

Chicken Wings

Un joc rapid pentru până la 4 piloți îndrăzneți, de la 6 ani în sus.



Zboară, găinușă, zboară!

Soarta găinușei și a prietenilor săi pui nu se arată a fi prea roz: apa din oală începe deja să fiarbă! Din fericire soția fermierului nu se află prin preajmă și există o lingură cu care pot să se catapulteze cât mai departe posibil pentru a scăpa cu viață! Trebuie avut grija însă, o saritură în afara este doar jumătate din luptă, deoarece nu toate locurile de debarcare din afara bucătăriei sunt la fel de bune.

Catapultăți puii pe tabla de joc și adunați puncte prețioase. Sunt importante zonele țintite pentru că acestea determină ridicarea cartonașelor corespondente. Acestea sunt de trei culori: verzi, care îți aduc puncte, roșii, care îți aduc penalizări și galbene, care determină diverse acțiuni. Câștigătorul este acela care adună cele mai multe puncte. Jocul se poate juca și în versiune darts, folosind a doua față a tablei de joc.

Chicken Wings este un joc distractiv, pentru întreaga familie, în care vă veți antrena dexteritatea și concentrarea.

Conține:

-O tablă de joc cu două fețe, ce se poate fixa de perete

Poți juca două jocuri diferite cu această tablă.

Pe o prima față de joc se află o imagine cu o fermă. Pe această față trebuie să ochești imaginile cu puncte bonus și să le eviți pe cele cu penalizări.

Pe cealaltă față de joc se află o tablă de Darts. Aici trebuie să nimeresti în inelul din centru, cu punctajul cel mai mare.

Cum poziționezi tabla de joc:

Poziționează cârligul de susținere pe ușă sau perete și apoi fixează tabla de cârlig. Glisează cele două greutateți, cea scurtă în partea de sus și cea lungă în partea de jos, în așa fel încât tabla să rămână perfect verticală.

Notă: Datorită a texturii speciale a tablei de joc, este posibil să se ștergă culoarea în timp de la plierea tablei.

Indiciu: Dacă din întâmplare aveți un cui în perete, puteți fixa tabla de el.

-3 pui plus un pui de rezervă

Acești pui se pot spăla. Dacă un pui nu se mai lipește din cauză că a adunat praf, țineți-l sub un jet de apă iar apoi uscați-l. Se va lipi de îndată.

Atenție! Puii pot lăsa urme, așa că evitați să-i aruncați pe suprafețe sensibile!

-O lingură de lemn

Cu aceasta vei catapulta puii spre tabla de joc

Pune puii în lingură cu capul atârând în partea de sus a lingurii.

Folosește lingura ca o catapultă: Ține lingura de mâner cu o mână ca în imaginea alăturată, iar cu degetul arătător de la cealaltă mână, trage de lingură în spate, țintește, și catapultează găinușă și pe prietenii săi.

Înainte de a începe primul joc, exersează catapultarea de câteva ori.

-36 de cartonașe cu obiecte de la fermă

-7 cartonase cu ouă

Evadarea din Bucătărie

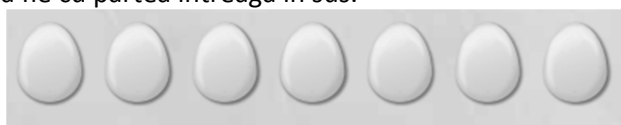
Scopul jocului:

Țintește și lovește obiectele care te vor ajuta să evadezi din bucătărie. Cine are cele mai multe puncte la finalul jocului câștigă.

Pregătirea jocului:

Fixează tabla de joc cu fața ce conține imaginea cu o fermă și pregătește cartonașele cu obiectele de la fermă.

Împreună cu ceilalți jucători, decideți de la ce distanță vreți să catapultăți puii, așezând cele 7 ouă pe podea pentru a delimita distanța. Ouăle trebuie să fie cu partea întregă în sus.



Cum se joacă:

Decideți cine începe primul și catapultați 3 pui, unul după altul, pe tabla de joc.

Țintele de pe tabla de joc pot avea punctaj pozitiv sau negativ, așa că atenție mare unde catapultați puii, nu toate zonele din fermă îi vor salva de oala cu apă fierbinte!

Dacă lovești o țintă care se potrivește cu un cartonaș, trebuie să iei cartonașul corespondent de jos. Dacă acesta are o acțiune de îndeplinit pe spate, trebuie să o execuți.

Dacă un pui atinge mai multe obiecte deodată, obiectul care este cel mai acoperit de pui se ia în calcul. Dacă nu este foarte clar care este cel mai acoperit, se ia în calcul obiectul cel mai apropiat de capul puiului.

Indiciu: Ascunde cartonașele care le-ai adunat pentru ca ceilalți jucători să nu vadă câte puncte ai acumulat.

Atenție! Cartonașele care sunt în posesia ta nu vor fi permanente ale tale! Dacă un jucător ar lovește aceeași țintă, trebuie să îi dai cartonașul cu ținta respectivă, dacă acesta se află în posesia ta. Acest lucru nu este neapărat un lucru rău! Punctele se calculează la finalul jocului din cartonașele care îți rămân în posesie până atunci.

Odată ce toți puii s-au lipit de tablă, următorul jucător îi ia și îi catapultează din nou. După ce fiecare jucător a catapultat puii, runda se termină și primul jucător al următoarei runde întoarce primul din cele 7 ouă.

Jocul continuă astfel până ce toate cele 7 ouă au fost întoarse.

Altă variantă de joc:

Dacă sunteți deja expert în catapultarea cu lingura, puteți juca până când mai sunt doar 7 cartonașe rămase. Pentru această variantă nu veți mai avea nevoie de ouă.

Sfârșitul jocului:

Jocul se termină după 7 runde, odată ce toate ouăle au fost întoarse. Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă.

Dacă ești ghinionistul care are Cartonașul Fermierului, pierzi jocul, indiferent câte puncte ai adunat până atunci.

Cum se numără punctele:

Există două metode pentru a număra punctele. Înainte de a începe jocul, alegeți una dintre ele:

Metoda Simpla: Se numără numai punctele de pe spatele cartonașelor.

Atenție! Unele cartonașe îți vor scadea puncte! Scăderea se va face după ce ai adunat restul de puncte.

Notă: Ignorați punctajul marcat de Stelele de pe cartonașele pătrate. Acelea se adaugă numai în cazul combinațiilor.

Metoda Avansata: Se numără punctele de pe spatele cartonașelor dar deasemenea se mai adaugă și punctajul obținut din anumite combinații între cartonașe.

Cartonașele cu imagini de la fermă:

Cartonașele Galbene: Acestea determină o anumită acțiune ce trebuie îndeplinită:

Notă: Unele dintre aceste cartonașe au pe spate o săgeată. Pe acestea trebuie să le pui înapoi în grămada de cartonașe după ce ai îndeplinit acțiunea.

Cușca Cățelului: Acesta este un teriroriu periculos! Mai bine pleci de aici cât mai repede! Ia cartonașul respectiv apoi dezlipește puiul care a aterizat în Cușca Cățelului și catapultează-l din nou. Cartonașul valorează 6 puncte.

Hasso, Câinele de la Fermă: Ai grijă ca puiul tău să nu se apropie prea mult de el, căci de o va face, va fi ultima lui greșeală! În următoarea rundă vei catapulta doar 2 din cei 3 pui. După ce ai catapultat cei doi pui, pune cartonașul înapoi în grămada de cartonașe.

Harry, Controlorul de Trafic Aerian: Poți avea o încredere "oarbă" în el! Următorul pui îl vei catapulta cu spatele la tabla de joc. După ce l-ai catapultat, pune-l pe Harry înapoi în grămada cu cartonașe.

Bruno, Fermierul: Bruno era foarte nerăbdător să guste din supa de pui pe care soția sa o pregătea, așa că ar face orice să împiedice puii să scape! Dacă la finalul jocului ai în posesie acest cartonaș, pierzi jocul indiferent de câte puncte ai acumulat.

Horst-Kuno, Servitorul Adormit: Doar să îl zărești și devii somnoros! Următorul pui va fi catapultat cu ochii închiși. După ce l-ai catapultat, pune-l pe Horst-Kuno înapoi în grămada cu cartonașe.

Unele dintre acțiuni sunt suplimentare, fie le îndeplinești și le pui înapoi în grămada cu cartonașe, fie le păstrezi și le folosești punctele la finalul jocului.

OZN: Extraterestrii te vor ajuta să scapi, și vor prinde în raza lor de tractare ceva "extra"! Ai posibilitatea să furi un cartonaș de la un alt jucător pentru a-l folosi la o combinație deja începută. Dacă nu ai început deja o combinație, acțiunea se pierde. Acest cartonaș valorează 5 puncte.

Super Puiul: Super Puiul poate să facă orice! Îți oferă posibilitatea să pui un Cartonaș Negativ înapoi în grămada de cartonașe. Dacă ai îndeplinit acțiunea, pune Super Puiul înapoi în grămada cu cartonașe. Super Puiul valorează 1 punct.

Barza: Barza a adus întăriri! Ai dreptul să mai catapultezi unul din puii deja catapultați. După ce acțiunea este îndeplinită, puneți Barza înapoi în grămada cu cartonașe. Barza valorează 4 puncte.

G.I. Jackson, Puiul Soldat: Dacă ai muniție, G.I. Jackson te va ajuta să câștigi niște puncte în plus amenințând ceilalți jucători. Dacă ai cartonașul Muniție și cartonașul G.I. Jackson, poți să furi un cartonaș de la un jucător. Dacă acțiunea a fost îndeplinită, G.I. Jackson este pus înapoi în grămada cu cartonașe. Puiul Soldat valorează 2 puncte.

Cartonașele Verzi sunt cartonașe fără acțiuni care îți dau puncte în plus:

Alfonso, Cocoșul de pe Acoperiș: Acesta codcodăcește cu toată puterea sa și îți indică cea mai sigură rută de scăpare. Valorează 8 puncte.

Lotti, Iepurele: Lotti îți poate săpa un tunel pe sub gard pentru a scăpa. Valorează 7 puncte.

Cutii de Lemn: În acestea vei găsi cheile de la Tractor, desigur, dacă ajungi până la el. O combinație care merită efortul. Valorează 7 puncte.

Horst, Calul: Deși acesta are intenții bune, nu este de foarte mare ajutor. Valorează 1 punct.

Rosi, Vaca de pe pășune: Rosi nu lasă pe nimeni să ajungă la ea. Ești în siguranță pe spatele ei. Valorează 1 punct.

Elsa, vaca din raza de tractare a OZN-ului: Elsa este deja îmbarcată într-o călătorie spre o altă lume, și este gata să te ia cu ea. Valorează 7 puncte.

Căpițele cu Fân: Acestea sunt un loc bun unde să te ascunzi. Valorează 8 puncte.

Grămada de Bălegar: De acolo îți poți planifica evadarea. Valorează 3 puncte.

Merele cu Viermișori: O mică gustare între mese! Valorează 3 puncte.

Skippy, Veverița din Copac: Skippy, veverița iubitoare de pușori îți aduce 6 puncte la sfârșitul jocului.

Dickie, Purcelușul din Noroi: Dickie știe foarte bine prin ce treci, nici el nu vrea să ajungă supă pentru Fermier, așa că te va ajuta. Valorează 5 puncte.

Piggy, soția lui Dickie: Ea îi acoperă Fermierului privirea cu Prosopul ei, ceea ce este de foarte mare ajutor. Valorează 5 puncte.

Kurt, Pasărea Kiwi, și Prietenii Săi: Kurt și prietenii săi sunt în vacanță și au o hartă pe care sunt marcate toate zonele sigure. Valorează 7 puncte.

Emil, Cârțița: Emil are un sistem de tuneluri pe sub pământ, și este gata să te conducă spre libertate. Valorează 9 puncte.

Căruțul: Nu este un loc rău pentru o ascunzătoare, dar sunt altele și mai bune. Valorează 2 puncte.

Mona și Lisa, Șoricelii din fața lui Hasso: Aceștia îl distrag pe Hasso. Valorează 10 puncte.

Kevin, Puiul ce ține de 6: Va fluiera ori de câte ori se apropie pericolul. Valorează 2 puncte.

Caruso, Șoarecele din Sac: Acesta cunoaște un pasaj secret. Valorează 4 puncte.

Cartonașele Roșii: Cartonașe fără acțiuni care îți scad puncte:

Poster: Ești căutat! Dacă ai acest cartonaș la finalul jocului, ai fost prins. Pierzi 4 puncte.

Ouă Prăjite pe Gard: O vai, se pare că ai pierdut ceva în timpul zborului. Pierzi 1 punct.

Gard cu Sârmă Ghimpată: Au! Acesta nu este un loc foarte bun unde să aterizezi! Pierzi 5 puncte.

Balega lui Horst: Miroase urât, chiar și pentru un pui! Pierzi 4 puncte.

Fritzi, Vulpea: Ar fi bine să nu fi prins în ghearele ei! Pierzi 3 puncte.

Veverițele de pe Acoperiș: Acestea te vor adormi cu poveștile lor. Pierzi 3 puncte.

Kiki, Pușorul: Acesta vrea să fie hrănit iar instinctele tale materne nu te vor lăsa să-l ignori. Pierzi 2 puncte.

Kitty, Pisica de pe Tractor: Kitty iubește puii...dar nu vrei să aflii de ce! Pierzi 2 puncte.

Elvis, Șoarecele din Capcana de șoareci: Din nefericire, capcana de șoareci nu face nici o diferență între șoricel, cățel sau pui. Pierzi 3 puncte

Muniție: Fără G.I. Jackson, acest cartonaș este inutil. Pierzi 2 puncte.

Combinațiile:

Combinațiile pot fi făcute de-a lungul celor 7 runde colectând anumite cartonașe care dacă le păstrezi până la finalul jocului vei primi puncte bonus. Nu contează ordinea în care obții cartonașele pe parcurs.

Notă: Unele cartonașe pot fi folosite la mai multe combinații. În anumite situații, va trebui să furi unele cartonașe de la ceilalți jucători.

Important! Odată ce o combinație a fost făcută, este sigură, și nu mai poate fi furată de ceilalți jucători.

Toate cartonașele care pot fi combinate sunt pătrate, iar cu ajutorul steluțelor colorate de pe acestea, îți vei putea da seama care cartonașe se potrivesc într ele.

Numărul central de pe spatele unui cartonaș indică numărul de puncte pe care îl vei primi dacă vei avea în posesia ta cartonașul la finalul jocului. Numerele de sub și de deasupra acestuia indică numărul de puncte bonus care îl vei primi pentru combinațiile respective.

Combinatii duble:

Cutiile de lemn + Tractorul: Ai găsit cheile de la tractor într-o cutie de lemn. Acum poți porni tractorul și să o dai pe Kitty la o parte. Primești 5 puncte bonus.

Dickie + Piggy: Un cuplu fericit. Primești 3 puncte bonus.

Kevin + Păsările Kiwi: Turistii sunt de mare ajutor când vrei să fugi de la fermă. Primești 5 puncte bonus.

Alfonso + Grămada de bălegar: Făcuți unul pentru altul. Primești 5 puncte bonus.

Caruso + Alfonso: Aceștia sunt o echipă de salvare formidabilă. Primești 4 puncte bonus.

Calul Horst + Elli: Nici unuia nu-i place supa de pui – din fericire! Primești 5 puncte bonus.

Combinatii Triple:

Rosi, Ducki și Horst: Aceștia vor fi mereu gata să te ajute când vei avea mai mare nevoie. Primești 5 puncte bonus.

Elli, Caruso și Veverițele de pe acoperiș: Micile ajutoare îți vor arăta mereu calea cea mai sigură de evadare. Primești 5 puncte bonus.

Grămada de Bălegar, Căpițele de Fân și Căruciorul: Toate sunt zone bune de ascuns! Primești 3 puncte bonus.

Balega lui Horst, Cutiile de lemn, Mona și Lisa: Primești 5 puncte bonus.

Fritzi + Kurt + Căpițele de Fân: Oare ce va rezulta din această combinație? Primești 4 puncte bonus.

Minim 6 cartonașe roșii: Dacă ai minim 6 cartonașe roșii la finalul jocului, acestea devin cartonașe verzi. 6 puncte se adună în loc să se scadă.

Darts cu Pui

Pregătirea Jocului:

Agață tabla de joc de perete cu partea de Darts la vedere. Pentru această variantă de joc nu vei avea nevoie de cartonașe.

Decideți o distanță de la care să catapultați puii.

Este indicat să aveți un pix și o foaie la îndemână pentru a vă nota scorul.

Cum se joacă:

Jocul se desfășoară în ture. În tura ta, catapultează toți cei 3 pui în tabla de Darts, unul după altul. Primești 10 puncte dacă nimerești în centru.

Atenție! Se ține cont numai zona unde a aterizat capul.

După ce ai catapultat toți cei 3 pui, este rândul următorului jucător.

Jocul continuă astfel până când fiecare jucător a catapultat cei 3 pui de 7 ori.

Finalul jocului:

După ce toate turele se termină, se calculează scorul iar jucătorul cu scorul cel mai mare câștigă.