



Alfonzó+Trágyahalom: egymásnak teremtették őket. **5 bónuszpont.**

Caruso+Alfonzó: rettenthetetlen mentőcsapatot alkotnak. **4 bónuszpont.**

Buga és Ugri: egyikük sem szereti a húsleveset – szerencsére! **5 bónuszpont.**



Ha nagyobb kihívásra vágytok, vannak hármás kombinációk is:

Rozi, Röfi és Buga: a három jó barát jóban-rosszban segít neked. **5 bónuszpont.**

Ugri, Caruso és a mókusok a tetőn: az ügyes kis segítők mutatják az utat. **5 bónuszpont.**

Trágyahalom, szalmabála és kézikocsi: mind jó búvóhely. **3 bónuszpont.**

Buga ajándécsomagja, faládák, Mona és Lisa (az egerek Buksi előtt). **5 bónuszpont.**

Frici, Kevin és a szalmabála: ennek mi lesz a vége? Igazán bátor kombináció! **4 bónuszpont.**

Legalább 6 mínusz pontos lapka: az átok, mely igazából áldás! Ha a játék végén van legalább 6 mínusz pontos lapkád, akkor 6 mínusz pontot plusz pontként számolhatsz.



CSIRKECÉLLÖVŐLDE

ELŐKÉSZÜLETEK

Akasszátok fel a játéktáblát úgy, hogy a céltáblaoldala látszódjon. A lapkákra ennél a játékváltozatnál nem lesz szükség.

Közösen döntsétek el, milyen távolságból szeretnétek a csirkéket a táblára katapultálni.

A legjobb, ha kerítetek valamit, amire írni tudtok, hogy ne kelljen fejben tartani a pontszámokat.

A JÁTÉK MENETE

A játék körökre oszlik. A körödben lőj egymás után mindhárom csirkével a táblára, majd írd le a pontszámodat. A céltábla közepe 10 pontot ér.

Vigyázz! Csak az a terület számít, ahova a csirke feje érkezik.

Ezután a következő játékos kerül sorra.

A játék addig tart, amíg minden játékos hétszer sorra nem került.

A JÁTÉK VÉGE

Miután minden játékos hétszer sorra került, számoljátok össze a pontjaitokat. A játékot a legtöbb pontot gyűjtő játékos nyeri.

CHICKEN WINGS

Szabályok

Gyors játék 4–6 merész pilótának 6 éves kortól.

REPÜLJ, CSIBÉM, REPÜLJ!

Henny és csirke barátai számára nem túl jók a kilátások – egy fazékban már forr is a víz! De szerencséjükre valami pont elvonja a gazda feleségének figyelmét annyi időre, hogy megpróbálkozhassanak a szökéssel. Gyorsan irány hát a katapultkanál, és repüljön mindenki, amilyen hamar csak tud, mielőtt a levesben végezne! De még így sem múlt el a veszély! Az ablakon túl szögesdrót vár, és a vasvillát forgató gazda... és nem akartok túl közel landolni a hosszú agyaraival villogtatva morgó kutyához, Buksihoz sem. Jobb lesz hát felfelé, az menekülést jelentő ufó felé venni az irányt! Ragadd meg a csirkéket, és repítsd őket a túlélés felé! Akinek sikerül a legtöbb vonzó célpontot eltalálnia, az nyer!

A JÁTÉK TARTALMA

1 kampóval ellátott, kétoldalas játéktábla

A táblának két különböző oldalán játszhattok. Az első oldal a farmot ábrázolja. Ezen az oldalon különböző célpontokat kell eltalálni, míg másokat meg kell próbálni elkerülni. A hátoldal egy céltáblát ábrázol. Ezen a legtöbb pontot érő gyűrűket kell célba venni.



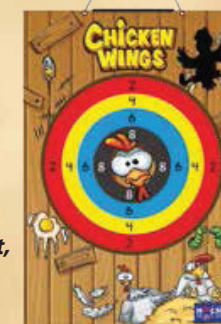
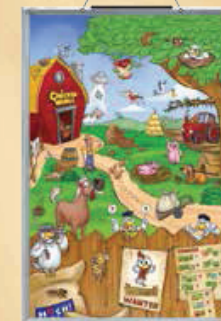
Így akaszd fel a táblát:

Akaszd a kampót egy ajtóra, majd a táblához erősített madzagot akaszd a kampóra.

Csúsztasd a felső (rövidebb) és az alsó (hosszabb) sít a táblára oldalról óvatosan, ezzel megakadályozva, hogy a tábla összecusodjon.

Megjegyzés: a tábla különleges bevonatának köszönhetően a színek a tábla hajtása mentén idővel kifakulhatnak.

Tipp: ha van egy szög a falban, akkor akaszthatod arra is a madzagot, így nem lesz szükséged a kampóra.



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

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



3 csirke és 1 tartalékcsirke

A csirkék moshatóak. Ha egy csirke a ráakódott por miatt már nem ragadna elég jól, tartsd a csap alá, majd töröld meg egy mikroszálas kendővel. Ezután újra ragadni fog.



Figyelem: a csirkéken különleges bevonat található, ami foltot hagyhat. Ne dobjuk érzékeny felületekre!

1 fakanál

A csirkéket így tudod kilőni:

Tedd a csirkét a fakanál végére úgy, hogy a csirke feje lelógjon a fakanál fejről.

A fakanalat használd katapultként: az ábra szerint fogd egy kézzel a fakanál nyelét. A másik kezed mutatóujjával húzd hátra a fakanalat.

Célozz, majd engedd el mutatóujjaddal a fakanalat, és figyeld, ahogy Henny repülni kezd!

A játék előtt adjatok le néhány próbálövést, hogy ráérezzetek!

36 farmlapka

7 tojás



MENEKÜLÉS A KONYHÁBÓL

A JÁTÉK CÉLJA

Találj el annyi célpontot és kombinációt, amennyit csak tudsz azok közül, amelyek segítségével kiszabadulhatsz a konyhából. Ezek pluszpontokat érnek. Akinek a játék végén a legtöbb pontja van, az nyer.

ELŐKÉSZÜLETEK

Akasszátok fel a játéktáblát úgy, hogy a farm oldala látszódjon.

Készítsétek elő a farm lapkákat!

Közösen döntsétek el, milyen távolságból szeretnétek a csirkéket a táblára katapultálni.

A kilövőhelyet jelöljétek, a tojásokból kirakott vonal mögé álljon a soron lévő játékos.

A tojásokat ép oldalukkal felfelé tegyétek le.



2



Frici, a róka: jaj neked, ha elkap! Ha a játék végén nálad van ez a lapka, **-3 pont.**

Mókusok a tetőn: a mókusok a történeteikkel álomba ringatnak, eltérítve ezzel céloddól. **-3 pont.**

Kiki, a kiscsirke: Kiki éhes, meg kell etetni. Feléleszti anyai ösztöneidet, ez pedig időbe kerül! **-2 pont.**

Kitti, a cica a traktoron: Kitti szereti a csirkéket... nem akarsz megtudni, hogy miért. **-2 pont.**

Elvis, az egér az egérfogóban: sajnos az egérfogó nem jelent semmit egy kutyának vagy egy csirkének. **-3 pont.**

Lőszer: G.I. Jackson nélkül nem tudsz mit kezdeni vele. **-2 pont.**

KOMBINÁCIÓK

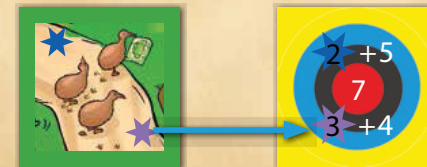
A kombinációk a hét forduló alatt elérendő együttes célok. Ha a játék végén egy kombináció összes lapkája nálad van, az egyes lapkák értékén felül bónuszpontokat is kapsz. A lapkák megszerzésének sorrendje nem számít.

Megjegyzés: egyes lapkák nem csak egy kombinációban használhatóak. Előfordulhat, hogy egy ellenfeledtől kell ellopnod őket.

Fontos: amint egy kombináció létrejött, már biztonságban van, a többiek nem lophatják el többé.

Minden olyan lapka, amely része egy kombinációnak, négyzet alakú. A színes csillagok mutatják, hogy mely lapkák tartoznak össze.

A lapkáért járó pontszám a lapka hátoldalának közepén látható. A lapka pontszáma alatt és fölött csillaggal jelölve látható az a bónuszpont, amely a kombináció(k) kialakításáért jár.



DUPLA KOMBINÁCIÓK:

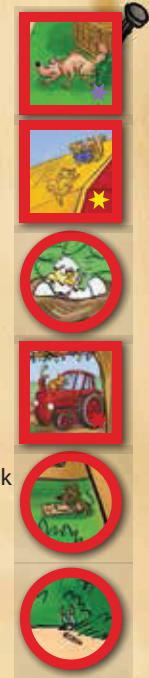
Faládák + Traktor: megtaláltad a faládák között a traktor kulcsát. Most már elindíthatod a traktort, ezzel elkergetheted Kittit. **5 bónuszpont.**

Röfi+Töfi: malacból minél több, annál jobb. **3 bónuszpont.**

Károly és a kivi: az erre kóborló turisták sokat segíthetnek a menekülés során. **5 bónuszpont.**



7





Röfi, a dagonyázó malac: Röfi pontosan tudja, hogy érzel; ő sem akarja a sütőben végezni. Segít neked, ezért a játék végén **5 pontot kapsz**.

Röfi felesége, Töfi: törölközőjével eltakarja a kilátást Brúnó gazda elől. Ez hatalmas segítség! **5 pont**.

Kevin, a kivi és kis barátai: Kevin és barátai épp nyaralásukat töltik. Térképük is van, így pontosan meg tudják mutatni, hol vannak a biztonságos helyek. **7 pont**.

Emil, a vakond: Emil egész föld alatti alagútrendszert épített ki, és alig várja, hogy segíthessen. **9 pont**.

Kézikocsi: nem túl rossz búvóhely, de ennél jobb is akadnak. **2 pont**.

Mona és Lisa, a két egér Buksi előtt: ők ketten elterelik Buksi figyelmét. **10 pont**.

Károly, az őrszem csirke: megfújja a sípját, ha veszély közeleg. **2 pont**.

Caruso, az egér a zsákban: Caruso ismer egy titkos járatot. **4 pont**.

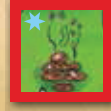
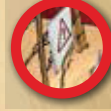
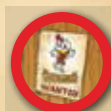
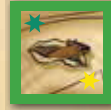
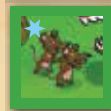
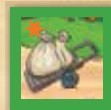
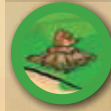
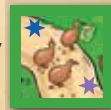
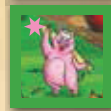
Akcio nélküli lapkák, amelyek a játék végén mínusz pontokat érnek:

Körözési plakát: Köröznek! Ha a játék végén nálad van ez a lapka, elkaptak. **-4 pont**.

Tükrötjás a kerítésen: ajjaj, úgy látszik, elvesztettél valamit repülés közben!
-1 pont.

Szögesdrót kerítés: Aú! Ez nem jó hely a landolásra. **-5 pont**.

Buga ajándéksomagja: ez még egy csirkének is bűzlík! **-4 pont**.



6



A JÁTÉK MENETE

Döntsétek el, ki kezdje a játékot. A leírtak szerint lőjön ki három csirkét a táblára.

A farmon vannak pozitív és negatív célpontok is, így óvatosnak kell lennetek: a farmon nem minden hely ment meg a fazéktól!

Egyes helyek különösen nagy segítségre lehetnek a szökésben, mivel ezek különleges akciókat válthatnak ki. Ezekről a 6. oldalon olvashatsz.

Ha olyan helyet találsz el, amelyhez tartozik egy lapka is, a lapkát el kell vened. Ha a hátoldalán egy akció látható, azt végre kell hajtanod.

Ha a csirkéd egynél több célpontot is érint, akkor az számít, amelyiket nagyobb részben fedi le a csirke. Ha még így sem egyértelmű, akkor az számít, amelyikhez közelebb van a csirke feje.

Tipp: az összegyűjtött lapkáidat tedd valahova félre vagy tedd őket zsebre, hogy a többi játékos ne lássa, mennyi pontot gyűjtöttél eddig.

Figyelem: a birtokodban lévő lapkák nincsenek biztonságban! Ha egy másik játékos ugyanazt a célpontot találja el, oda kell neki adnod a megfelelő lapkát, hiába találta el te korábban azt. Ez nem feltétlenül rossz dolog! Persze a játék végén csak a birtokodban lévő lapkák után kapsz pontot.

Miután kilőtted a három csirkédet, a következő játékos kerül sorra. Leveszi mindhárom csirkét a tábláról, és neki is három lövése van. Miután mindenki sorra került egyszer, az első forduló véget ér. A kezdőjátékos fordítsa meg az egyik tojást.

Játékváltozat: mind gyakorlottak vagytok már a fakanál-katapulttal? Akkor addig játsszatok, amíg már csak 7 lapka marad. Ebben a játékváltozatban nincs szükségetek a tojásokra.

A JÁTÉK VÉGE

A játék hét forduló után véget ér, amikor az utolsó tojást is átfordítjátok. Ezután számoljátok össze a pontjaitokat: a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

Ha balszerencsédre nálad van a gazda lapkája, azonnal veszítettél, függetlenül attól, hogy a többi lapkával mennyi pontot gyűjtöttél.

A PONTSZÁMÍTÁS

A pontokat kétféleképp is számolhatjátok. A játék elején egyeztetek meg, melyiket használjátok.

Könnyű: csak a lapkák hátoldalán található pontszámok és akciók számítanak.

Figyelem: vannak mínusz pontok is. Természetesen ezeket le kell vonnotok a játék végi pontszámolásnál. Akinek a legtöbb pontja van a játék végén, az nyer.

Megjegyzés: a négyszögletű lapkákon csillaggal jelölt információkat hagyjátok figyelmen kívül. Ezeknek csak a kombinációkban van szerepe (a kombinációk működéséről a 8. oldalon olvashatsz).

Trükkös: számítanak a lapkák hátoldalán látható pontszámok és akciók. Ezen kívül egyes kombinációkkal a játék során extra pontokat szerezhetsz.

3

FARMLAPKÁK

Különleges akciókat kiváltó lapkák (sárga kerettel):

Ez a nyíl azt jelenti, hogy a lapkát az akció végrehajtása után vissza kell raknod a készletbe.

A kutyaház: ez veszélyes környék! Jobb, ha minél előbb elmenekülsz innen! Vedd el a kutyaházlapkát. Ezután vedd le a kutyaházról a csirkét, és újra lőhetsz vele. **A játék végén 6 pontot ér.**

Buksi, a gazda kutyája: vigyázz, hogy ne kerülj túl közel hozzá! Ha mégis megtörténne, ennek a csirkének annyi! A következő fordulóban eggyel kevesebb csirkéd lesz, csak két csirkét lőhetsz majd ki. **A lapkát a következő fordulóig tartsd meg emlékeztetőül. Ezután tedd vissza Buksit a készletbe.**

Harry, a légiirányító: vakon megbízhatasz benne, hogy a helyes útra terel. Fordíts hátat a táblának, és a következő csirkédet „vakon” indítsd útnak a vállad felett. **Ezután tedd vissza Harryt a készletbe.**

Brúnó, a gazda: Brúnó már alig várta a finom húsleves, és bármit megtesz, hogy visszaszerezze a csirkéit. **Ha a játék végén nálad van ez a lapka, a gazda elkapott! Nem számít, mennyi pontot gyűjtöttél, vesztettél.**

Pista, az alvó munkás: már a hortyogó Pista látványa is elálmosít. A következő csirkédet csukott szemmel kell kilőnod. **Ezután tedd vissza Pistát a készletbe.**

Az alábbi különleges akciókkal rendelkező lapkákra a következő szabályok vonatkoznak:

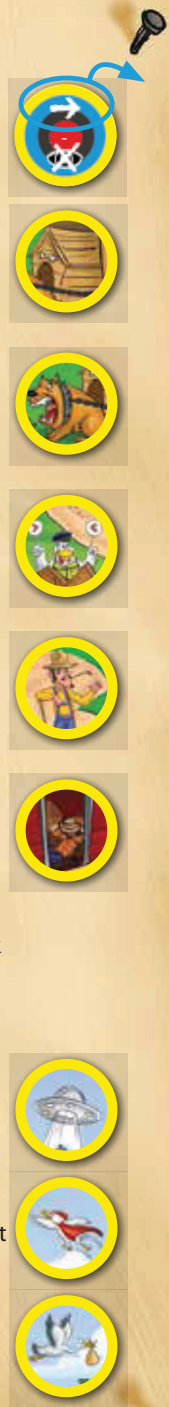
Ha nem akarsz azonnal használni a különleges akciót, meg is tarthatod a lapkát. Ha a játék végén még nálad vannak, megkapod a rajtuk lévő pontszámot.

Ufó: az idegenek segítenek elmenekülni, és még valami extrát is felsugároznak az űrhajójukra. Elvehetsz egy másik játékostól egy lapkát, amellyel folytatni tudod egy megkezdett kombinációt (a kombinációk működéséről a 8. oldalon olvashatsz). Ha még nem kezdted kombinációt, ez az akció elvész. **5 pont.**

Szupercsirke: Szupercsirke mindenre képes! Visszateheted az egyik mínusz pontot érő lapkát a készletbe. Ezután Szupercsirkét is vissza kell tenned. **1 pont.**

Gólya: a gólya új utódot hozott (erősítés!). Azonnal kilőhetsz még egy csirkét. Használd az egyik csirkét, amit korábban kilőttél. Ezután a gólyát tedd vissza a készletbe. **4 pont.**

4



G.I. Jackson, a katonacsirke: ha van lőszered is, vagy ha később szerzel lőszer, G.I. Jackson segítségével megfenyegetheted a többi játékos, így extra pontokhoz juthatsz. Amint G.I. Jackson és a lőszer is a birtokodban van, elophatsz egy lapkát egy másik játékostól. Ezután tedd vissza G.I. Jackson a készletbe. **2 pont**

Akció nélküli lapkák, amelyek a játék végén **plusz pontokat** érnek:

Alfonzó, a kakas a tetőn: torkaszakadtából kotkodácsol, így próbálja megmutatni a legjobb menekülési útvonalat. **8 pont.**

Lotti, a nyúl: Lotti ki tud ásni egy alagutat a szögesdrót alatt. **7 pont.**

Faládák: itt találod meg a traktor kulcsát. Talán oda is el tudsz jutni. Ez a kombináció megérheti az erőfeszítést. **7 pont.**

Buga, a ló: bár jót akar, Buga nem nagyon tud segíteni a menekülésben. **1 pont.**

Rozi, a legelésző tehén: Rozi semmit nem enged közel magához. Az ő hátán biztonságban vagy. **1 pont.**

Elza, az ufóra felsugárzott tehén: Elza már úton van egy jobb világ felé, és téged is örömmel magával visz. **7 pont.**

Szalmabálák: a szalmabálák nagyszerű búvóhelynek bizonyulnak. **8 pont.**

Trágyahalom: a trágyahalomból megtervezheted a következő menekülési útvonalad. **3 pont.**

Kukacos almák: egy kis csemege két étkezés között. **3 pont.**

Ugri, a mókus a fán: Ugri nagyon kedveli a kiscsirkéket – már korog a gyomra. Alig tudod megállítani. Jó cselekedetedért a játék végén **6 pontot kapsz.**

5

