z nejvyššího patra balíků slámy na kohoutova záda, musí hráči ještě jednou padnout odpovídající pokrývka hlavy na kostce.

© 2007



**Ravensburger**



Ravensburger® Spiele Nr 21 044 2  
 Bláznivý kohút  
 pre 2 – 4 hráčov vo veku od 4 do 8 rokov

Autor: Gunter Baars  
 Dizajn: Kinetic, busse design ulm, DE Ravensburger  
 Ilustrácie: Kinetic  
 Fotografie: Christof Herdt

## Obsah:

- 1 hracia jednotka (stodola s balíkmi slamy)
- 1 hniezdo s kohútom a odkvapovým žliabkom
- 4 prekážky (kanva na mlieko, sud, vedro, krhla)
- 12 sliepok (s tromi rozličnými pokrývkami hlavy: klobúk, čiapka, helma)
- 2 kocky so symbolmi
- 1 vajíčko

 Obrovské kotkodákanie medzi sliepkami! Kohút sa vkradol do stodoly a usadil sa do stredu hniezda. No a teraz dokonca hádže po sliepkach vajíčka!  
 „Kohút musí odtiaľto preč!“, hovoria si sliepky a útočia. Podarí sa odvážnym sliepkam vďaka šikovnosti a šťastiu vyhnúť letiacim vajíčkam a vydriapať sa na najvyšší balík slamy?

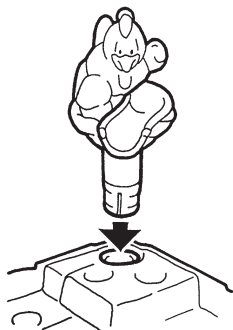
## Cieľ hry

Doraziť ako prvý so svojou sliepkou do stredu hniezda.



## Príprava hry

- Nalepte gumové drážky do štyroch rohov na spodnej strane hracej jednotky.
- Postavte hraciu jednotku do stredu stola.
- Zastoknite hniezdo s kohútom a odkvapovým žliabkom do vrcholu hracej jednotky.
- Nasuňte na hraciu jednotku kanvu na mlieko, sud, vedro a krlu na miesta podľa obrázku (viď spodná strana krabice).
- Každý hráč si vyberie tím sliepok, s ktorým bude hrať. Tím tvoria tri sliepky rovnakej farby.



- Hráči postupne postavia svoje tri sliepky ľubovoľne na spodné políčka hnedej podlahy z dosák.
- Pripravte kocky a vajíčko.



## Zahájenie hry

Hru začína najmladší hráč. Potom hra pokračuje v smere hodinových ručičiek.

Ten, kto je na rade, hodí obe kocky. Po hode môžu vzniknúť nasledujúce situácie:

- **Obe kocky ukazujú pokrývkou hlavy**

Príklad:



Za každú kocku, ktorá ukazuje na hornej strane pokrývkou hlavy, hráč potiahne svojou sliepkou so zodpovedajúcou pokrývkou hlavy o jeden stupienok vyššie. To znamená, že pri dvoch rôznych pokrývkach hlavy postúpi dve sliepky so zodpovedajúcim pokrytím hlavy o 1 stupienok. Pri dvoch zhodných pokrývkach hlavy s príslušnou sliepkou o dva stupienky.

Príklad:



## Pravidlá pre ťah sliepkou:

Hráč, ktorý je na ťahu, má možnosť rozhodnúť sa, na ktoré voľné postupové pole najbližšieho stupienka slamy postaví svoju sliepku. Na políčko obsadené inou figúrkou nemôže hráč svoju sliepku postaviť. V prípade, že sú úplne všetky políčka tohto stupienka obsadené, posunie hráč niektorú zo sliepok spoluhráča o jeden stupeň nižšie a postaví na uvoľnené políčko svoju sliepku. Ale pozor! Niektoré postupové políčka sú bezpečnejšie, ako iné! Za krhlou, sudom, kanvou na mlieko alebo vedrom, sa môžete schovať pred letiacimi vajíčkami!

- **Jedna kocka ukazuje pokrývku hlavy, druhá ukazuje hlavu kohúta**

Príklad:



V tomto prípade hráč vykoná dve akcie presne v tomto poradí:

1. S zo svojich sliepok, ktorej pokrývka hlavy je znázornená na hornej strane kocky, potiahne o stupeň vyššie tak, ako bolo už popísané.

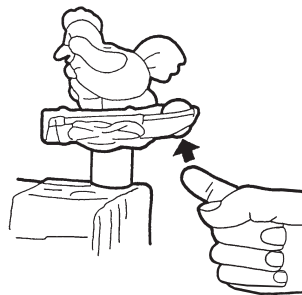
2. Potom sa nakrátko vhrupne do role kohúta. Teraz môže hádzať vajíčkom po sliepkach. Pritom sa samozrejme snaží, zasiahnuť sliepky ostatných spoluhráčov.

## Pravidlá pre hod vajíčkom?

Hráč, ktorý je na ťahu, položí vajíčko do priehlbinky na hornom konci odkvapového žliabku. Kvôli zacieleniu pootočí kohútom tak, aby vyústenie žliabku smerovalo na sliepku, ktorú by chcel vajíčkom zasiahnuť.



Potom spustí vajíčko. Zatláče prstom odspodu otvoru (viď obrázok).



Zasiahnúť sliepku nie je vôbec ľahké. Vajíčko, vďaka svojmu tvaru, sa kotúľa ako sa mu zachce.

### **Zásah vajcom**

Ak hráč zasiahol jednu, alebo viacero sliepok tak, že sa prevrátili, alebo dokonca spadli zo stupienkov, jednoducho každú z nich opäť postaví na najbližšie umiestnené voľné políčko. A to presne na tom stupienku, na ktorom ostala ležať. Ak na tomto stupienku nie je žiadne voľné políčko, musí sliepku postaviť o stupienok nižšie. Toto všetko platí aj vtedy, ak hráč nedopatrením trafil vlastnú sliepku.

Je jedno, či hráč trafil alebo nie. V každom prípade jeho ťah končí a na rade je ďalší hráč.



### **Koniec hry**

Vyhral ten, kto s jednou zo svojich odvážnych sliepok ako prvý dosiahol cieľové pole na chrbte kohúta. Pre skok z najvyššieho balíka slamy na chrbát kohúta, sa musí hráčovi ešte raz podariť hodiť kockou príslušnú pokrývku hlavy.

© 2007





Ravensburger® Spiele Nr 21 044 2  
 Dilis tojásdobáló játék  
 2 – 4 játékos számára 4 – 8 éves korig

Szerző: Gunter Baars  
 Tervező: Kinetic, busse design ulm, DE Ravensburger  
 Illusztráció: Kinetic  
 Fényképek: Christof Herdt

### A doboz tartalma:

- 1 játéktérp (pajta szalmabálákkal)
- 1 fészkek kakassal és ereszcatornával
- 4 akadály (1 tejeskanna, 1 hordó, 1 vödör, 1 öntözőkanna)
- 12 tyúk (háromféle fejfedővel: kalappal, baseballsapkával, sisakkal)
- 2 dobókocka
- 1 tojás

 Mi ez az éktelen kotkodácsolás a tyúkok közt? Hát nem beszemtelenkedett a kakas a tyúkolba, ráadásul a fészkek kellős közepébe?! És a pimasz még tojásokkal is hajigál!

„Kotródj, kakas!”, kárálják a tyúkok és nekirontanak.

Sikerül-e a bátor tyúkoknak némi szerencsével kitérni a röpködő tojások elől és feljutni a szalmabálák tetejére?

 **A játék célja**

az, hogy a tyúkok egyikével elsőként érjük el a fészket és elkergezzük a szemtelen kakast.



## Előkészületek

- Ragasszuk fel a gumikorongokat a játéktér aljának négy sarkára!
- Állítsuk a játéktérpet az asztal közepére!
- Illesszük a fészket a kakassal és az ereszcsonnával a játéktér csúcsán lévő lyukba!
- A tejeskannát, a hordót, a vödröt és az öntözőkannát ugyancsak illesszük helyükre a doboz hátoldalán látható fényképnek megfelelően!
- Mindenki válasszon magának egy tyúkcipart! Egy csapat három tyúkból áll, ezek fejedője azonos színű.



- Mindenki állítsa fel csapatának három tyúkját a barna deszkapadló három tetszőleges pontjára.
- Helyezzük kezünk ügyébe a dobókockákat és a tojást!



## Hát akkor: rajta!

A legfiatalabb játékos kezd, azután jönnek a többiek az óramutató járásának irányában.

A soron lévő játékos mindkét kockával dob. Az egyik dobókockán csak a fejedők képei láthatók, a másikon szerepel a kakas feje is. Dobáskor a következő lehetőségek adódhatnak:

- **Mindkét dobókockán fejedő látható**

Példa:



Ha a dobókocka fejedőt ábrázol, az azt jelenti, hogy a játékos az ugyanilyen fejedőt viselő tyúkjával egy szalmabála-szinttel följebb léphet. Tehát ha a két kockán két különböző fejedő van, akkor a két ugyanilyet viselő tyúk egy-egy szinttel, ha pedig két egyforma fejedő van, akkor az ilyet viselő tyúk két szinttel léphet följebb.

Példa:



## **Lépés alkalmával a következők érvényesek:**

Az a játékos, aki lép, eldöntheti, hogy tyúkját a következő szalmabálszintnek melyik szabad pontjára kívánja állítani. Olyan pontra nem teheti a tyúkot, ahol már áll egy másik. Ha minden pont foglalt, akkor elvesz erről a szintről egy más csapatbeli tyúkot és eggyel lejjebb rakja, a maga tyúkját pedig az így szabadabbá vált helyre állítja.

Figyelem! A pontok némelyike biztonságosabb, mint a többi! Az öntözőkanna, a hordó, a tejeskanna vagy a vödör mögötti helyek remek védelmet nyújtanak a röpködő tojások ellen.

### **• Az egyik kockán fejfedő, a másikon kakasfej látható**

Példa:



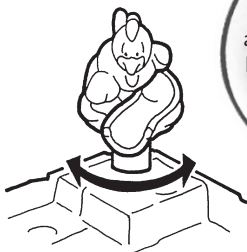
Ilyenkor a játékosnak két dolga van, mégpedig a következő sorrendben:

1. Az adott fejfedőt viselő tyúkjával egy szinttel följebb lép (az imént leírtak szerint).

2. Ezután rövid időre a kakas szerepébe bújik, azaz ilyenkor megdobálhatja a tojással a tyúkokat. Eközben persze a többiek tyúkját igyekszik eltalálni.

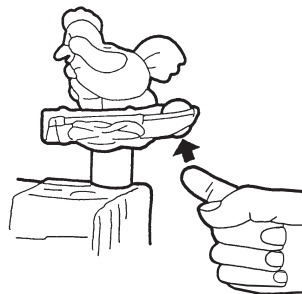
### **Hogy kell a tojást eldobni?**

A tojást az esőcsatorna felső végén lévő kerek mélyedésbe tesszük. Célzáshoz úgy fordítjuk a kakast, hogy a csatorna nyílása az eltalálni kívánt tyúk irányába nézzen.



Semmi gond, ez a tojás nem loccsan szét és a tyúkoknak sem árthat, hiszen pont azért hordanak fejfedőt, hogy megvédjék magukat a röpködő tojások ellen.

Ezután kilökjük a tojást, mégpedig az ábrán is látható módon úgy, hogy ujjunkkal alulról kipöccintjük a csatorna mélyedéséből – s már gördül is lefelé!



Nem is olyan könnyű a tyúkokat eltalálni. Alakja miatt a tojás egyszer erre gurul, másszor arra.

### ***Talált vagy nem talált?***

Ha a játékos egy vagy több tyúkot eltalált, és azok eldőlnék vagy akár szintekkel lejjebb esnek, akkor mindegyiket a hozzá legközelebbi szabad ponton kell újra fölállítani, mégpedig ugyanazon a szinten, ahová esett. Ha pedig ott nincs szabad hely, akkor még eggyel lejjebb. Ez persze akkor is érvényes, ha a játékos tévedésből saját tyúkját találta el.

Függetlenül attól, hogy a tojás talált-e vagy sem, a lépésnek így is, úgy is vége és a következő játékos jön.



### **A játék vége**

Az nyer, aki egyik bátor tyúkjával elsőként érkezik a célba, azaz a kakas hátán lévő pontra.

Ehhez az ugráshoz – tehát a legfölső szalmabála-szintről a kakas hátára – még egyszer a megfelelőt kell dobni.

© 2007





Ravensburger® Spiele № 21 044 2  
Сумасшедший куриный бой  
для 2 – 4 игроков в возрасте от 4 до 8 лет

Автор: Гунтер Баарс  
Дизайн: Kinetic, busse design ulm,  
DE Ravensburger  
Иллюстрации: Kinetic  
Фотографии: Кристоф Хердт

## Содержание:

- 1 игровое поле (курятник стюками соломы)
- 1 гнездо с петухом и водосточным желобом
- 4 препятствия (1 молочный бидон, 1 бочонок, 1 ведро, 1 лейка)
- 12 куриц (в трех различных головных уборах: в шляпке, в кепке и в шлеме)
- 2 кубика с символами
- 1 яйцо

 Как раскудахтались куры! Это петух пробрался в курятник и уселся прямо в гнездо. И обнаглел до такой степени, что начал кидаться яйцами!

«Пора положить этому конец», – решили куры и устремились в атаку. Удастся ли отважным несушкам увернуться от летящих в них яиц и взобраться на тюки соломы, чтобы прогнать нахала?

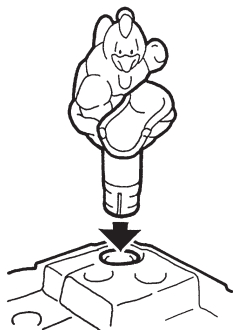
 **Цель игры**

заключается в том, чтобы первым добраться до гнезда и прогнать наглого петуха.



## Подготовка

- Приклейте четыре резиновые подкладки по углам игрового поля с нижней стороны.
- Поставьте игровое поле на середину стола.
- Вставьте гнездо с петухом и водосточным желобом в отверстие на вершине игрового поля.



- Разместите на игровом поле молочный бидон, бочонок, ведро и лейку таким образом, как это показано на фотографии, расположенной на нижней стороне коробки.
- Каждый игрок выбирает себе куриную команду. Куриная команда состоит из трех куриц одного цвета.



- Каждый игрок размещает куриц своей команды в трёх любых точках на коричневом дощатом полу.
- Положите наготове кубики и яйцо.



## И началось!

Начинает самый младший из игроков. Затем ход передается по часовой стрелке.

Игрок, делающий ход, кидает оба кубика. На одном из кубиков изображены различные головные уборы. На другом кубике можно увидеть ещё и голову петуха. Таким образом, игроку могут выпасть следующие варианты:

- **Оба кубика показывают головные уборы**

Пример:



Если на кубике выпало изображение головного убора, игрок переставляет свою курицу, одетую в соответствующий головной убор, на одну ступеньку вверх. Это означает, что если игроку выпадут два разных головных убора, он может переставить двух соответствующих куриц на одну ступеньку вверх, а если кубики показывают два одинаковых головных убора, то тогда соответствующая курица может забраться на две ступеньки вверх.

Пример:



## **Фигуры передвигаются по следующим правилам:**

Игрок, делающий ход, может выбрать, на какой из свободных тюков следующей ступени он поставит свою курицу. Нельзя ставить курицу на тюк соломы, который уже занят другой фигурой. Если все позиции одной ступени заняты, игрок снимает курицу своего соперника и переставляет её на одну ступеньку вниз, а затем помещает свою курицу на освободившийся тюк.

Внимание! Некоторые позиции безопаснее других! Лейка, бочонок, бидон или ведро могут служить отличным укрытием от летящих яиц!

- **Только один из кубиков показывает головной убор, на другом выпала петушиная голова**

Пример:



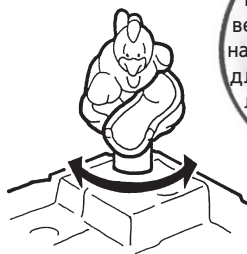
В этом случае игрок выполняет два действия, причем именно в такой последовательности:

1. Игрок переставляет свою курицу, чей головной убор соответствует выпавшему на кубике, на одну ступеньку вверх так, как это было описано ранее.

2. Затем игроку предстоит на короткое время войти в роль петуха. Теперь он может кинуть яйцо в куриц. При этом он, конечно же, пытается попасть в куриц, принадлежащих его соперникам.

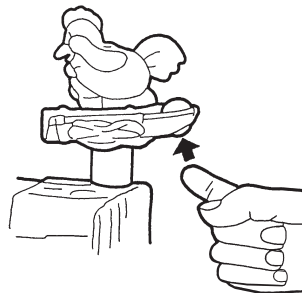
### **Как бросать яйца?**

Игрок, делающий ход, кладет яйцо в углубление, расположенное в верхней части о желоба. Прицеливаясь, он поворачивает петуха таким образом, чтобы желоб показывал в направлении той курицы, в которую он хотел бы попасть.



Не беспокойтесь!  
Это яйцо не разобьется, да и курам ни капельки не больно, ведь не даром же на них надеты головные уборы для защиты от летящих яиц!

Затем игрок запускает яйцо, выдавливая его пальцем снизу из углубления так, как это показано на рисунке. И вот оно уже покатилося вниз!



Попасть в курицу не так уж и просто. У яйца такая форма, что неизвестно, куда оно покатится.

### ***Попали или промахнулись?***

Если игрок попал и сбил с ног одну или нескольких куриц, то тогда он просто снова ставит их на ближайший свободный тюк соломы. Но именно на той ступеньке, на которую они скатились! Если на этой ступеньке нет свободных мест, то тогда курице придется спуститься ещё дальше вниз. Эти правила действуют и в том случае, если игрок случайно попал в одну из своих куриц. Независимо от того, попал ли игрок в курицу или промахнулся, его

ход на этом заканчивается, и в игру вступает следующий участник.

### **Конец игры**

Победителем станет тот, кто первым поставит одну из своих куриц на финишную точку, которая находится на спине у петуха.

Для того чтобы запрыгнуть на спину петуху с самого верхнего тюка соломы, игроку необходимо ещё раз бросить кубик, на котором должен выпасть соответствующий головной убор.

© 2007

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

