



Vítejte v Kurníku!

Klidné a půvabné místo... nebýt těch všudypřítomných lišek!
Coby farmáři máte jasný úkol – chránit své slepičky a rozmnožit je dřív, než se k nim dostane ta zrzavá hrozba. Kdo jako první nasbírá **25 BODŮ** za své opeřené svěřenkyně, stává se vítězem!

2–8 HRÁČŮ ● **10–20 MINUT**

HERNÍ KOMPONENTY

- 4** BÍLÉ KOSTKY
- 8** ŽETONŮ HRÁČŮ
- 4** ŽLUTÉ KOSTKY
- 1** LÁTKOVÝ HERNÍ PLÁN
- 4** ORANŽOVÉ KOSTKY

PŘÍPRAVA HRY

- Na stole, v dosahu všech hráčů, rozložte **LÁTKOVÝ HERNÍ PLÁN** .
- Každý si vyberte jeden **ŽETON HRÁČE** ●, který položte na startovní políčko  na herním plánu.
- Nevyužité **ŽETONY HRÁČŮ** ● odložte stranou, ve hře je už nebudete používat.
- Uvnitř kurníku uspořádejte do dvou řad **ŽLUTÉ**  a **ORANŽOVÉ KOSTKY** .
- Hráč, který naposledy jedl vajíčko, se stává začínajícím hráčem. Pokud si nejste jistí, určete jej náhodně.
- Začínající hráč si vezme 4 **BÍLÉ KOSTKY** .

▼ STARTOVNÍ POLÍČKO



KOSTKY ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE ►    



Naším cílem je maximálně podporovat hráče a vycházet jim vstříc. Na stránkách vydavatelství Old Dawg naleznete případné opravy, velké množství tematických videí včetně video pravidel, kontakt pro zaslání náhradních herních součástí i odpovědi na časté dotazy.

Autor hry: Scott Almes

PRŮBĚH VAŠEHO TAHU

Na začátku svého tahu si musíte vybrat jednu ze dvou možností hodu kostkami ve své herní oblasti:

Mrskněte se všemi!

Vezměte **VŠECHNY KOSTKY**, které jste získali, a hod'te jimi.

NEBO

Vrátíte je?... Zbabělci!

Za svou zbabělost **PŘIJDETE O 1 BOD** a navíc všechny získané **ŽLUTÉ A ORANŽOVÉ KOSTKY**  musíte vrátit zpět do kurníku. Poté si vezměte 4 zbývající **BÍLÉ KOSTKY**  a hod'te jimi.

Poznámka: Pokud se zachováte jako zbabělci, když jste na startovním políčku , o 1 bod nepřijdete.

Po prvním hodu odložíte všechny hozené **SLEPICE**  na pravou a **LIŠKY**  na levou stranu své herní oblasti. Hozené **SLEPICE**  vám přinášejí vítězné body, ale když ve svém tahu hodíte    a více **LIŠEK**, máte smůlu! Váš tah okamžitě končí a nezískáte žádné body. Podrobnosti najdete v části „Lišky v kurníku!“.

LÍHNUTÍ KOSTEK

Jestliže jste po prvním hodu nepřišli o všechny body, nechte všechny **PRÁZDNÉ KOSTKY** a **VEJCE**  ležet uprostřed své herní oblasti. Za každé **VEJCE** , které jste hodili, se vám v kurníku „vylihne“ nová kostka – vezměte ji a přidejte k těmto bílým kostkám. Nejprve berte **ŽLUTÉ KOSTKY** , a když už v kurníku žádné nezbyvají, vezměte **ORANŽOVÉ KOSTKY** . Tyto kostky jsou riskantnější, ale přinášejí větší odměnu. Pokud v kurníku nezbyvá žádná kostka, další přidat nemůžete. Všechny nově přidané kostky považujte za prázdné.



Rada zkušeného farmáře:

Abyste si je nespletli s hozenými slepicemi nebo liškami, přidávejte vylihnuté kostky jejich prázdnou stranou nahoru.

Nyní si můžete vybrat – buď znovu **HODÍTE VŠEMI KOSTKAMI**, které máte uprostřed své herní oblasti (ne odloženými kostkami se slepicemi a liškami), **NEBO SVŮJ TAH UKONČÍTE A SPOČÍTÁTE SVÉ ZÍSKANÉ SLEPICE** (viz níže).

Rozhodnete-li se pro opakování hodu, pamatujte, že musíte **HODIT VŠEMI KOSTKAMI**, ležícími uprostřed vaší herní oblasti – tedy i prázdnými kostkami, kostkami s **VEJCI**  a **VŠEMI NOVĚ PŘIDANÝMI** kostkami.

V každém tahu máte **POUZE JEDEN OPAKOVANÝ HOD**. Po jeho provedení váš tah končí. Pokud ani po tomto hodu nepřijdete o všechny body, vylihněte nové kostky a spočítejte své slepice!

POČÍTÁNÍ SLEPIC

Ukončili jste svůj tah s méně než    **LIŠKAMI**? Získejte **1 BOD** za každou hozenou **SLEPICI**  a posuňte svůj **ŽETON HRÁČE**  o stejný počet políček po herním plánu. **DVOJITÁ SLEPICE**  na **ORANŽOVÉ KOSTCE**  má hodnotu 2 bodů!

Poté předejte **VŠECHNY SVÉ KOSTKY** dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček – nyní je na tahu on.



Rada zkušeného farmáře:

Máte-li házet více kostkami a vaše ruka na to nestačí, použijte tubus – zvládnete všemi kostkami hodit najednou!

LIŠKY V KURNÍKU!

Hodili jste    a více **LIŠEK**? Váš tah okamžitě končí – lišky se vloupaly do kurníku a všechny vaše slepice vám odnesly! Vrat'te všechny **ŽLUTÉ A ORANŽOVÉ KOSTKY**  zpět do kurníku a v tomto tahu nezískáte žádné body. Nakonec předejte **4 BÍLÉ KOSTKY**  dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček – je na tahu.

KONEC HRY

Jakmile některý hráč ukončí svůj tah s **25 A VÍCE BODY**, hra okamžitě končí a tento hráč se stává vítězem!

Keymaster



AUTOR HRY: Scott Almes

HERNÍ DESIGN: Carpenter Collective (CarpenterCollective.com)

VYDAVATEL: Keymaster (KeymasterGames.com)

EDITOR: Martin Herman PŘEKLAD: Pavel Illichmann

KOREKTURY: Václav Němý, Vratislav Postl

SAZBA A GRAFICKÉ PRÁCE: Pavel Illichmann

