

instrukcja

Kury



Zawartość:

- 1 72 karty kur podzielone na 8 ras w różnych kolorach: 12 brązowych, 12 niebieskich, 10 czerwonych, 10 fioletowych, 8 szarych, 8 żółtych, 6 czarnych, 6 zielonych
- 2 4 żetony kogutów
- 3 10 kart celu
- 4 2 karty pomocy
- 5 4 kurniki (planszетки graczy)
- 6 notes do zapisywania punktacji
- 7 instrukcja



Opis i cel gry

A gdyby tak zostać hodowcą wspaniałych kur ozdobnych? Niezależnie od tego, czy jesteś nieopierzonym nowicjuszem, czy starym wyjadaczem w kurzej branży, dzięki tej grze staniesz przed szansą stworzenia gospodarstwa pełnego niezwykłych okazów ptaków i ich cennych jaj!

Harmonia i estetyka w takim gospodarstwie są bardzo ważne, dlatego w każdej rundzie musisz podjąć decyzję, która kura trafi do Twojej hodowli, a która może stać się koronną zdobyczą dla jednego z Twoich rywali. Chociaż zasady dodawania kart są bardzo proste, stworzenie dużej grupy kur tej samej rasy może okazać się nie lada wyzwaniem.

Na koniec tej rozgrywanej gry zdobędziesz punkty za:

- a) największą grupę kur tej samej rasy,
- b) grupę kur z żetonem koguta,
- c) realizację wymagań karty celu.

Dodatkowo niektóre rzadkie kury pozwolą Ci na zdobycie medali, które również przynoszą punkty. Hodowca, któremu udało się stworzyć najwyższą punktowaną hodowlę, wygrywa!

Pamiętaj: Grupę kur tworzą karty kur tej samej rasy (koloru) stykające się ze sobą jednym z boków. Karty stykające się tylko rogami nie wchodzą w skład tej samej grupy.

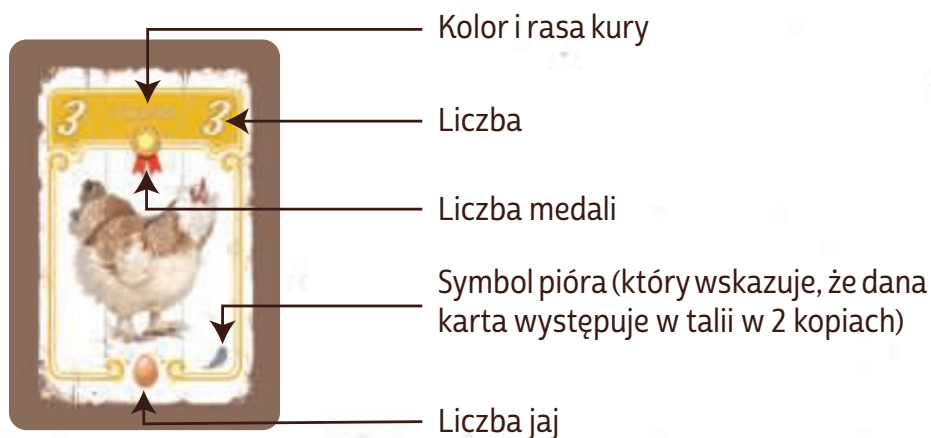
Przegląd liczby jaj i medali występujących na kartach każdej z ras kur:

	1	2	3	4	5	6	
Czubatka (12) Wyandotte (12)							
Sebrytka (10) Barnevelder (10)							
Sultan (8) Faverole (8)							
Ayam cemani (6) Bojowiec nowoangielski (6)							
 = x2 							

Pola zaznaczone na czerwono wskazują, które karty występują w talii w 2 kopiach.

Przygotowanie gry

1. W zależności od liczby graczy przygotujcie odpowiednio talię kart kur:
 - w grze czteroosobowej użyjcie wszystkich kart,
 - w grze trzyosobowej usuńcie z talii jedną rasę kur składającą się z 10 kart (sebrytkę lub barnevelder),
 - w grze dwuosobowej usuńcie z talii jedną rasę kur składającą się z 10 kart (sebrytkę lub barnevelder) oraz jedną rasę kur składającą się z 12 kart (wyandotte lub czubatkę),
 - gra jednoosobowa przebiega w nieco inny sposób i jej zasady oraz przygotowanie zostały przedstawione na końcu tej instrukcji.
2. Potasujcie odpowiednio przygotowaną talię kart i rozdajcie każdemu graczowi po 4 karty kur. Z pozostałych kart utwórzcie zakryty stos i umieśćcie go w zasięgu wszystkich graczy.
3. Każdy gracz otrzymuje 1 żeton koguta i 1 kurnik (planszетkę gracza).
4. Wylosujcie kartę celu i umieśćcie ją w widocznym dla wszystkich graczy miejscu. Pozostałe karty celu nie będą Wam potrzebne w tej rozgrywce.
5. Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio odwiedził wiejskie gospodarstwo.



Przykład
przygotowania rozgrywki
dla 2 graczy.



Rozgrywka

Gra składa się z 12 rund. W swojej turze gracz **musi** przeprowadzić 3 akcje w **podanej kolejności**:

1. Dobranie 2 kart.
2. Umieszczenie 1 karty z ręki w swoim gospodarstwie.
3. Umieszczenie 1 karty z ręki w swoim kurniku. Karty w kurniku kładzie się odkryte (awersem ku górze).

Dodatkowo po 6. rundzie gracze umieszczą swój żeton koguta na jednej z kur w swoim gospodarstwie, licząc na zyskanie dodatkowych punktów!

*Kury mają doskonałą pamięć,
a także potrafią się ze sobą
komunikować za pomocą
około 30 unikalnych
dźwięków, nawołując się,
informując o zagrożeniu
lub o swoim samopoczuciu.*



1. Dobranie 2 kart

Na początku swojej tury gracz **musi dobrać 2 karty**, przy czym dobierać je będzie jedna po drugiej, każdorazowo decydując, skąd weźmie kartę. Ma przy tym dwie opcje: może dobrać kartę z wierzchu zakrytego stosu (obie lub tylko 1 kartę) lub z wierzchu stosu kart z kurnika któregośkolwiek z przeciwników (również obie lub 1 kartę). W grze trzy- i czteroosobowej gracz może dobrać jedną kartę od jednego z przeciwników, a drugą od innego.

Uwaga: W pierwszej rundzie gracze mogą dobrać karty jedynie z zakrytego stosu!

Uwaga: W żadnym momencie gry nie można dobrać karty ze swojego kurnika!

Pamiętaj: W każdej chwili gracze mogą przeglądać nawzajem stosy w swoich kurnikach, lecz bez zmieniania kolejności kart.

2. Umieszczenie 1 karty z ręki w swoim gospodarstwie

Każdy gracz na koniec gry będzie dumnym właścicielem gospodarstwa zbudowanego z 12 kart kur tworzących siatkę **3 × 4** lub **4 × 3** (rzędy × kolumny). Niedozwolone jest dokładanie kart w innej konfiguracji. Każda dokładana karta kury (z wyjątkiem pierwszej) musi stykać się **bokiem** z przynajmniej jedną z kart wyłożonych w poprzednich rundach.

Wzbogacając swoje stadko o kolejne kury, gracze muszą pamiętać o **2 prostych zasadach**:

1. Jeśli dodawana kura jest innej rasy (koloru) niż te, obok których jest dokładana, liczba na karcie musi być **dokładnie o 1 większa lub o 1 mniejsza** niż te na sąsiadujących kartach.
2. Kurę tej samej rasy (koloru) można dołożyć obok wyłożonej już karty kury w tym kolorze bez zwracania uwagi na ich liczby.

*Pamiętaj: **Wszystkie** stykające się karty kur muszą spełniać te zasady (niezależnie od tego, czy karty stykają się dłuższym, czy krótszym bokiem).*



Przykład: Żółta karta kury z liczbą 2 nie może być dodana w ten sposób, ponieważ – mimo że jej kolor odpowiada kolorowi karty po lewej stronie – jej liczba nie jest o 1 mniejsza od tej na fioletowej karcie leżącej poniżej.

Jeśli gracz **nie może** (nie łamiąc przy tym zasad dokładania kart kur) lub **nie chce** dodać kury do swojego gospodarstwa, musi wyłożyć zakrytą kartę (rewersiem do góry), kładąc ją obok którejś z wcześniej wyłożonych kart. Na koniec gry każda taka karta będzie kosztowała gracza **utratę 1 punktu**.



Przykład: Żółta karta kury z liczbą 5 może zostać umieszczona w tym miejscu, ponieważ jej kolor odpowiada kolorowi karty po lewej stronie, a jej liczba jest o 1 mniejsza od tej na karcie poniżej.

Chociaż nie zostało to bezspornie udowodnione, istnieją przesłanki, że kura to jeden z najbliższych żyjących potomków tyranozaura!



Należy przy tym podkreślić, że obok zakrytej karty można umieścić kartę kury dowolnej rasy (koloru) z dowolną liczbą, a także kolejną zakrytą kartę.

Pamiętaj: Jeśli dokładana obok zakrytej karty kura styka się dodatkowo z kolejną kartą kury, musi spełniać względem niej zasady dokładania kart wymienione wyżej.



3. Umieszczenie 1 karty z ręki w kurniku

Po dodaniu karty do swojego gospodarstwa gracz musi umieścić jedną z posiadanych w ręce kart w swoim kurniku. Karty odkładane są do kurnika awerssem (stroną z kurą) do góry.

Zwracajcie uwagę, jakie karty umieszczacie w swoim kurniku, pamiętając o tym, że będą one dostępne dla przeciwników! Nieopatrzenie wyłożona karta może stać się łakomym kąskiem i trafić się rywalowi jak ślepej kurze ziarno!

Na koniec swojej rundy gracz powinien ponownie mieć na ręku 4 karty.

Żeton koguta

Po tym, jak **wszyscy** gracze dołożą 6. kartę do swojego gospodarstwa (czyli po 6. rundzie), muszą zdecydować, gdzie umieszczą swoje żetony kogutów. Każdy gracz kładzie żeton koguta na **jednej z kur w swoim gospodarstwie**. Za grupę kur, do której będzie należała karta, na której znajduje się żeton, gracze dostaną dodatkowe punkty.



Uwaga: Powinniście starać się wyłożyć żeton na karcie kury, która Waszym zdaniem **nie będzie należała do największej grupy kur** w Waszym gospodarstwie, ponieważ tylko wtedy zdobędziecie punkty za obie grupy. Jeśli na koniec gry okaże się, że żeton koguta leży na karcie kury należącej do największej grupy kur (lub jednej z grup o takiej samej, największej liczebności), otrzymacie punkty tylko za jedną z nich – za grupę kur z kartą, na której leży żeton koguta.

Przykład: Największa grupa w gospodarstwie Adama składa się z 5 kart kur tej samej rasy, na których widnieje w sumie 8 jaj (8 punktów). Niestety, po szóstej rundzie Adam wyłożył swój żeton koguta na jednej z kart należących do innej grupy, która na koniec rozgrywki złożona jest również z 5 kart kur, na których widnieje tylko 6 jaj (6 punktów). Ponieważ obie grupy są tak samo liczne, Adam otrzyma punkty tylko za grupę zawierającą kartę z żetonem koguta (6 punktów).

Zakończenie gry

Gra kończy się po 12 rundach, a więc w momencie, w którym wszyscy gracze dołożą 12. kartę do swojego gospodarstwa (nie ma znaczenia, czy będzie to karta wyłożona awersem, czy rewersem ku górze), tworząc siatkę 3×4 lub 4×3 .

Zapisać punkty w notesie zgodnie z poniższą instrukcją. Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, wygrywa i otrzymuje tytuł najlepszego hodowcy kur ozdobnych!

W przypadku remisu wygrywa hodowca, który utworzył największą grupę kur jednej rasy. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa gracz z największą liczbą medali. Nadal remis? Wygląda na to, że będziecie musieli usiąść na najwyższej grzędzie chwały razem!



*Kury, tak jak ludzie,
potrafią snić. Co więcej,
zdarzają im się zarówno sny
przyjemne, jak i koszmary.*



Liczenie punktów

W celu podliczenia punktów skorzystajcie z notesu, przydzielając punkty zgodnie z poniższą kolejnością:

1. Żeton koguta

Policzcie jaja na kartach należących do grupy kur tej samej rasy (koloru), wśród których znajduje się karta z żetonem koguta. Jeśli jest to Wasza największa grupa kur (lub jedna z kilku grup o tej samej, największej liczebności) zdobywacie punkty **tylko** za tę grupę, nawet jeśli na kartach z innej grupy o tej samej liczebności znajduje się więcej jaj. **Każde jajo jest warte 1 punkt.**

2. Największa grupa kur tej samej rasy

Czy na żadnej karcie z Waszej największej grupy kur nie ma żetonu koguta? Wspaniale! Policzcie zatem jaja znajdujące się na kartach składających się na Waszą największą grupę kur tej samej rasy (koloru). **Każde jajo jest warte 1 punkt.** W przypadku istnienia więcej niż jednej grupy kur o tej samej liczebności – weźcie pod uwagę grupę, która przyniesie Wam więcej punktów (na której kartach znajduje się więcej jaj). Żeby zaliczyć kartę kury do grupy, musi ona stykać się jednym z boków przynajmniej z jedną kartą w tym samym kolorze.

3. Medale

Policzcie wszystkie medale znajdujące się na niezakrytych kartach w Waszym gospodarstwie. Nie ma znaczenia, czy znajdują się one na kurach tej samej rasy (koloru), czy nie. **Każde 2 medale są warte 3 punkty.**

4. Karty z kurnikiem

Każda karta w Waszym gospodarstwie wyłożona rewersem do góry (z widocznym kurnikiem) powoduje, że musicie **odjąć od swojego wyniku 1 punkt.**

5. Karta celu – pierwszy cel

Jeśli udało Wam się zrealizować pierwszy z celów widocznych na karcie celu (u góry karty), zdobywacie określoną tam liczbę punktów. W niektórych sytuacjach możecie jednak stracić punkty!

6. Karta celu – drugi cel

Jeśli udało Wam się zrealizować drugi z celów widocznych na karcie celu (u dołu karty), zdobywacie określoną tam liczbę punktów. W niektórych sytuacjach możecie jednak stracić punkty!

Karty celu

Karty celu pozwalają zdobyć dodatkowe punkty na koniec gry. Do każdej rozgrywki losuje się jedną kartę celu, która obowiązuje wszystkich graczy. Ale uwaga! Na niektórych kartach opisane są warunki, które mogą przynieść graczom punkty ujemne!

Pamiętaj: Za każdy cel można zdobyć punkty tylko raz, chyba że w opisie celu napisano inaczej.



Pierwszy cel:

6 punktów, jeśli w gospodarstwie znajdują się 2 różne grupy kur złożone z co najmniej 5 kur.

Drugi cel: 3 punkty, jeśli w gospodarstwie znajduje się rząd złożony z kur różnych ras (kolorów).



Pierwszy cel:

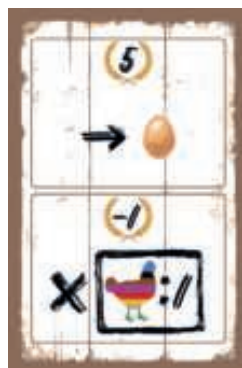
4 punkty, jeśli w gospodarstwie znajdują się co najmniej 4 różne rasy kur.

Drugi cel: 4 punkty, jeśli w gospodarstwie znajduje się kolumna złożona wyłącznie z kur tej samej rasy.



Pierwszy cel: 4 punkty, jeśli w gospodarstwie znajdują się co najmniej 3 różne grupy kur złożone z 2 lub więcej kur.

Drugi cel: -2 punkty za każdą kurę w gospodarstwie, która nie należy do grupy (występuje tylko raz).



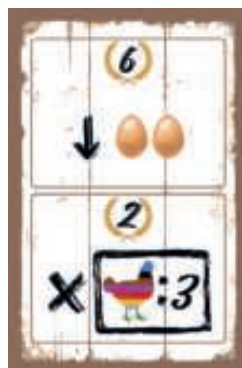
Pierwszy cel: 5 punktów, jeśli w gospodarstwie znajduje się rząd kart kur z dokładnie 1 jajem na każdej karcie.

Drugi cel: -1 punkt za każdą kurę w gospodarstwie, która nie należy do grupy (występuje tylko raz).



Pierwszy cel: 6 punktów, jeśli w gospodarstwie znajdują się co najmniej 4 różne grupy kur złożone z 2 lub więcej kur.

Drugi cel: -2 punkty za każdą kurę w gospodarstwie, która nie należy do grupy (występuje tylko raz).



Pierwszy cel: 6 punktów, jeśli w gospodarstwie znajduje się kolumna kart kur z dokładnie 2 jajami na każdej karcie.

Drugi cel: 2 punkty za każdą grupę w gospodarstwie złożoną z co najmniej 3 kur.



Pierwszy cel: 5 punktów, jeśli w gospodarstwie znajduje się co najmniej 5 różnych ras kur.

Drugi cel: -1 punkt za każdą kurę w gospodarstwie, która nie należy do grupy (występuje tylko raz).



Pierwszy cel: -2 punkty za każdą kartę z kurą przylegającą do karty z kurnikiem (wyłożonej rewersem ku górze).

Drugi cel: 2 punkty za każdą grupę w gospodarstwie złożoną z co najmniej 2 kur.



Pierwszy cel: -2 punkty za każdą kartę z kurą przylegającą do karty z kurnikiem (wyłożonej rewersem ku górze).

Drugi cel: 5 punktów za każdą grupę w gospodarstwie złożoną z co najmniej 6 kur.



Pierwszy cel: 3 punkty, jeśli w gospodarstwie znajdują się co najmniej 2 różne grupy kur złożone z co najmniej 3 kur.

Drugi cel: 1 punkt za każdą rasę kur w gospodarstwie.

Tryb solo

Do gry jednoosobowej używa się tylko połowy talii, należy więc oddzielić i odłożyć na bok po jednej rasie (kolorze) kur złożonej z 12 kart (wyandotte lub czubotka), z 10 kart (sebrytka lub barnevelder), z 8 kart (fawerole lub sułtan) i z 6 kart (bojowiec lub ayam cemani). Tak stworzoną talię należy przetasować, utworzyć z niej zakryty stos i dobrać z niego na rękę 4 karty. Gracz bierze też żeton koguta, kurnik (planszетkę gracza) oraz jedną z kart celu.

Rozgrywka

W każdej rundzie gracz dobiera kartę **z zakrytego stosu** i musi **od razu** zdecydować, czy chce ją dodać na rękę, czy odłożyć do swojego kurnika. Jeśli zdecyduje się dodać ją na rękę, kolejną kartę z talii musi umieścić w kurniku i odwrotnie – jeśli odłoży pierwszą kartę, drugą musi dobrać na rękę. Następnie – podobnie jak w grze standardowej – wykłada kartę kury w swoim gospodarstwie, przestrzegając standardowych zasad. Po wyłożeniu 6. karty decyduje, gdzie umieścić żeton koguta.

Pamiętaj: Nie możesz dobierać kart ze swojego kurnika.

Koniec gry

Gra kończy się po 12 rundach, kiedy w gospodarstwie jest wyłożonych 12 kart. Użyj notesu do zapisania punktów i sprawdź swój rezultat w tabeli.

0-8	Kurza twarz! Bezgłowy kurczak poradziłby sobie lepiej od Ciebie!
9-16	Znasz się na tym jak... kura na pieprzu.
17-24	Nieźle! Chyba z niejednego kurnika jaja jadłeś!
25+	Wygląda na to, że jesteś hodowcą doskonałym! Tylko nie obrośnij w piórka...

Ciekawostki



Czubatka polska – to jedna z najstarszych ras kur ozdobnych hodowanych w Polsce. W niektórych miejscach na świecie znana jest jako czubatka padewska – zmiana nazwy nastąpiła w połowie XIX wieku, kiedy Polska zniknęła z map Europy, miała więc charakter polityczny. W Polsce nadal można znaleźć egzemplarze czubatek, które nie mają domieszek innych ras, jednak ich populacja z roku na rok się zmniejsza.

Wyandotte – to kura pochodząca z Ameryki Północnej, która została nazwana w ten sposób na cześć rdzennej ludności jednego z plemion indiańskich – Wyandotów (inaczej: Huronów), zajmującej się głównie rolnictwem.



Sebrytka – to jedna z najmniejszych kurzych ras, która słynie ze swojej... ufności. Jej nazwa wywodzi się od Johna Saundersa Sebrighta, który wyhodował te kury. Wzór na piórach sebrytek przypomina misterną koronkę.



Barnevelder – kury tej rasy są bardzo cenione za swój spokój i składanie dużej liczby jaj, ale nie lubią mrozu i najchętniej prowadzą siedzący tryb życia, dlatego trzeba im zapewnić ciepłe schronienie i sporo miejsca na spacer, żeby nie nabawiły się problemów z mięśniami.

Sułtan – to jedna z najstarszych ras kur na świecie, której pierwsze okazy spacerowały w pałacu sułtana Imperium Osmańskiego. Ten piękny królewski ptak o białym upierzeniu trafił nawet do menażerii Ludwika XIV w Wersalu.



Fawerole – francuska rasa kur o eleganckim wyglądzie i przyjaznym, ciekawskim usposobieniu. Kury te mają charakterystyczną obfitą brodę i upierzone stopy z pięcioma palcami (większość kur ma cztery).

Ayam cemani – jest nazywana najbardziej wyjątkową rasą kur na świecie, a to za sprawą jej niezwykłego koloru. Ta pochodząca z Indonezji kura słynie ze swoich czarnych piór, czarnej skóry, czarnego grzebienia i dziobu, czarnych oczu, a także czarnego mięsa i czarnych narządów wewnętrznych. Wszystko to za sprawą mutacji genetycznej i spowodowanej tym nadprodukcji melaniny w tkankach. Fibromelanoza na szczęście nie wpływa w żaden sposób na zdrowie tych niezwykłych ptaków.



Bojowiec nowoangielski – chociaż jego nazwa wskazuje, że jest kurą bojową, przeznaczoną do walk, to tak naprawdę został wyhodowany jako kura wystawowa po tym, gdy w Anglii zabroniono walk kogutów w 1846 roku. Obecnie popularna jest zwłaszcza odmiana miniaturowa.



Autor gry: Giampaolo Razzino
Ilustracje i opracowanie graficzne: Marco Salogni, Tatsiana Korbut
Opracowanie wersji polskiej: Paulina Kortas,
Adam Bukowski, Tomasz Czerwiński
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
trefl@trefl.com
www.trefl.com



© 2025 Little Rocket Games.
All rights reserved