



INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ: 81 owalnych kart

54 karty jaj
18 kart akcji
1 karta kury

8 kart z białym awerssem
do indywidualnego zaprojektowania

CEL ROZGRYWKI:

Zgromadź w swoim pudełku więcej punktów niż inni gracze.

PRZYGOTOWANIE:

Każdy z graczy otrzymuje 3 karty akcji (rys. 1) i kładzie je odkryte przed sobą. Pozostałe karty akcji nie będą używane w rozgrywce.

Potasujcie karty jaj i rozdajcie każdemu graczowi po 3 zakryte karty. Pozostałe tworzą talię, z której będziecie dobierać w trakcie gry – połóżcie ją w miejscu, do którego każdy będzie miał dostęp.

1

JAK GRAĆ:

Każdy gracz ponad swoimi kartami akcji ma niewidzialny pojemnik – składa się on z 6 pustych miejsc, w których można zgromadzić maksymalnie 6 jaj (rys. 1).

Rozgrywka toczy się w turach. Zaczyna gracz, który jako ostatni jadł jaja (w dowolnej formie), a dalsza kolejność jest zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



Karty jaj mają różną wartość punktową (rys. 2).



rys. 2

Aby wygrać, zgromadź w swoim pudełku więcej punktów niż inni gracze. W swojej turze musisz wykonać JEDNĄ z dwóch czynności:

- włożyć JEDNO jajo z ręki do dowolnego pudełka (swojego lub należącego do innego gracza), a następnie dobrać nową kartę z talii;
- użyć JEDNEJ dostępnej karty akcji.

3

DZIAŁANIE KART AKCJI:

Przełóż jajo (rys. 3)

Przełóż jajo z jednego pudełka do dowolnego innego, o ile jest w nim wolne miejsce. Możesz to zrobić np. po to, by przełożyć nisko punktowane jajo ze swojego pudełka do cudzego albo żeby przełożyć wysoko punktowane jajo z cudzego pudełka do własnego.

Zamień jaja (rys. 4)

Zamień miejscami 2 jaja z różnych pudełek. Możesz to zrobić chociażby po to, by zamienić miejscami JEDNO nisko punktowane jajo ze swojego pudełka z JEDNYM wysoko punktowanym jajem z cudzego pudełka.

4



KARTY AKCJI (ciąg dalszy):

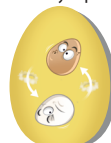
Uśpij/obudź jajo (rys. 5)

Uśpij JEDNO dowolne jajo, odwracając jego kartę rewersem do góry (rys. 7), albo obudź JEDNO dowolne jajo, odwracając je z powrotem awersem do góry. W pudełku może się znajdować kilka uśpionych jaj.

Jajo, które jest uśpione (odwrócone rewersem do góry), NIE MOŻE zostać przełożone ani zamienione. Ten efekt przydaje się do tego, by chronić wysoko punktowane jaja we własnym pudełku albo żeby blokować nisko punktowane jaja w cudzych pudełkach.



rys. 3



rys. 4



rys. 5

5

Po rozpatrzeniu efektu karty akcji odwróć ją rewersem do góry (rys. 8) – nie możesz ponownie z niej skorzystać, dopóki nie odwrócisz wszystkich swoich kart akcji z powrotem awersem do góry.

Jeśli zużyjesz swoją ostatnią kartę akcji (wszystkie będą zakryte), w najbliższej turze musisz zagrać jajo z ręki. Po dobraniu nowej karty na rękę odwróć wszystkie swoje karty akcji awersem do góry. Od kolejnej tury znów możesz ich używać.

Ilekcć zagraś jajo z ręki, dobierz kartę z talii, tak aby zawsze mieć na ręce 3 karty jaj.

W twojej turze nie wolno ci spasaować ani odrzucać kart! Zawsze musisz się zdecydować na jedną z dwóch rzeczy: zaganie jaja lub użycie karty akcji.



6

KARTA SPECJALNA:

Kura (rys. 6)

(Tylko jedna karta na grę). Jeśli wśród 3 kart na ręce masz kurę, możesz ją zagrać zamiast jaja. Nie umieszczasz jej jednak w pojemniku – zamiast tego wolno ci „przełożyć” dowolną liczbę jaj z cudzych pojemników do swojego, **oczywiście o ile masz na nie dość miejsca.** W ten sposób możesz zgromadzić w swoim pojemniku najwyżej punktowane jaja! Po zagraniu kury usuń jej kartę z gry i dobierz na rękę nową kartę z talii.



rys. 6

7

KONIEC ROZGRYWKI:

Rozgrzywka kończy się w chwili, gdy wszystkie pojemniki są pełne.

ZWYCIĘZCA:

Odwróćcie wszystkie jaja awersem do góry i policzcie punkty w każdym pojemniku. Wygrywa ten z graczy, który zgromadził w swoim pojemniku najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze doliczają do wartości pojemników karty jaj, które mają na ręce.

SZYBKA ROZGRYWKI:

Gra toczy się zgodnie z normalnymi zasadami, ale kończy się w chwili, gdy dowolny z graczy zgromadzi w pojemniku 6 jaj.



rys. 7

rys. 8

8

