

H879431 CHICKEN WINGS

Pravila igre

Hitra igra za 2 – 4 igralce, natančne letalce od 6. leta starosti.

Leti, kokoška, leti!

Kokoško Heni in njeno družbo čaka ne preveč prijetna izkušnja – na njih že čaka lonec z brbotajočo vodo! K sreči je kmetico ravno nekaj zmotilo in kokoške poskušajo izkoristiti priložnost za beg. Kolikor hitro je mogoče na kuhalnični katapult in v beg na prostost! Konec koncev nobena izmed kokoškok noče končati kot obara! Vendar pa to ni edina grožnja, ki jim preti. Pred oknom na njih čaka naslednja nevarnost. Bodeča mreža, kmet z vilami ... Pa tudi pred uto Reksa z ostrimi zobmi ne bi bilo lepo pristati. Torej bo treba katapult dobro namestiti in nameriti. Ulovite svojo kokoško in poskušajte delo opraviti kar se da dobro, da bodo proste. Kdor bo zadel najbolj privlačne ciljne točke, je zmagovalec igre!

Vsebina

1 obojestranska igralna površina z nastavkom za obešanje

Na igralni površini lahko igrate dve različni igri. Sprednja stran prikazuje kmetijo. Tukaj morate zadeti različne motive, nekaterih pa se morate izogibati. Zadnja stran prikazuje tarčo. Zadeti morate obroče tarče, ki prinesejo točke.

Igralno površino obesite na naslednji način:

Nastavek za obešanje obesite na vrata in vrvico, na katero je pripeta igralna površina, zataknite na nastavek.

Potisnite letvico, zgornjo (krajšo) in spodnjo (daljšo) na sredino igralne površine, kar preprečuje, da bi se igralna površina upogibala. Tadaa in pripravljeni ste na igro!

Namig: Če imate že kakšen žebelj zabit v zid, lahko igralno površino obesite nanj. V tem primeru nastavka za obešanje ne potrebujete.

Nasvet: Zaradi posebnega nanosa vrhnje plasti igralne površine, lahko barva s časoma zbledi.

3 kokoške + 1 rezervna kokoška

Kokoške lahko operete. Če se ena izmed kokošk noče več oprijeti površine, je to možno zaradi prahu, jo enostavno sperite pod tekočo vodo in jo obriš s krpo, ki ne pušča muckov. In že se ponovno prilepi na igralno površino.

Opozorilo! Kokoške so obdane s posebno snovjo, ki lahko pusti za sabo madeže. Zato prosimo da kokošk ne mečete v predmete z občutljivo površino.

1 kuhalnica

S pomočjo kuhalnice katapultirate kokoške.

Kokoško na kuhalnico položite tako, da bo glava kokoške visela čez zgornjo rob kuhalnice.

Kuhalnico uporabite kot neke vrste katapult: Ročaj kuhalnice primite kot vam to prikazuje slika. Z drugo roko primite za zgornji rob kuhalnice in ga potegnite nekoliko navzdol.

Namerite želeni cilj in z drugo roko spustite kuhalnico s prvo pa sunkovito zamahnite s kuhalnico – in že letijo kokoške!

Pred prvo igro je priporočljivo, da katapultiranje nekolikokrat preizkusite, da dobite občutek.

36 kartic kmetije

7 jajc

Pobeg iz kuhinje

Cilj igre

Zadenite čim več motivov in kombotov, ki vam priponorejo k pobegu iz kuhinje in vam prineseji pozitivne točke. Kdor bo imel ob koncu igre največ zbranih točk, bo zmagovalec igre.

Priprava na igro

Igralno površino obesite tako, da bo sprednja stran stran z motivi kmetije.

Pripravite kartice kmetije.

S soigralci se dogovorite, iz kakšne razdalje boste poskušali s kokoškami zadeti ciljne točke. Na mesto, za katero ste se dogovorili položite sedem jajc, eno poleg drugega, in tako označite linijo iz katere boste katapultirali kokoške. Stan celega jajca mora biti obrnjena navzgor.



Potek igre

Dogovorite se kdo bo pričel z igro. Igralec ki začne, kot prej opisano, katapultira tri kokoške, eno za drugo, na igralno površino.

Na kmetiji so pozitivne in negativne tarče, torej bodite pozorni, saj ni vsak poskus pobega rešitev pred brbotačojim loncem. Nekatero ciljne točke so za vas pozitivne, spet druge negativne. Nekatero zahtevajo še dodatne aktivnosti. Natančen opis posamezne ciljne točke najdete v nadaljevanju navodi.

Če je igralec zadel eno izmed ciljnih točk in če je na voljo še ustrezna kartica, jo mora pobrati. Če je na hrbtini strani narisana še dodatna aktivnost, jo mora igralec izvesti.

Če se kokoška dotika več različnih ciljnih točk, morate presoditi, na kateri ciljni točki je večji del kokoške. Ta ciljna točka je veljavna. Če to ni mogoče določiti je veljavna ciljna točka tisti, kateri je najbližja glava kokoške.

Nasvet: Osvojene kartice postavite na stran ali jih shranite v žep. Tako vaši nasrotniki ne bodo vedeli, koliko točk ste že zbrali.

Opozorilo! Ploščice pa niso dokončno osvojene. Če še nekdo od igralcev zadane isti cilj, mora igralec, ki je predhodno to ciljno mesto zadel in osvojil kartico, kartico sedaj predati. To pa je lahko tudi dobro za vas! Točke prejmejo le igralci, ki imajo kartice.

Ko igralec katapultira vse tri kokoške na igralno površino, je na vrsti naslednji igralec. Pobere vse tri kokoške iz igralne površine in sedaj je on na vrsti da zadane zelene ciljne točke. Ko je bil vsak igralec enkrat na vrsti je zaključen prvi krog igre. Prvi igralec obrne prvo jajce v liniji.

Igro nadaljujete dokler vsi igralci 3 kokoške 7 krat ne katapultirajo na igralno površino. Po vsakem igralnem krogu prvi igralec obrne eno jajce. Ko obrne zadnje jajce, je mimi sedem igralnih krogov in igre je konec.

Različica: Če ste izkušeni katapultirer lahko igrate igro tako dolgo, dokler ne ostanejo le še tri kartice. V tem primeru jajc ne uporabljate kot števec igralnih krogov.

Konec igre

Igra se konča po 7 igralnih krogih, ko obrnete vseh 7 jajc. Sedaj je na vrsti štetje: Kdor je zbral največ točk je zmagovalec igre.

Če je imel eden izmed igralcev smolo in ima v lasti kartico kmeta, je takoj poraženec, ne glede na to koliko točk je zbral.

Kako seštevamo točke?

Točke lahko seštevate na dva različna načina. Kako boste to storili se dogovorite pred začetkom igre.

Enostavno: Štejejo le točke in aktivnosti na hrbtni strani kartic. **Opozorilo!** So tudi negativne točke! Te morate na koncu odšteti od pozitivnih točk. Kdor na koncu igre zbere največ točk, je zmagovalec igre.

Nasvet: Pri kvadratnih karticah prezrete napise v zvezdicah. Te imajo pomen le v igri combos (glej nadaljevanje navodil).

Zapleteno: Še vedno seštevate točke na hrbtni strani. Poleg tega pa se dodajo še dodatne točke Combos, ki jih igralci osvojijo med samo igro.

Kartice kmetije

Kartice, ki imajo na hrbtni strani še dodatno aktivnost (rumen rob):



Ta puščica pomeni, da morate kartico po izvedeni aktivnosti položiti nazaj v kup kartic.



Pasja ute. Tukaj lahko hitro postane nevarno, torej hitro pot pod noge! Poberite katico s pasjo ute. Kokoško snemite iz pasje ute in jo katapultirajte še enkrat. **Če kartico obdržite do konca igre je ta vredna 6 točk.**



Reks, pes kmetije. Pazi se, da mu ne prideš preblizu! Če pa se le zgodi, je po kokoški. V naslednjem igralnem krogu imate eno kokoško manj in katapultirate lahko le 2 kokoški. Kartico obdržite do naslednjega igralnega kroga kot opim. **Nato Reksa položite nazaj v kup.**



Harry, zračni kontroler. Pokaže ti pot, ti pa mu lahko slepo zaupaš. S hrbtom se obrnite proti igralni površini in slepo, preko ramena katapultirajte kokoško na igralno površino. **Nato kartico Harry položite nazaj v kup.**



Bruno kmet. Bruno se je že razveselil kurje obare zato bo naredil vse, da bo kokoške ponovno ujel. **Če prejmete to položnico je kmetu uspelo – vi pa ste na žalost izgubili igro. Ne glede na to koliko točk ste do zdaj zbrali ste igro izgubili!**



Horst-hlapec, ki vedno spi. Pogled na lenega, spečega hlapca Horsta vas kar uspava. Naslednjo kokoško morate katapultirati z zaprtimi očmi. **Nato kartico spečega hlapca vrnete v kup kartic.**

Za naslednje kartice s posebnimi aktivnostmi velja naslednje:

Če aktivnosti na kartice ne želite izvesti, lahko kartico tudi obdržite. Če jo imate še vedno na koncu igre, prejmete dodaten točke.



Ufo. Nezemljani ti pomagajo pri pobegu kokošk in vas vse skupaj poberejo v neznano leteče plovilo. Pri enem izmed igralcev lahko poberete eno ploščico, ki vam bo pomagala sestaviti vašo kombinacijo Combo (kako delujejo Combo kombinacije glejte v nadaljevanju navodil). Če še nimate nobene kartice ki bi tvorila kombinacijo Combo, akcija propade. **5 točk.**



Super kokoš. Super kokoš lahko dela preprosto vse! Eno izmed negativnih kartic lahko vrnete v kup kartic. Nato morate tudi kartico Super kokoši položiti nazaj v kup.

1 točka.

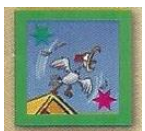


Štorklja. Štorklja prinese naraščaj (=okrepitev!). Eno izmed kokošk lahko še enkrat katapultirate na tarčo. Za to morate iz igralne površine pobrati eno od že katapultiranih kokošk. Nato kartico štorklje ponovno vrnete v kup kartic. **4 točke.**



G.I. Jackson – kokoška vojak. Če ste že porabili naboje ali na njih še čakate, vam bo G.I. Jackson pomagal pri lovu na točke in ogrozil vaše nasprotnike. Enemu od nasprotnih igralcev lahko ukradete poljubno ploščico, takoj ko ste na vrsti vi in imate v rokah kartico G.I. Jacksona. Nato to kartico vrnete v kup. **2 točki.**

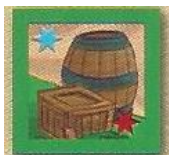
Kartice brez akcij, ki prinesejo pozitivne točke:



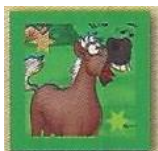
Alfons, petelin na strehi. Na vso moč se trudi, da vam pokaže oz. ustvari najboljšo pot za pobeg. **8 točk.**



Lotti – zajček. Lotti vam lahko pomaga izkopati tunel pod zaščitno ograjo. **7 točk.**



Leseni zaboji. Tukaj je skrit ključ od traktorja. Mogoče vam uspe priti do njega. To bi bil uspešen Combo... **7 točk.**



Ferdinant – konj. Čeprav dobronamerno, vam konj Ferdinand ne pomaga ravno pri pobegu. **1 točka.**



Rosi – krava na pašniku. Rosi se za nič na svetu ne pusti motiti. Na njenem hrbtu boste varni. **1 točka.**



Elza – krava v nezemeljskem žarku. Elza je že na poti v drugi svet in pripravljena vas je vzeti s seboj. **7 točk.**



Bale sena. To je super skrivališče. **8 točk.**



Kup gnoja. Od tu naprej lahko načrtujete nadaljno pot pobega. **3 točke.**



Jabolko s črvi. Dribna malica med pobegom. **3 točke.**



Eli – veverica na drevesu. Pravzaprav so veverici piščanci zelo všeč – v žlodcu ji že kruli. Komaj jo še zadržite. **Za dobro delo na koncu igre prejmete 6 točk.**



Diki – pujs v blatu. Diki te lahko dobro razume, tudi on ne želi končati v loncu. Pomaga vam in na koncu igre prejmete **5 točk.**



Pigi – žena pujsa Dikija. S svojim robcem zastre pogled kmetu Brunotu. To vam zelo pomaga. **5 točk.**



Kurt – kivi s svojimi prijatelji. Kurt in njegovi prijatelji so na potovanju. Pri sebi imajo zemljevid in vam lahko točno povedo, kje je najbolj varno. **7 točk.**



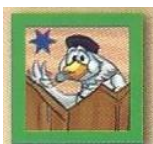
Emil – krt. Emil vam lahko rade volje pomaga pobegniti po podzemnih rovih. **9 točk.**



Voziček z vrečami. Dobro skrivališče a skrijete se lahko tudi bolje. **2 točki.**



Mona in Liza – miške pred Reksovo hiško. Obe pomagata zмести Rekso in ti pomagata pobegniti. **10 točk.**



Kevin – petelin čuvaj. Zažvižga s svojo piščalko takoj ko vam preži nevarnost. **2 točki.**



Karuso – mišk v vreči. Karuso pozna skivno pot pobega. **4 točke.**

Kartice brez akcij, ki prinesejo negativne točke:



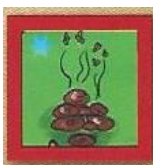
WANTED-plakat. Iščejo vas! Če ste dobili to kartico med igro, so vas tudi ulovili in na koncu igre morate odšteti **-4 točke.**



Jajčka na oko na ograji. Ojoj, očitno ste med letom nekaj izgubili. **-1 točka.**



Bodeča žica. Auuu! Tukaj bolje da ne pristanete. **-5 točk.**



Konjske fige konja Ferdinanta. Še za kokošji nos ta vonj ni vzdržen. **-4 točke.**



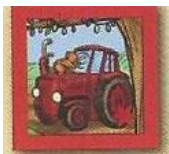
Fric – lisica. Bolje za vas, da ne pristanete v njenih šapah. V nasprotnem primeru izgubite **-3 točke.**



Veverice na strehi. Veverice vas s svojimi zgodbicami privabijo na streho in vas odvrnejo od vašega cilja. **-3 točke.**



Kiki- piščanec. Kiki je lačen in prebudi vaš materinski čut. To vas stane dragocenega časa. **-2 točki.**



Kiti – mačka na traktorju. Kiti ima rada kokoške... A na drugačen način, kot bi bil vam všeč! **-2 točki.**



Elvis – miška z mišnico. Mišnica žal ne razlikuje med miško ali kokoško... **-3 točke.**



Naboji. Brez kartice G.I. Jaksona vam ta kartica ne pomaga. **-2 točki.**

Combo

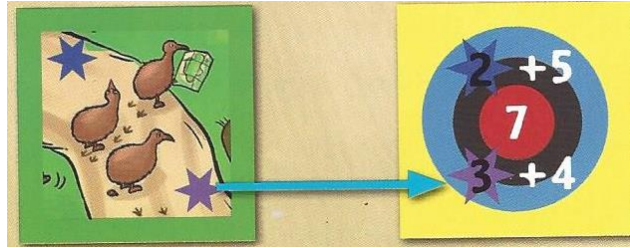
Combo je kombinacija več ciljev, ki jih morate zadeti v teku sedmih igralnih krogov. Če na koncu vseh krogov zberete še kombinacijo nekih ciljev dobite bonus točke. Vrstni red, v katerem osvajate neke cilje, nima nobenega pomena.

Nasvet: Nekatero kartice lahko uporabite za več Combotov. V nekaterih primerih boste morali za sestavo kombinacije izpleniti kakšno kartico tudi od vaših nasprotnikov!

Pomembno! Ko enkart sestavite kombinacijo nekega Comba, je varna in kartic vam nasprotni igralci kartic ne morejo več ukrasti.

Vse kartice, ki sestavljajo kombinacije Combo, so kvadratne. Barvne zvezdice vam prikazujejo katere kartice spadajo skupaj, tvorijo kombinacijo.

Na hrbtne strani v sredini je prikazan seštevek kartic. Zvezdice zgoraj in spodaj vam prikazujejo koliko dodatnih točk dobite, če imate na koncu igre kombinacijo zbrano.



Combo parov:



Leseni zaboji + Traktor. Našli ste ključ od traktorja v lesenih zabojih. Zdaj lahko traktor zaženete in se brez kiti odpeljete. 5 bonus točk.



Diki + Pigi. Živeli pujsi. 3 bonus točke.



Kevin + kiviji. Počitnikarji na poti so dobra krinka za pobeg. 5 bonus točke.



Alfons + kup gnoja. To enostano paše skupaj. 5 bonus točk.



Karuso + Alfons. Skupaj sta odlična reševalan ekipa. 4 bonus točke.



Ferdinant + Eli. Nobeden izmed njiju ne mara kokšje obare – k sreči! 5 bonus točk.

In če želite še nekaj stopnič težjo varianto, lahko poskušate zbrati kombinacijo treh kartic oz. **trojni**

Combo:



Rozi, Diki, Ferdinant. Ti trije prijatelji gredo z vami skozi vse preizkušnje. 5 bonus točk.



Eli, Karuso in veverice na strehi. Pomagajo vam in vam pokažejo v katero smer morate iti. 5 bonus točk.



Kup gnoja, bale sena in voziček z vrečami. Vse to so odlična skrivališča. 3 bonus točke.



Konjske fige, leseni zaboji, Mona in Liza (miške pred Reksom). 5 bonus točk.



Fritz + Kurt + bale sena. A gre to skozi? Tvegana Combo pomoč! 4 bonus točke.



Vsaj 6 kartic z minus točkami. Sreča v nesreči. Če jih imate ob koncu igre se minus točke spremenijo v plus točke!

Tarča kokoši

Priprava na igro

Obesite igralno površino s pomočjo pripomočka za obešanje na vrata oz. na poljubno mesto. Kartic pri tej igri ne potrebujete.

Določite točko, s katere boste katapultirati kokoške na tarčo.

Najbolje, da si rezultate zapisujete na list papirja. Da bo črno na belem, koliko točk je kdo dosegel.

Potek igre

Igrate izmenično. Igralec, ki je na vrsti, eno za drugo katapultira kokoške na tarčo. Nato zapiše število zbranih točk v enem igralnem krogu. Kdor s kokoškino glavo zadane sredino tarče, prejme 10 točk.

Opozorilo! Vedno šteje le mesto, kjer leži glava kokoške!

Nato je na vrsti naslednji igralec.

Igra poteka tako dolgo, dokler vsi igralci sedemkrat ne katapultirajo tri kokoške na tarčo.

Nasvet: Za štetje igralnih krogov in markiranje linije oz. razdalje iz katere boste metali, lahko spet uporabite kartice jajčk.

Konec igre

Ko pridejo vsi igralci 7 krat na vrsto je igre konec. Igralec, ki zbere največje število točk je zmagovalec igre.