



- Példa:
- Az egyes játékos 8 pontot szerzett (beleszámítva a Szívecske kártyáért járó 5 pontot is).
 - A kettes számú játékosnak van egy Törött szív jelölője és a hármassal vették ki a pontozás előtt (az egyes számú játékos). Így 4 pontot sikerült összegyűjtenie a megmaradt kártyáival.
 - A hármassal számú játékos 4 pontot gyűjtött.
 - A négyes számú játékos 3 pontot.
- Az egyes számú játékos nyeri meg a játékot!

Chicken Love

2-6 játékos részére, 7 éves kortól, 10 perces játékidővel

A DOBOZ TARTALMA:

- 32 Csirke kártya
- 12 Szívecske kártya
- 40 Giliszta korong
- 8 Törött szív jelölő

A JÁTÉKRÓL

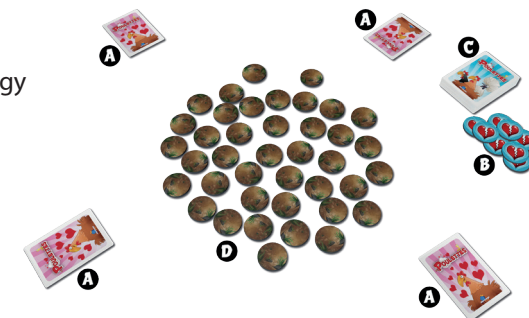
Felkel a nap, kukorékolnak a kakasok! A kakasok szerint, aki korán kel, kukacot lel, további biztosan elnyeri választottja kegyeit is! Készüljete fel a vadászatra, keressétek a legméltóbb gilisztákat, hogy elnyerjétek a tyúkok gazdaságában választottatok kegyeit.

A JÁTÉK LÉNYEGE

Légy a leggyorsabb játékos, aki megtalálja a megfelelő földgilisztás korongot, amely egyezik a Csirkés kártyákon szereplő gilisztákkal, és gyűjts annyi pontot amennyit csak lehetséges a játék végére.

ELŐKÉSZÜLETEK

Véletlenszerűen osszátok ki minden játékos egy Szívecske kártyalapot <A>. Ez a kártya fogja megmutatni a játékosnak, hogy melyik Csirke kártyáért tud a játék végén további 5 pontot begyűjteni. A játékosok titokban tartják a Szívecske kártyalapjukat, képpel lefelé fordítva tegyék le magatok mellé, a játék során többször is megnézhetitek, amennyiben szükséges. Helyezzétek a Törött szív jelölőket minden játékos által elérhető helyre.. Keverjétek meg a Csirke kártyákat, és képpel lefelé fordítva alkossátok belőlük húzó paklit <C>. Keverjétek össze a 40 földgiliszta korongot (a giliszta nélkülieket is), és képpel lefelé fordítva helyezétek el a Csirke kártyák és a Törött szív jelölők mellé.<D>.



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

A JÁTÉK MENETE

Egy játék 4 körből áll, a játékosok egyszerre, egy időben játszanak.

A játék elején fordítsatok fel 8 Csirke kártyát, és helyezzétek a giliszta kupac mellé, úgy hogy minden játékos jól láthassa. Minden Csirke kártya azt a gilisztát mutatja, amelyre a csirkék vágnak, a szám pedig azt a pontértéket, amit a játékos a játék végén szerezhethet.

Amint mindenki megnézte a 8 felfordított Csirke kártyalapot, a giliszta vadászat elkezdődhet!

A vadászathoz csak egy kezét lehet használni, és keresgélés közben utánozni kell a csirkék kotkodácsoló hangját is. A játékosok elkezdnek keresgélni a giliszta korongok közül olyat, amelyik valamelyik Csirkés kártyán szerepel. Keresgéléskor a játékosok egyszerre csak egy korongot vehetnek fel és nézhetik meg a rajta lévő gilisztát.



- ha a játékos meg akarja tartani a felvett Giliszta korongot, képpel felfelé fordítva leteszi maga elé (a többi játékos ekkor ezt már nem veheti el)

- ha a játékosnak nincs szüksége a megnézett Giliszta korongra, képpel lefelé fordítva visszateszi azt a kupacba.

Megjegyzés: A játékosoknak nem szabad egyszerre egynél több Giliszta korongot megnézniük, ha már egy korong van a kezükbe, előbb el kell dönteniük, hogy leteszik-e maguk elé, vagy képpel lefelé fordítva visszateszik az asztal közepén lévő kupacba, mielőtt új korongot vennének kézbe.

A FORDULÓ VÉGE

Amint valamelyik játékos KETTŐ Giliszta korongot begyűjtött magának, dönthet, úgy hogy egy hangos „Kukurikú” kiáltással véget vet az aktuális fordulónak, vagy folytatja a korongok gyűjtögetését további gilisztát keresgélve. De csak abban az esetben, ha egy korábban begyűjtött Giliszta korongját visszateszi a többi közé képpel lefelé fordítva.

Amint valamelyik játékos „Kukurikú”-t kiáltott, minden játékosnak azonnal abba kell hagynia a keresgélést. Minden kézben lévő Giliszta korongot le kell a játékosoknak maguk elé tenniük.

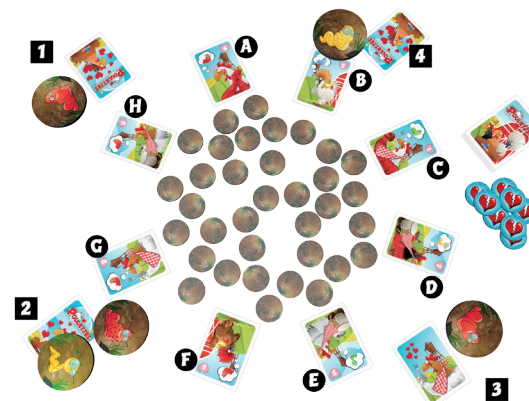
Az a játékos, aki „Kukurikú”-t kiáltott, elveszi a Giliszta korongokkal megegyező Csirke kártyákat (de csak miután az egyezés a többi játékos által is el lett fogadva). Minden olyan Giliszta korongjáért a játékos, amelyhez nincs megfelelő Csirke kártya felfordítva, egy Törött szív jelölőt kell elvennie.

A többi játékos is ellenőrzi és elveszi a Giliszta korongjaikhoz tartozó Csirke kártyákat. Nekik viszont NEM KELL a nem egyező Giliszta korongokért Törött szív jelölőt elvenniük (csak az a játékos kap büntetést a nem egyező korongokért, aki „Kukurikú”-t kiáltott).

Azokat a Giliszta korongokat, amelyek nem illenek egyik Csirkés kártyához sem, képpel lefelé fordítva vissza kell tenni az asztal közepén lévő kupacba, azokat a korongokat, amelyek illetve valamelyik kártyához tegyünk vissza a játék dobozába, ezeket ebben a játékban már nem használjuk többet.

Megjegyzés: ha egy játékosnak összegyűlik 4, vagy annál több Törött szív jelölője, azonnal kiesik a játékból.

A megmaradt Csirkés kártyákat vegyük el a játéktérről és a helyükre tegyünk 8 új kártyát, képpel felfelé fordítva. A Giliszta korongokat az asztalon keverjük össze és kezdődhet a következő forduló.



Példa:

- a kettes játékos összegyűjtött 2 gilisztát. Befejezi a fordulót egy „Kukurikú” kiáltással és elveszi az A és a D Csirke kártyákat az egyező gilisztái miatt.

- Az egyes játékos elveszi a H jelzésű Csirke kártyát a rajta lévő giliszta egyezősége miatt.

- A hármas játékos elveszi a G jelzésű Csirke kártyát, mert azon szerepel olyan giliszta, mint a begyűjtött korongja, és a játék végén kap további 5 pontot, mivel a begyűjtött kártyán szereplő Csirke megegyezik a Szívecske kártyáján lévő csirke képével.

- A négyes játékosnak nincs egyetlen kártyán szereplő gilisztával egyező korongja, ezért a Giliszta korongját képpel lefelé fordítva vissza kell tennie a közös kupacba (NEM fog kapni Törött szív jelölőt, mivel nem ő kiáltott „Kukurikú”-t).

A JÁTÉK VÉGE

Négy forduló után a játék véget ér, és a játékosok összesíti majd a Csirke kártyáikon lévő pontokat. Azok a játékosok, akik a játék végén Törött szív jelölővel rendelkeznek, képpel lefelé fordítva a bal oldali szomszédjuknak kell, hogy odanyújtsák Csirke kártyáikat, akik véletlenszerűen kihúznak minden egyes Törött szív jelölőért egy kártyalapot és kidobják azokat a játékból.

A játékosok ezután számolják össze a Csirke kártyákon lévő pontjaikat:

- minden kártya annyit pontot ér, amekkora szám van rajta.

- ha a játékos olyan kártyát is begyűjtött, ami egyezik a Szívecske kártyájával, további 5 pontot kap.

Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek 4 forduló után a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie. Döntetlen esetén, az a játékos nyer, akinek sikerült a Szívecske kártyájáért járó pontértéket is begyűjtenie. További egyezés esetén az a játékos nyer, akinek a legmagasabb pontértékű Csirke kártyája van. Ha a döntetlen továbbra is fenn áll, mindkét játékost nyertesnek hirdethetjük ki a Csirkefarmon!