



VEJCEHRANÍ!

►►► *Vejscehraní!* je tady a pěkně vám to v Kurníku! zamíchá. Na dvůr přibyli dva noví zvířecí kamarádi, takže vaše hrsti kostek se budou neustále měnit.

Díky *Vejscehraní!* vás čekají nové způsoby, jak sbírat slepice, líhnout vejce a vyhnout se těm zpropadeným liškám!

Herní komponenty:



1 LÁTKOVÝ PYTLÍK LÍHNUTÍ



1 KOSTKA PSA BARYKA



1 KOSTKA KVOČNY

Keymaster

AUTOR HRY: Scott Almes

HERNÍ DESIGN: Carpenter Collective

VYDAVATEL A VÝVOJ: Keymaster

PYTLÍK LÍHNUTÍ

Příprava hry:

Všechny **NEBÍLÉ KOSTKY** vložte do pytlíku líhnutí. Poté z něj náhodně vytáhněte **5 KOSTEK** a položte je do kurníku. Zbylé kostky ponechte v pytlíku, který umístíte do dosahu všech hráčů.

Nové pravidlo líhnutí:

Kdykoli se vám mají vylíhnout nové kostky (viz *základní pravidla Líhnutí kostek*), smíte si vybrat libovolnou dostupnou kostku z kurníku nebo náhodně vytáhnout jednu kostku z pytlíku líhnutí.

Jste smolař nebo zbabělec?

Všechny **NEBÍLÉ KOSTKY** vraťte do pytlíku líhnutí. Kostky v kurníku ponechte na místě. Z pytlíku líhnutí poté doplňte kostky do celkového počtu **5 KOSTEK**.



HLÍDAČ BARYK



Šťastný pes:

Zahrajte si s Barykem.

Hozený symbol **ŠTÁSTNÉHO PSA** má při počítání slepic hodnotu **1 BODU**.

Ve hře ale musíte pokračovat s Barykem a při opakování hodu přehodit i **JEHO KOSTKU**.



Štěkájící pes:

Baryk příběhne na pomoc a zažene jednu lišku! Když hodíte symbol **ŠTĚKAJÍCÍHO PSA**, položte kostku vlevo, do oblasti s liškami. Tento symbol v daném tahu **ZRUŠÍ 1 LIŠKU**.

KVOČNA



Kuřátko:

Považujte jej za **VEJCE**, ale při počítání slepic má hodnotu **1 BODU**. Když hodíte **KUŘÁTKO**, vylihněte si novou kostku do své herní oblasti. Protože se **KUŘÁTKO** považuje za **VEJCE**, musíte ho při opakování hodu přehodit spolu s ostatními kostkami.



Dvě slepice:

Stejně jako ostatní riskantní oranžové kostky má **KVOČNA** stranu s **DVĚMA SLEPICEMI**, která má při počítání slepic hodnotu **2 BODŮ**.