

# Kurník



## Obsah hry:

- 60 karet (3x kurník, 12x kohout, 17x slepice, 5x vajíčko, 15x farmář s vidlemi, 1x farmář s klíčem, 1x visací zámek, 6x liška)
- návod



## Cíl hry:

Během hry se karty kohoutů skrytě umisťují pod jednu nebo více karet kurníku. Za každý kurník, pod kterým má hráč na konci hry největší počet svých kohoutů, získává jeden bod za každou slepici v tomto kurníku. Pokud mají dva nebo více hráčů stejný počet kohoutů v kurníku, rozdělí si body mezi sebou. Vítězem je hráč, který získá součtem všech kurníků nejvíce bodů.

## Příprava hry:

Každý hráč si vezme tři karty kohoutů stejné barvy. Ve hře ve dvou nebo třech hráčích se se zbytkem karet kohoutů nehraje. Tři karty kurníků se umístí doprostřed stolu vedle sebe lícem nahoru.



Všechny ostatní karty se zamíchají a lícem dolů vytvoří tahací balíček. Vedle bude vznikat lícem dolů odkládací balíček z použitých nebo odhozených karet.

Každý hráč si vezme z dobíracího balíčku dvě karty, takže hru začíná s pěti kartami na ruce. Tři karty kohoutů a dvě jiné. Během hry drží hráči karty skrytě.

Hráči si určí začínajícího hráče, další hráči hrají po směru hodinových ručiček.

### **Průběh hry:**

Hráč, který je na tahu, zahraje jednu kartu. Když je to slepice, liška nebo kohout, umístí je skrytě (lícem dolů) pod libovolnou kartu kurníku tak, že karta kurníku překrývá vznikající hromádku pod ním.

Karty farmáře nebo visacího zámku zahraje hráč odkrytě před sebe (karta vajíčka je reakční, viz efekty karet níže).

Hráč si potom vezme jednu novou kartu z dobíracího balíčku. Ve hře pokračuje další hráč. Hráči se dokola střídají, dokud se nezahrají všechny karty. Nový dobírací balíček se z použitých netvoří.

## **Efekty karet:**

### **VAJÍČKO**

Před tím, než některý hráč dokončí umístování karty do kurníku, může kterýkoliv protihráč reagovat odhozením jedné karty vajíčka. Pokud to udělá, aktivní hráč kartu odhalí, a potom ji lícem dolů položí na odkládací balíček spolu s kartou vajíčka. Potom si oba hráči doberou po jedné kartě, počínajíc hráčem, který byl na tahu.

Hra potom pokračuje hráčem, který zahrál vajíčko. Znamená to, že tah jiného hráče (případně hráčů), může být přeskočen! Pokud se stane, že v tahu nějakého hráče zahrají v rychlosti kartu vajíčka dva nebo tři protihráči současně, tak se navzájem bez efektu ruší, a položí se na odkládací balíček. Hráč, který je na tahu, může umístit kartu do libovolného kurníku. Potom si všichni hráči vezmou jednu kartu, počínajíc hráčem, který byl na tahu. Následně tento hráč získává okamžitě jeden tah navíc.

**Poznámka:** Pokud v dobíracím balíčku už není dostatek karet pro každého, přednost v dobírání karty má vždy ten hráč, kterého se ostatní snažili zablokovat. Další pořadí dobírání karet, je pro ostatní hráče určeno pořadím, v jakém by byli na tahu.

**Příklad:** Ve hře čtyř hráčů dva zahráli současně kartu vajíčka a v tahacím balíčku jsou poslední dvě karty. Aktivní hráč, kterého se nepodařilo zablokovat, si dobere jednu kartu a druhou si vezme ten z protihráčů, který je ve směru hry dříve na tahu.

### **LIŠKA**

Hráč může tuto kartu skrytě umístit do libovolného kurníku. Každá liška v kurníku, na konci hry, zruší jednu slepici, která se tedy nezapočítává do bodového zisku daného kurníku. Pokud je počet lišek stejný, nebo vyšší, než je počet slepic, žádný hráč z tohoto kurníku nezískává body.

### **FARMÁŘ**

Hráč může zmařit plány protihráčů zahráním karty farmáře. Ta se položí lícem nahoru. Hráč si potom může vybrat jeden

kurník, a skrytě si prohlédnout všechny karty, které jsou pod ním. Následně může (ale nemusí) přemístit libovolnou kartu z vybraného kurníku do jiného. Protihráči tuto kartu nevidí. Následně se karta farmáře odloží na odkládací balíček. Jsou dva druhy farmářů. Na patnácti kartách drží vidle a na jedné má klíč.

### **FARMÁŘ S VIDLEMI**

Pomocí této karty se může hráč podívat na karty pod jedním vybraným kurníkem a následně jednu z nich přemístit do jiného libovolného.

### **FARMÁŘ S KLÍČEM**

Pomocí této karty může hráč provést to samé, ale má navíc možnost přesunout kartu z anebo do kurníku, který je zamknutý. Po skončení tahu hráče zůstává kurník zamknutý.

### **VISACÍ ZÁMEK**

Kurník lze zamknout kartou visacího zámku. Hráč si po zahrání této karty může vybrat libovolný kurník a položit na něj zámek. Jakmile je jednou kurník zamčený, nemohou se do něj vkládat další karty. Výjimkou je jen použití farmáře s klíčem.

### **Konec hry**

V momentě, kdy je dobraný dobírací balíček karet, hráči dále pokračují ve hře, dokud žádný hráč už nemůže zahrát kartu. Potom následuje určení vítěze. Postupně se z pod každého kurníku odkryjí karty na stůl. Nejprve se určí, který hráč/-i má v kurníku nejvíc svých kohoutů. Potom se spočítají body za karty slepic a odečtou se body za karty lišek. Pokud mají dva nebo více hráčů nejvíce kohoutů v kurníku, výsledné body si mezi sebou rovnoměrně rozdělí. Nedělitelný zbytek propadá a nezískává ho žádný hráč. Hru vyhrává hráč, který získal po vyhodnocení všech tří kurníků nejvíce bodů.

*Příjemnou zábavu Vám přeje Stragoo Games*

## Kurník



### Obsah hry:

- 60 kariet (12x kohút, 3x kurník, 17x Sliepka, 5x vajíčko, 15x farmár s vidlami, 1x farmár s kľúčom, 1x visiaci zámok, 6x líška)
- návod



### CIEĽ HRY

Počas hry sa karty kohútov skryte umiestňujú pod jednu alebo viac kariet kurníka. Za každý kurník na konci hry, v ktorej má hráč najviac svojich kohútov, získava hráč jeden bod za každú sliepku v tomto kurníku. Ak majú dvaja alebo viacerí hráči rovnaký najvyšší počet kohútov v kurníku, rozdelia si body medzi sebou.

Víťaz je určený súčtom bodov po vyhodnotení všetkých troch kurníkov.

### PRÍPRAVA HRY

Každý hráč si vyberie tri karty kohútov vo svojej farbe.

V hre dvoch alebo troch hráčov sa so zvyšnými kartami



kohútov nehrá.

Tri karty kurníkov sa umiestnia vedľa seba lícom nahor doprostred stola.

Všetky ostatné karty sa zamiešajú a lícom nadol vytvoria ťahací balíček. Zreteľne oddelene bude vznikáť lícom nadol kopa použitých alebo odhodnených kariet.

Každý hráč si vezme z ťahacieho balíčku dve karty, takže začína hru s piatimi kartami na ruke, tri karty kohútov a dve iné; karty počas hry drží skryte.

Hráči si určia začínajúceho hráča, ďalší hráči sú na ťahu v smere hodinových ručičiek.

## **PRIEBEH HRY**

Hráč, ktorý je na ťahu, zahrá jednu kartu.

Ak je to sliepka, líška alebo kohút, umiesti ju skryte (lícom nadol) pod ľubovoľnú kartu kurníka tak, že karta kurníka prekrýva vznikajúcu kopa kariet pod ňou.

Karty farmára alebo visiaci zámok zahrá odokryte pred seba. (Karta vajíčka je reakčná, vid' efekty kariet nižšie.)

Hráč si potom potiahne jednu novú kartu z ťahacieho balíčku. V hre pokračuje ďalší hráč. Hráči sa dookola striedajú, dokým sa nezahrajú všetky karty; nový ťahací balíček sa z použitých netvorí.

## **EFEKTY KARIET**

### **VAJÍČKO**

Pred tým, ako nejaký hráč dokončí umiestňovanie karty do kurníka (alebo pred vyhodnotením karty farmára), môže ktorýkoľvek protihráč reagovať odhodením jednej karty vajíčka.

Ak sa tak stane, aktívny hráč kartu odhalí a potom ju lícom nadol položí na kopy použitých kariet spolu s kartou vajíčka.

Potom si obaja hráči potiahnu po jednej karte, počínajúc hráčom ktorý bol na ťahu.

Hra potom pokračuje hráčom, ktorý zahrал vajíčko; znamená to, že ťah iného hráča (alebo hráčov) môže byť preskočený!

Ak sa stane, že v ťahu nejakého hráča zahrajú v rýchlosti kartu vajíčka dvaja (alebo traja) protihráči súčasne, tieto sa navzájom bez efektu zrušia a odložia sa na kopy použitých kariet. Hráč, ktorý je na ťahu, môže umiestniť kartu do ľubovoľného kurníka. Potom si všetci hráči vezmú po jednej karte, počínajúc hráčom ktorý bol na ťahu. Následne tento získava okamžite jeden ťah navyše.

*Poznámka:* Ak v ťahacom balíčku už nie je dostatok kariet pre všetkých, prednosť v doberaní karty má vždy ten hráč, ktorého sa ostatní snažili zablokovať. Ďalšie poradie doberania kariet je pre ostatných protihráčov určené poradím, v akom by boli na ťahu.

*Príklad:* V hre štyroch dvaja hráči zahráli súčasne kartu vajíčka a v ťahacom balíčku sú posledné dve karty. Aktívny hráč, ktorého sa nepodarilo zablokovať, si potiahne jednu kartu a druhú si vezme ten z dvoch protihráčov, ktorý je v smere hry skôr na ťahu.

## **LÍŠKA**

Hráč môže túto kartu skryte umiestniť do ľubovoľného kurníka. Každá líška v kurníku, na konci hry, zruší jednu sliepku, ktorá sa teda nezapočítava do bodového zisku z daného kurníku. Ak je počet líšok rovný alebo vyšší, ako je počet sliepok, žiadny hráč z tohoto kurníka nezískava body.

## **FARMÁR**

Hráč môže zmařit plány protihráčov zahraním karty farmára, táto sa položí na stôl lícom nahor.

Hráč si potom môže vybrať jeden kurník, skryte si pozrieť všetky karty, ktoré sú pod ním a následne môže (ale nemusí) premiestniť ľubovoľnú kartu z vybraného kurníka do iného; protihráči túto kartu nevidia.

Potom sa karta farmára odloží na kopy použitých kariet.

Sú dva druhy kariet farmára; na pätnástich drží vidly a na jednej má kľúč.

## **FARMÁR S VIDLAMI**

Pomocou tejto karty sa môže hráč pozrieť na karty pod jednou vybranou kartou kurníka a následne jednu z nich premiestniť do ľubovoľného iného kurníka.

## **FARMÁR S KLÚČOM**

Pomocou tejto karty môže hráč vykonať to isté, ale má navyše možnosť presunúť kartu z alebo do kurníka, ktorý je zamknutý. Po skončení ťahu hráča ostáva kurník zamknutý.

## **VISIACI ZÁMOK**

Kurník je možné zamknúť pomocou karty s visiacim zámkom.

Hráč si po jej zahraní môže vybrať ľubovoľný kurník a položiť naň zámok.

Ak je raz kurník zamknutý, nemôžu sa z a do neho vkladať ďalšie karty. Výnimkou je samozrejme len použitie karty farmára s kľúčom.

Na kartu visiaceho zámku neplatí účinok karty vajíčka; ak však



aj napriek tomu protihráč zahrá kartu vajíčka, túto odloží na kopy použítých kariet a potiahne si novú. V hre pokračuje svojím ťahom bežne ďalší hráč.

## **KONIEC HRY**

Keď sa minie ťahací balíček kariet, hráči ďalej pokračujú v hre dokým žiadny hráč už nemôže zahráť žiadnu kartu. Potom nasleduje určenie víťaza.

Postupne sa spod každej karty kurníka odokryjú karty na stôl.

Najprv sa určí, ktorý hráč(i) má v kurníku najviac svojich kohútov. Potom sa spočítajú body za karty sliepok od ktorých sa odpočíta bod za každú líšku v kurníku.

Ak majú dvaja alebo viacerí hráči najviac kohútov v kurníku, výsledné body si medzi sebou rovnomerne rozdelia.

Nedeliteľný zvyšok bodov prepadá, nezískava ich žiadny hráč.

Hru vyhráva hráč, ktorý získal po vyhodnotení všetkých troch kurníkov najviac bodov. Ak má viac hráčov najviac víťazných bodov, víťazstvo si rozdelia.

*Príjemnú zábavu Vám praje tím Stragoo Games!*

## Tyúkól



### A kártyajáték tartalmaz:

- 60 db kártyát (3x tyúkólat, 12x kakast, 17x tyúkot, 5x tojást, 15x gazdát vasvillával, 1x gazdát kulccsal, 1x lakatot, 6x rókát)
- Használati utasítás



### Játék célja:

A játék folyamán a kakasokat ábrázoló kártyalapokat, rejtve, egy vagy több tyúkól kártyalapja alá helyezzük. Mindegyik tyúkólért, ahol a játék végén a játékosnak a legnagyobb számú saját kakasa van, az itt található minden tyúkért egy pontot kap. Amennyiben két vagy több játékos a tyúkólban egyenlő számú kakassal rendelkezik, akkor ezen tyúkól összpontszámát egymás közt eloszták. Az a játékos a győztes, amely az összes tyúkól pontszámának összeszámlálásakor a legtöbb pontot éri el.

### A játék kezdete:

Mindegyik játékos három egyforma színű kakasos kártyát kap. Amennyiben a játékot két vagy három játékos játssza a maradék kakasos kártyákkal tovább nem játszunk.

A három tyúkólas kártyalapot arccal felfelé, az asztal közepére,



egymás mellé helyezzük.

Az összes többi lapot jól összekeverjük és az arccal lefelé, húzandó csomagként letesszük az asztalra. Ez mellett a kártyacsomag mellett egy másik kártyacsomag keletkezik, ide a használt vagy eldobott kártyákat tesszük. Mindegyik játékos a húzandó kártyalapok csomagjából két kártyát húz, mivel a játékot mindenki öt kártyalappal kezdi. Három kakasos kártyával és két más ábrázoló lappal. A kártyalapokat a játékosok a játék ideje alatt úgy tartják, hogy a kártya ábráit egymás elől rejtik.

A játékosok egymás közül kiválasztják a kezdő játékost, ezt követően a játék az óramutató járásával azonos irányban folytatódik.

### **A játék menete:**

A soron következő játékos, húz egy kártyát. Amennyiben ez a kártya tyúkot, rókát vagy kakast ábrázol ezt rejtve (arccal lefelé) egy tyúkólat ábrázoló tetszőleges kártya alá helyezi úgy, hogy a tyúkól kártyalapja fedje az alatta keletkező kártyacsomag lapjait. A gazda vagy a lakat kártyalapot a játékos nyíltan maga elé teszi. (A tojás kártyalap reakciós, lásd alább a kártyák hatáselemének leírását.)

A játékos ezután egy új kártyalapot húz a húzandó lapok csomagjából. A játékban ezt követően a következő játékos van soron. A játékosok egymás után körbe húzzák a kártyalapokat addig, míg a húzandó lapok csomagja el nem fogy. A már használt és eldobott kártyalapokból újabb húzandó lapok csomagja nem keletkezik.

## **Egyes kártyák hatáseleme:**

### **TOJÁS**

Mielőtt még valamelyik a játékos befejezi a kártyalapok tyúkólba történő elhelyezését, akármelyik játékos társa a tojást ábrázoló kártyalap eldobásával reagálhat. Amennyiben ezt megteszi, az aktív játékos a kártyalapot felfedi majd arccal felfelé, a tojást ábrázoló kártyalappal együtt, az eldobandó kártyalapok csomagjára teszi. Ezt követően mindkét játékos húz egy kártyalapot, elsőnek a ténylegesen soron lévő játékos.

A játékot ezt követően az a játékos folytatja, amelyik a tojás kártyalapot kijátszotta. Ez azt jelenti, hogy valamely (esetleg több) játékos kártyalap húzása kimarad, át lettek ugorva!

Amennyiben megtörténik az, hogy valamely játékos laphúzása során egyszerre kettő vagy három játékos játssza ki a tojást ábrázoló kártyalapot, akkor egymás lapjait effektus nélkül kiütik, és a lapokat a kidobott kártyalapok csomagjára teszik. Az a játékos, amely a játékban soron van, a kidobandó kártyalapját abba a tyúkolba kártyacsomagba helyezi, amelyikbe akarja. Ezt követően mindegyik játékos húz egy lapot, a lapok húzását az a játékos kezdi, amelyik a játékban soron volt. Ezt követően ez a játékos közvetlenül egy laphúzási lehetőséggel többet szerez.

*Megjegyzés:* Amennyiben a húzandó kártyalapok csomagjában már nincs minden játékos számára elegendő kártyalap, a lap húzásában mindig annak a játékosnak van előnye, amelyiket a többi játékos blokkolni akart. A kártyalapok húzásában a következő az a játékos, amely a lap húzásában a játék folyamán eredetileg a soron következő volt.

*Példa:* A játék során négy játékos közül kettő egyszerre kijátszotta a tojást ábrázoló lapját és a húzandó kártyalapok csomagjában már csupán az utolsó kettő kártyalap van. Az aktív játékos, amelyet nem sikerült leblokkolni, húz egy lapot, a másik lapot pedig az a játékos húzza, amelyik a játék során, az óramutató mozgásának irányában a soron következő.

## **RÓKA**

A játékos ezt a kártyalapot, szabadon akármelyik tyúkól kártyacsomagjába rejtve behelyezheti. A tyúkólban minden róka, a játék végén, egy tyúkot semlegesít, amelyek ezért nem számítódnak be az adott tyúkól pontszámainak összegébe. Amennyiben a tyúkólban rókák száma egyenlő, vagy több mint a tyúkok száma, akkor ebből a tyúkólból semelyik játékos nem nyer pontot.

## **GAZDA**

A játékos a gazda kártyalap kijátszásával megghiúsíthatja az ellenjátékos terveit. Ezt a lapot arccal felfelé tesszük le. Ezt követően kiválaszthatja egy tyúkól kártyacsomagját és rejtve, úgy hogy a többi játékos ne lássa, megnézheti a benne lévő lapokat. Majd ebből a kártyacsomagból egy tetszőleges kártyát kivehet (de nem kötelező) és egy másik tyúkól kártyacsomagjába helyezheti. A többi játékos ezt a kártyát nem láthatja. Ezek után a gazdát ábrázoló kártyalapot az eldobandó kártyalapok csomagjára tesszük. Két fajta gazda kártyalap van. Tizenöt vasvillát egy pedig kulcsot tartó gazdát ábrázol.

## **GAZDA VASVILLÁVAL**

Ennek a kártyának birtokában a játékos megnézheti egy kiválasztott tyúkól kártyalap alatti kártyacsomag lapjait, ezt követően ebből a kártyacsomagból egy lapot egy másik kártyacsomagba helyezhet át.

## **GAZDA KULCCSAL**

Ennek a kártyának birtokában a játékos ugyanúgy járhat el mint az előző esetben, azzal a kivétellel, hogy ezt megteheti azzal a kártyacsomaggal is, amelyik már be van zárva. Ezt a műveletet követően a már bezárt tyúkól kártyacsomagja ismét zárva lesz.

## **LAKAT**

A tyúkól kártyacsomagját a lakatot ábrázoló kártyával lehet lezárni. A játékos ezen kártyalap kijátszásával akármelyik tyúkól kártyalap csomagját, a lap kártyacsomagra helyezésével, lezárhatja. Amennyiben a tyúkól kártyalapjainak csomagja egyszer már le lett zárva, úgy ebbe a csomagba további lapok nem helyezhetők. Kivéve a gazda kulccsal lap esetében.

## **Játék vége**

Miután a húzandó kártyák csomagjából elfogynak a kártyalapok, a játékosok addig folytatják a játékot, míg egyetlen játékos sem tud már több kártyalapot kijátszani. Ezt követően a játék győztesének megállapítása következik.

Egymás után minden egyes tyúkól alatti lapok felfedése következik. Először az kerül meghatározásra, hogy melyik játékos (játékosok) tyúkóljában van a legtöbb saját kakas. Ezt követően megszámoljuk a tyúkokért kapott pontok számát amelyből kivonjuk a rókák által szerzett mínusz pontokat.

Amennyiben kettő vagy több játékos is több kakassal rendelkezik egy tyúkólban, a tyúkól szerzett pontszáma egyenlő arányban elosztódik. Az oszthatatlan maradék pont elvész, egyik játékos sem kapja meg.

A játékot az a játékos nyeri meg, amelyik mindhárom tyúkól pontszámainak kiszámítását követően a legtöbb összpontszámmal rendelkezik.

# Kokošnjak



Vsebina igre:

- 60 kart (3x kokošnjak, 12x petelin, 17x kokoš, 5x jajce, 15x kmet z vilami, 1x kmet s ključem, 1x ključavnica, 6x lisica)

- Navodila



## Cilj igre:

Med igro se karte petelinov prikrito nameščajo pod eno ali več kart kokošnjaka. Za vsak kokošnjak, v katerem ima na koncu igre igralec največje število svojih petelinov, dobi eno točko za vsako kokoš v tem kokošnjaku. Če imata dva ali več igralcev enako število petelinov v kokošnjaku, si točke delita med sabo. Zmagovalec je igralec, ki dobi s seštevkom vseh kokošnjakov največ točk.

## Priprava igre:

Vsak igralec vzame tri karte petelinov enake barve. V igri dveh ali treh igralcev se s preostankom kart petelinov ne igra.

Tri karte kokošnjakov se namestijo druga poleg druge z vrhno stranjo navzgor na sredino mize.



Vse ostale karte se premešajo in z vrhno stranjo navzdol ustvarijo talon. Poleg bo iz uporabljenih ali odvrženih kart nastajal z vrhno stranjo navzdol odlagalni kup.

Vsak igralec si vzame iz talona dve karti, tako da začne igro s petimi kartami v roki. S tremi kartami petelinov in dvema drugima. Karte med igro igralci prikrivajo.

Igralci med sabo določijo tistega, ki začne igro, drugi igralci igrajo v smeri urnega kazalca.

### **Poteg igre:**

Igralec, ki je na vrsti, položi na mizo eno karto. Če je to kokoš, lisica ali petelin, jih položi prikrito (z vrhno stranjo navzdol) pod poljubno karto kokošnjaka tako, da karta kokošnjaka prekriva nastajajoči kup pod njim.

Karte kmeta ali ključavnice položi igralec odkrito pred sebe. (Karta jajce je reakcijska, glej učinke kart spodaj.)

Igralec si potem vzame eno novo karto iz talona. V igri nadaljuje naslednji igralec. Igralci se menjajo v krogu, dokler ne odigrajo vseh kart. Novi talon se iz uporabljenih kart ne ustvarja.



## **Učinki kart:**

### **JAJCE**

Preden kateri od igralcev dokončno položi karto v kokošnjak, lahko reagira katerikoli od igralcev s kvartanjem ene karte jajca. Če to naredi, aktivni igralec karto odkrije in potem jo z vrhno stranjo navzdol položi na odlagalni kup skupaj s karto jajca. Nato bosta oba igralca vzela po eno karto, začel bo igralec, ki je bil na vrsti.

Igra se potem nadaljuje z igralcem, ki je igral jajce. To pomeni, da se poteza drugega igralca (oziroma igralcev) lahko preskoči!

Če se zgodi, da v potezi katerega od igralcev karto jajce na hitro zaigrajo dva ali trije nasprotni igralci hkrati, se poteza brez učinka ukine in se karte odložijo na odlagalni kup. Igralec, ki je na vrsti, lahko namesti karto v poljubni kokošnjak. Potem si vsi igralci vzamejo po eno karto, začne igralec, ki je bil na vrsti. Ta isti igralec dobi takoj še eno dodatno potezo.

*Opomba:* Če v talonu ni več zadosti kart za vse, ima prednost v vlečenju kart vedno tisti igralec, ki so ga ostali želeli blokirati. Nadaljnje zaporedje kart je za ostale igralce določeno z zaporedjem, v katerem so bili na vrsti.

*Primer:* V igri štirih igralcev sta dva zaigrala hkrati karto jajce in v talonu sta dve zadnji karti. Aktivni igralec, ki ga ni uspelo blokirati, vzame eno karto in drugo bo vzel tisti od nasprotnih igralcev, ki je v smeri igre prej na vrsti.

### **LISICA**

Igralec to karto lahko prikrito namesti v poljuben kokošnjak. Vsaka lisica v kokošnjaku na koncu igre ukine eno kokoš, ki se torej ne šteje v točkovni dobiček danega kokošnjaka. Če je število lisic enako ali višje, kot je število kokoši, noben igralec iz tega kokošnjaka ne dobi točk.

### **KMET**

Igralec lahko prepreči načrte nasprotnih igralcev z igranjem karte kmeta. Ta se položi z vrhno stranjo navzgor. Igralec si potem lahko izbere en kokošnjak in si prikrito ogleda vse karte, ki so pod njim.

Potem lahko (ampak ni nujno) premesti poljubno karto iz izbranega kokošnjaka v drugega. Nasprotni igralci te karte ne vidijo. Nato se karta kmeta odloži na odlagalni kup. Obstajata dve vrsti kmetov. Na petnajstih kartah kmet drži vile, na eni pa ima ključ.

### **KMET Z VILAMI**

S pomočjo te karte igralec lahko pogleda karte pod enim izbranim kokošnjakom in potem eno od njih premesti v drug poljubni kokošnjak.

### **KMET S KLJUČEM**

S pomočjo te karte lahko igralec naredi to isto, ima pa še možnost premestiti karto iz ali v kokošnjak, ki je zaklenjen. Po koncu poteze igralca ostaja kokošnjak zaklenjen.

### **KLJUČAVNICA**

Kokošnjak je možno zakleniti s karto ključavnice. Igralec si po igranju s to karto lahko izbere poljuben kokošnjak in ključavnico položi nanj. Ko je kokošnjak enkrat zaklenjen, vanj ni možno vlagati drugih kart. Izjema je le uporaba kmeta s ključem.

### **Konec igre**

V trenutku, ko zmanjka talona s kartami, igralci nadaljujejo z igro, dokler ne more noben igralec igrati s karto. Nato sledi določitev zmagovalca.

Postopoma se izpod vsakega kokošnjaka odkrijejo karte na mizo. Najprej se določi, kateri igralec(i) ima v kokošnjaku največ svojih petelinov. Potem se seštejejo točke za karte kokoši in se odštejejo točke za karte lisic.

Če imata dva ali več igralcev največ petelinov v kokošnjaku, si končne točke med sabo enakomerno razdelita. Nedeljiv preostanek propade in ga ne dobi nobeden od igralcev.

V igri zmaga igralec, ki je po oceni vseh treh kokošnjakov dobil največ točk.