



INSTRUCTION

family game

CHICKEN DELIVERY

WIN THE RACE
TO THE PEN!



42500





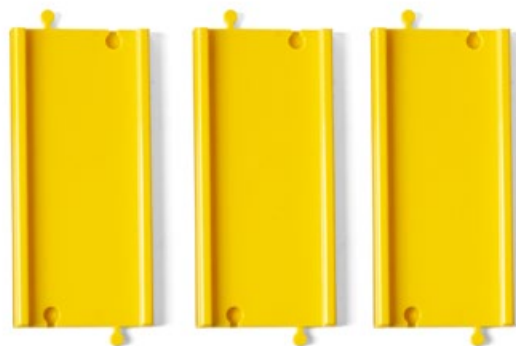
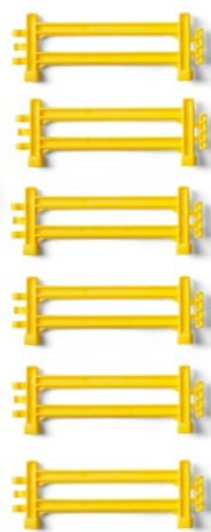
Koo koooo koooo!!! Here comes the chicken delivery! You are the owner of a happy flock of chickens. You take great care of their good mood and the cleanliness of the pen. However, during the cleanup, you have to transport them from one pen to another that lies beyond the forest.

Deliver all your chickens, but be alert! Many obstacles await you along the way: somewhere there may be a fox lurking, which will scare your vulnerable chickens, and at other times an opponent will block your passage. Hurry up, because your opponent might be faster! There is only one winner!



BOX CONTENTS

- 2 trucks - pawns
- 7 route elements - board
- 6 hurdles
- 10 chickens
- dice
- 2 sheets of stickers
- game manual



SK Kikirikikííí!!! Prichádza kurací kuriér! Ste majiteľom šťastného krdla kurčiat. Staráte sa skvele o ich dobrú náladu a čistotu na farme. Počas upratovania ich však musíte previesť z jednej farmy do druhej, ktorá leží za lesom. Doručte všetky svoje kurčatá, ale buďte v strehu! Na ceste vás bude čakať veľa prekážok: niekde môže číhať líška, ktorá vystraší vaše zraniteľné kurčatá a inokedy vám protivník zablokuje cestu. Pospěšte si, pretože váš soupeř může být rychlejší! Vyhrať může iba jeden! **OBSAH BALENIA:** 2 autička - figurky, 7 částí cesty - hracia plocha, 6 překážok, 10 kurčiat, kocka, 2 háčky samolepiek, návod na hru



CZ Ko ko ko dák!!! Přijíždí transport s kuřaty! Jste majitel šťastného stádečka kuřat. Záleží vám hodně na jejich dobré náladě a čistotě ohrady. Během čištění je však musíte přepravit z jedné ohrady do druhé, která je za lesem. Přepravte všechna svá kuřata, ale buďte opatrní! Na cestě je mnoho překážek: někde může číhat liška, která vyděsí tvá citlivá kuřata, jindy vám soupeř zablokuje průchod. Pospěšte si, protože váš soupeř může být rychlejší! Vítěz může být jen jeden! **OBSAH KRABICE:** 2 kamiony - figurky, 7 prvků trasy - hrací deska, 6 plotů, 10 kuřat, hrací kostka, 2 listy s nálepkami, návod na hru.



HU Kukurikúúú, kukurikúúú!!! Induljon a csirke szállítás! Egy boldog csirkecsapat tulajdonosa vagy. Nagyon ügyelsz a jó hangulatukra és a gazdaság tisztaságára. A takarítás ideje alatt azonban a csirkéket egyik gazdaságból a másikba kell szállítani, amely az erdő mögött található. Szállítsd a csirkéket egyesével, de legyél óvatos! Útközben számos akadállyal fogsz találkozni - lehet, hogy valakiben egy róka leselkedik, vagy az ellenfél elzárja az utat. Siess, hogy megelőzhesd ellenfeled a csirkék szállításában - csak egy nyertes lesz a végén! **DOBOZ TARTALMA:** 2 szállított autó - bábuk, Az útvonal 7 eleme - tábla, 6 akadály, 10 csirke, Kocka, 2 lap matrica, Játék leírás



FR Cot cot cot !!! Le transport de poulets arrive ! Tu es le propriétaire d'un joyeux troupeau de poulets. Tu prends soin de leur bonne humeur et de la propreté de l'enclos. Mais pendant le nettoyage, tu dois les transporter d'un enclos à un autre qui est au-delà de la forêt. Transporte tous tes poulets, mais sois vigilant ! De nombreux obstacles t'attendent sur le chemin - un renard peut se tapir quelque part ou un adversaire te bloquera le passage. Dépêche-toi car ton adversaire peut être plus rapide ! Il n'y a qu'un seul gagnant ! **CONTENU DE LA BOÎTE:** 2 camions - pions, 7 éléments du parcours - plateau, 6 clôtures, 10 poulets, 1 dé, 2 feuilles d'autocollants, notice d'utilisation



IT Coccodè!!! Sta arrivando il trasporto con i pollastri!!! Sei un proprietario di un felice branco dei polli. Ti prendi molto cura del loro benessere e della pulizia del pollaio. Tuttavia durante la pulizia devi trasportarli da un pollaio all'altro che si trova oltre il bosco. Trasporta tutti i tuoi polli, ma stai attento! Lungo il percorso Ti aspettano molti ostacoli: da qualche parte può nascondersi una volpe che potrebbe spaventare le Tue galline sensibili, un'altra volta, un avversario Ti bloccherà la strada. Affrettati, perché il Tuo avversario potrebbe essere. Più veloce! Il vincitore può essere solo uno! **CONTENUTO DELLA SCATOLA:** 2 camion - pedine, 7 elementi del percorso - tabellone, 6 staccionate, 10 polli, dado, 2 fogli di adesivi, istruzioni per giocare



RO Ai foarte mare grijă de buna dispoziție și curățenia fermei. Cu toate acestea, în timpul curățenie în fermă trebuie să îi transportați de la o fermă la alta, care se află pe cealaltă parte a pădurii. Transportă-ți toți puii, dar fii atent! Pe drum vei întâlni multe obstacole : s-ar putea să ste la pândă o vulpe care îți va speria gânușele sensibile iar în alt caz, adversarul îți va bloca trecerea. Grăbește-te pentru că adversarul tău poate fi mai rapid! Câștigător poate fi numai unul. **CONȚINUTUL CUTIEI:** 2 camioane - pioni, 7 elemente de traseu - planșa de joc, 6 obstacole, 10 găini, zar, 2 coli cu autocolante, instrucțiuni de joc



ES ¡¡¡Clo cló clo cló!!! Se acerca el transporte con gallinas! Eres el dueño de una bandada de pollos. Te preocupas mucho por su buen humor y limpieza de la granja. Sin embargo, para limpiar, debes transportarlos de una granja a otra, situada detrás del bosque. Transporta todas tus gallinas, ¡esperándote alerta! En el camino hay muchos obstáculos esperándote: puede haber en algún lugar un zorro, acechando, que asustará a tus gallinas. O será el oponente que te bloqueará tu paso. ¡Date prisa porque tu oponente puede estar más rápido! ¡Solo hay un ganador! **CONTENIDO DE LA CAJA:** 2 camiones - peones, 7 elementos de ruta: el tablero, 6 vallas, 10 pollos, un dado, 2 hojas de pegatinas, instrucciones del juego



UA Кoo Кooo Кoooo!!! Їде машина з курочками! Ти є власником цілого сімейства курочок. Ти дуже дбаєш про їх гарний настрій і чистоту загорожі. Однак під час прибирання ти муσιш перевезти їх з однієї загорожі до іншої, що знаходиться за лісом. Перевези всіх своїх курочок, але будь обережним! По дорозі на тебе чекає багато перешкод: десь може підстерігати лисиця, яка перелякає твоїх вразливих курочок, або супротивник може заблокувати тобі проїзд. Пoспіши, адже твій супротивник може бути швидшим! Переможець буде лише один! **ВМІСТ КОРОБКИ:** 2 вантажівки, 7 елементів дороги, 6 елементів загорожі, 10 курочок, гральний кубик, 2 аркуша з наклейками, інструкція до гри

GAME OBJECTIVE

The players' task is to transport 5 of their chickens as quickly as possible from the Village Farm to Forest Farm.

WINNER

The player who completes the task first is the winner.

GAME PREPARATION

1. Lay out the route and other elements as shown in **Photo 1**. Put all the chickens in the Village Farm.
2. On the elements of the route stick the boxes with the tasks according to the instruction presented on **Photo 2**. Use the included sticker sheets for this purpose.
3. Each player chooses one truck and the color of the chickens.
4. All players load 1 chicken on their truck and line up in front of the entrance to the route at the Village Farm.
5. Players take turns throwing dice - the one who rolls the highest number of dots starts the game.

PROGRESS OF THE GAME

1. The game starts at the entrance to the route at the Village Farm. The player who starts first rolls the dice and moves the chicken truck by the number of spaces rolled.
2. Each player has to transport 5 of their chickens from the Village Farm to the Forest Farm. To do this he must, by throwing the dice, cross the route. On the route there are fields with obstacles and bonuses that affect the dynamics of the game.
3. If you want to make the game more exciting, make sure your chicken on the truck doesn't fall off during transport - it's a big stress for it. If a chicken falls off the truck 3 times, it returns to the Village Farm.
4. If, after delivering a chicken to the Forest Farm, there are other chickens waiting to be transported from the Village Farm, you set the truck on the START again, load another chicken onto it, and (when it's your turn) set off again.

ADDITIONAL RULES

- ! You cannot stand on a field already occupied by an opponent. If you roll the dice in such a way that it indicates the place where the other player is standing - you do not move from your place and you lose your turn.
- ! To enter the Forest Farm, you must roll 1 (standing on the CHICKEN field) or 3 (standing on the FLEE field). The only exception is when you are standing on the CONSTRUCTIONS WORKS field and your opponent is at the same time occupying the field the dice tell you to move back to. Then you take advantage of the rule that you can't stand on a field occupied by an opponent and you don't have to move back on the next roll of the dice. In this situation, you must roll a 2 to get to the Forest Farm while standing on the CONSTRUCTION WORKS field.

CIEĽ HRY

Úlohou hráča je prepraviť čo najrychlejšie 5 svojich kurčiat z dedinskej farmy na farmu v lese.

VÍŤAZ

Vítazom sa stáva hráč, ktorý úlohu splní ako prvý.

PRÍPRAVA NA HRU

1. Rozložte trasu a ďalšie prvky, ako je to znázornené na **obrázku č. 1**. Vložte všetky kurčatá do dedinskej farmy.
2. Na prvky trasy nalepte samolepky s úlohami podľa pokynov uvedených na **obrázku č. 2**. Na tento účel použite priložené háčky s nálepkami.
- 3 Každý hráč si vyberie jedno nákladné auto a farbu kurčiat.
4. Všetci hráči naložia na svoje vozidlo 1 kuriatko a zoradia sa pred vstup na trasu do dedinskej farmy.
5. Hráči sa striedajú pri hádzaní kockou - hráč, ktorý hodí najvyšším počtom bodov, začína hru.

PRIEBEH HRY

1. Hra začína na vstupe na cestu do dedinskej farmy. Hráč, ktorý začína, hodí kockou a posunie svoje auto o počet políčok hodených kockou.
2. Každý hráč musí prepraviť 5 svojich kurčiat z dedinskej farmy na farmu v lese. Aby to mohol urobiť, musí pomocou hodov kockou prejsť celú cestu. Na trase sa nachádzajú polia s prekážkami a bonusmi, ktoré ovplyvňujú dynamiku hry.
3. Ak chcete hru spríjemniť, uistite sa, že vám pri preprave nespadlo kurča z kamiónu - je to pre ne veľký stres. Ak kura z kamiónu spadne trikrát, vráti sa na dedinskú farmu.
4. Ak po doručení kurčaťa na lesnú farmu čakajú na prepravu z dedinskej farmy ďalšie kurčatá, znova postavíte autíčko na ŠTART, naložíte na neho ďalšie kurča a (keď ste na rade), opäť vyrazíte.

DODATOČNÉ PRAVIDLÁ

- ! Nemôžete sa postaviť na políčko, na ktorom práve stojí váš spoluhráč. Ak hodíte kockou počet bodov, o ktoré sa máte posunúť na políčko, na ktorom aktuálne stojí váš spoluhráč, nemôžete tak urobiť a strácate svoj ťah.
- ! Vstup do lesnej farmy je možný iba hodením čísla 1 (stojac na políčku "KURČA"), alebo čísla 3 (stojac na políčku "ÚNIK") Jedinou výnimkou je, keď stojíte na políčku "STAVEBNÉ PRÁCE" a váš súper súčasne obsadzuje políčko, kam by ste sa mali vrátiť po hode kockou. Potom využijete pravidlo, že nemôžete stáť na poli obsadenom súperom a pri ďalšom hode kockou sa nemusíte vracat' späť. V tejto situácii musíte hodiť dvojku, aby ste sa dostali z políčka "STAVEBNÉ PRÁCE" na lesnú farmu.

CÍL HRY

Úkolem hráčů je co nejrychleji přepravit 5 svých kuřat z Vesnické Ohrady do Lesní ohrady.

VÝHRA

První hráč, který úkol dokončí, se stává vítězem.

PŘÍPRAVA HRY

1. Rozložte trasu a další prvky, jak je znázorněno na **Fotografii č. 1**. Všechny kuřata umístěte ve Vesnické ohradě.
2. Na prvky trasy nalepte pole s úkoly podle návodu na **Fotografii č. 2**. K tomu použijte přiložené listy s nálepkami.
3. Každý hráč si vybírá jeden kamion a barvu kuřat.
4. Všichni hráči nakládají 1 kuře na svůj kamion a umísťují se před vstupem na trasu u Vesnické ohrady.
5. Hráči jeden po druhém hází kostkou — kdo získá nejvyšší číslo, zahájí hru.

PRŮBĚH HRY

1. Hra začíná u vjezdu na trasu u Vesnické ohrady. Hráč, který začíná jako první, hází kostkou a posouvá kamion s kuřaty o hozený počet polí.
2. Každý hráč má k přepravě 5 svých kuřat z Vesnické do Lesní ohrady. Aby to mohl udělat, musí projet trasu házením kostkou. Na trase jsou pole s překážky a bonusy, které mají vliv na dynamiku hry.
3. Pokud chcete, aby hra byla více vzrušující, zkuste nenechat vaše kuře na kamionu spadnout během přepravy - je to pro něj velký stres. Pokud kuře spadne z kamionu třikrát, vrátí se odpočinout do Vesnické ohrady.
4. Pokud po dodání kuřete na Lesní ohradu ve Vesnické ohradě čekají zbývající kuřata na přepravu, umístěte kamion zpět na STARTU, naložte na něj další kuře a (když na vás přijde řada) opět vyrazte na cestu.

DODATEČNÁ PRAVIDLA

! Nesmíte stanout na poli již obsazeném soupeřem. Pokud hodíte kostkou počet teček, který ukazuje místo, kde stojí druhý hráč - nehybete se z místa a ztrácíte tah.

! Abyste vstoupili do Lesní ohrady, musíte hodit na kostce 6 (když stojíte na poli KUŘE) nebo 3 (když stojíte na poli ÚTĚK). Výjimkou je když stáváte na poli SILNIČNÍ PRÁCE, a soupeř zároveň obsazuje pole, na které se musíte podle kostek vrátit. Pak použijete pravidlo, že nemůžete stát na poli obsazeném soupeřem a nemusíte se vracet v dalším hodu kostkou. V této situaci, abyste se dostali do Lesní ohrady, když stojíte na poli SILNIČNÍPRÁCE, musíte hodit 2.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok azt a feladatot kapják, hogy szállítsanak le 5 csirkét a lehető leggyorsabban a faluból az erdei gazdaságba.

GYŐZTES

Aki a leggyorsabban teljesíti a feladatát az nyeri a játékot.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Helyezd el az útvonalat és más elemeket az **1. kép** szerint. Tegyed az összes csirkét a Falusi gazdaságba.
2. Az útvonal elemeire ragadd fel a matricán lévő dobozokat a feladatokkal a **2. kép** útmutatása szerint. Ehhez használd a mellékelt matricalapokat.
3. Minden játékos válasszon egy teherautót és a csirkék színei közül egy fajtát.
4. Minden játékos 1 csirkét tegyen fel a teherautójára, és álljon a Falusi gazdaság bejáratához
5. A játékosok felváltva dobznak a dobókockával - az kezd a játékot, aki a legtöbb pontot dobta.

A JÁTÉK MENETE

1. A játék a Falusi Gazdaság bejáratánál kezdődik. A kezdőjátékos dobjon a kockával, és a dobott szám szerint léptesse a teherautóját az úton
2. Minden játékosnak mind az 5 csirkéjét el kell szállítania a Faluból az Erdei Gazdaságba. Ehhez majd az aktuális kocka dobásával át kell haladnia az útvonalon. Az útvonalon akadályokkal és bónuszokkal rendelkező mezők vannak, amelyek befolyásolják a játék dinamikáját.
3. Ha izgalmasabbá akarja tenni a játékot, ügyeljen arra, hogy a teherautón lévő csirke ne essen le szállítás közben - ez nagy stresszt jelenthet. Ha egy csirke háromszor esik le a teherautóról, visszatér a Falusi Gazdaságba.
4. Ha egy csirkét sikerül leszállítani az Erdei Gazdaságba, és további csirkék várnak elszállításra a Faluból, akkor ismét a START-ra állítjuk a teherautót, felteszünk rá a következő csirkénket és (amikor rajtunk a sor) újra indítjuk a teherautót.

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

! Nem állhatsz olyan mezőn, amelyet már elfoglalt egy ellenfél. Ha úgy dobod a kockát hogy a teherautód olyan mezőre érkezne ahol a másik játékos áll, - akkor nem mozdulsz el a helyedről, és ebben a körben nem lépsz.

! Az Erdőgazdaságba való belépéshez 1-et (a CSIRKE mezőn állva) vagy 3-at (a menekülés mezőn állva) kell dobnod. Az egyetlen kivétel, ha az ÉPÍTÉSI MUNKÁK mezőn állsz, és az ellenfeled ugyanakkor elfoglalja azt a mezőt, ahová a dobásod után vissza kellene lépned. Ekkor kihasználod azt a szabályt, miszerint nem állhatsz az ellenfél által elfoglalt mezőn, és nem kell visszalépned majd a dobásnál. Ebben a helyzetben (miközben az ÉPÍTÉSI MUNKÁK mezőben állsz) pontosan 2-t kell dobnod, hogy az Erdőgazdaságba belépj.

OBJECTIF DU JEU

La tâche des joueurs est de transporter 5 poulets aussi rapidement que possible de l'enclos de campagne à l'enclos de forêt.

GAGNANT

Le joueur qui termine la tâche en premier est le gagnant.

PRÉPARATION DU JEU

1. Dispose le parcours et les autres éléments comme indiqué au **Photo 1**. Mets tous les poulets dans l'enclos de campagne.
2. Colle les cases avec les tâches sur les éléments du parcours, selon les instructions au **Photo 2**. Utiliser les feuilles d'autocollants à cet effet.
3. Chaque joueur choisit un camion et une couleur des poulets.
4. Tous les joueurs chargent un poulet dans leur camion et s'alignent devant l'entrée du parcours à côté de l'enclos de campagne.
5. Les joueurs lancent la dé à tour de rôle - celui qui obtient le plus grand nombre de points commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

1. Le jeu commence à l'entrée de lu parcours à côté de l'enclos de campagne. Le joueur qui commence lance la dé et déplace son camion avec un poulet du nombre de points obtenus.
2. Chaque joueur doit transporter 5 poulets de l'enclos de campagne à l'enclos de forêt. Pour ce faire, il doit, en lançant la dé, traverser tout le parcours. Sur le parcours, il y a des cases avec des obstacles et des bonus qui change la dynamique du jeu.
3. Si tu veux rendre le jeu plus excitant, assure-toi que ton poulet sur le camion ne tombe pas pendant le transport - c'est un grand stress pour lui. Si un poulet tombe du camion trois fois, il retourne se reposer à l'enclos de campagne.
4. Si, après avoir livré un poulet à l'enclos forêt, il y a d'autres poulets qui attendent d'être transportés dans l'enclos de campagne, tu remets ton camion sur la ligne de départ, charges un autre poulet et (quand c'est ton tour) repars.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

- ! Tu ne peux pas te placer sur une case déjà occupée par ton adversaire. Si tu lances le nombre de points qui indique l'endroit où se tient l'autre joueur, tu ne bouges pas de ta place et tu perds ton tour.
- ! Pour entrer dans l'enclos de forêt, tu dois obtenir 1 (lorsque tu te trouves sur la case **POULET**) ou 3 (lorsque tu te trouves sur la case **FUITE**). L'exception est lorsque tu te places sur la case **TRAVAUX ROUTIERS** et que ton adversaire occupe la case où, selon la valeur du dé, tu dois revenir. Alors, tu profites de la règle selon laquelle tu ne peux pas te placer sur la case occupée par ton adversaire et tu ne dois pas reculer au lancement du dé. Dans cette situation, pour se rendre à l'enclos de forêt, en te trouvant sur la case **TRAVAUX ROUTIERS**, tu dois avoir la valeur 2.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il compito dei giocatori è quello di trasportare, nel più breve tempo possibile, i loro 5 polli dal Pollaio Di Campagna al Pollaio Forestale.

VINCITA

Il giocatore che eseguirà il compito per primo, diventa il vincitore.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Disponi il percorso e gli altri elementi nel modo indicato sulla **Foto nr 1**. Colloca tutti i polli nel Pollaio di Campagna.
2. Applica i campi con le istruzioni sugli elementi del percorso secondo le istruzioni raffigurate nella **Foto nr 2**. A tal fine usa I fogli di adesivi in dotazione.
3. Ciascun giocatore sceglie un camion e il colore dei polli.
4. Tutti i giocatori caricano 1 pollo sul proprio camion e si mettono davanti All'accesso sul percorso vicino al Pollaio di Campagna.
5. I giocatori lanciano, uno dopo l'altro, il dado - chi otterrà il numero più alto, inizia il gioco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1. Il gioco inizia vicino all'accesso sul percorso accanto al Pollaio di Campagna. Il giocatore che inizia Per primo, lancia il dado e muove il camion con il pollo in base al numero ottenuto dopo il lancio.
2. Ciascun giocatore deve trasportare i suoi 5 polli dal Pollaio di Campagna al Pollaio Della Foresta. Per farlo, deve fare il percorso lanciando il dado. Lungo il percorso ci sono Ci sono i campi con gli ostacoli e i bonus che influiscono sulla dinamica del gioco.
3. Se vuoi rendere il gioco ancora più emozionante, fai sì che il Tuo pollo Presente sul camion non cada durante il trasporto - è un grande stress per lui. Nel caso in cui il pollo cada dal camion 3 volte, esso torna al Pollaio di Campagna per riposarsi un po'.
4. Se, una volta consegnato il pollo al Pollaio di Foresta, gli altri Polli aspettano il trasporto, posizioni di nuovo il camion su **PARTENZA**, carichi Un altro pollo (quando arriva il Tuo turno) e riparti.

REGOLE AGGIUNTIVE

- ! Non puoi fermarti sul campo già occupato dall'avversario. Se lanciando il dado Ottieni il numero che ti porterà alla casella già occupata da un altro avversario - non faialcuna mossa e perdi il turno.
- ! Per entrare nel Pollaio di Foresta devi lanciare il dado e ottenere il numeri 1 (se ti trovi sulla casella **POLLO**) oppure 3 (se ti trovi sulla casella **FUGA**). Un'eccezione è la situazione in cui ti fermi Sulla casella **LAVORI STRADALI**, e allo stesso tempo l'avversario occupa la casella In cui, secondo le indicazioni sul dado, devi andare indietro. In quel caso benefici della regola secondo la quale non puoi fermarti sulla casella già occupata dall'avversario e non devi andare indietro Durante un altro lancio del dado. In questa situazione, per entrare nel Pollaio di Foresta, se sei fermo sulla casella **LAVORI STRADALI**, devi lanciare il numero 2.

SCOPUL JOCULUI

Sarcina jucătorilor este de a transporta 5 dintre puii lor cât mai repede posibil de la Wiejska Zagroda (Ferma Rurală) la Leśna Zagroda (Ferma Forestieră).

VICTORIE

Jucătorul care termină primul realizarea sarcinii este câștigător.

PREGĂTIREA JOCULUI

1. Așezați traseul și alte elemente așa cum este arătat în **imaginea nr. 1**. Așezați toate găinile în Ferma Rurală.
2. Pe elementele traseului, atașați câmpurile cu sarcini în conformitate cu instrucțiunile prezentate în **imaginea nr. 2**. Pentru aceasta, utilizați colile cu autocolante atașate.
3. Fiecare jucător alege un camion și culoarea găinilor.
4. Toți jucătorii încarcă 1 pui pe camion și se aliniază în fața intrării pe traseu de lângă Ferma Rurală.
5. Jucătorii aruncă zarurile pe rând - cine aruncă cel mai mare număr de ochiuri pe zar începe jocul.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

1. Jocul începe la intrarea pe traseu lângă Ferma Rurală. Jucătorul care începe mai întâi, aruncă zarurile și mută camioneta cu pui cu numărul de ochiuri aruncate.
2. Fiecare jucător are 5 găini de transportat de la Ferma Rurală la Ferma Forestieră. Pentru a face acest lucru, el trebuie să parcurgă traseul aruncând cu zarul. Pe traseu se găsesc câmpuri cu obstacole și bonusuri care au influență asupra dinamicii jocului.
3. Dacă doriți ca jocul să fie mai interesant, încercați să vă faceți ca puiul, Care se află pe camion să nu cadă din acesta în timpul transportului - este un mare stres pentru el. Dacă puiul cade din camion de 3 ori, se întoarce să se odihnească în Ferma Rurală.
4. Dacă, după ce puiul a fost livrat la Ferma Forestieră, ceilalți pui rămași în Ferma Rurală așteaptă să fie transportați, puneți camionul înapoi pe START, încărcați încă un pui pe el și (când v-a venit rândul) parcurgeți încă o dată traseul.

REGULI SUPLIMENTARE

- ! Nu puteți sta pe câmpul ocupat deja de adversar. Dacă aruncați cu zarul un număr de ochiuri care vă va permite să vă deplasați până la un câmp ocupat de alt jucător - nu vă mișcați și pierdeți rândul.
- ! Pentru a intra în Ferma Forestieră, trebuie să aruncați 1 cu zarul (în timp ce stați pe câmpul PUI) sau 3 (în timp ce stați pe câmpul FUGĂ). Excepție este situația în care stați pe câmpul LUCRĂRI RUTIERE, iar adversarul în același timp ocupă câmpul pe care, conform indicației de pe zar, trebuie să vă întoarceți. Apoi folosiți regula că nu puteți sta pe câmpul ocupat de adversar și nu trebuie să vă retrageți în următoarea aruncare de zaruri. În această situație, pentru a ajunge la Ferma Forestieră, trebuie să arunci 2 în timp ce stați pe câmpul LUCRĂRI RUTIERE.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de los jugadores es transportar, más rápido posible, 5 de sus pollos de la Granja Rural a la Granja Forestal.

GANADOR

El primer jugador en completar la tarea es el ganador.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Distribuye la ruta y otros elementos como se muestra en **Foto 1**. Coloca todas las gallinas en la Granja Rural.
2. Coloca las pegatinas con tareas sobre la ruta de acuerdo con las instrucciones presentadas en el **Foto 2**. Utiliza las pegatinas adjuntas.
3. Cada jugador elige un camión y el color de las gallinas.
4. Todos los jugadores cargan 1 gallina en su camión y se alinean frente a la entrada a la ruta cerca de la Granja Rural.
5. Los jugadores se turnan lanzando los dados; el que lance el número mayor comienza el juego.

EL JUEGO

1. El juego comienza en la entrada de la ruta en la Granja Rural. El jugador que empieza primero lanza los dados y mueve el camión de pollos el número lanzado.
2. Cada jugador tiene que transportar 5 de sus pollos de la Granja Rural a la Forestal. Para hacer esto, tiene que llegar al final de la ruta. En la ruta se encuentran campos con obstáculos y premios que determinan la dinámica del juego.
3. Si quieres que el juego sea más emocionante, no dejes que tu pollo caiga del camión durante el transporte, es un gran estrés para él. Si el pollo se cae del camión 3 veces, vuelve a descansar en la Granja Rural.
4. Si, después de entregar el pollo a la Granja Forestal, los pollos restantes en la Granja Rural están esperando ser transportados, vuelve a poner el camión en INICIO, cárgalo con otro pollo encima y (cuando sea tu turno) vuelve a salir a la ruta.

REGLAS ADICIONALES

- ! No puedes pararte en un espacio ya ocupado por un oponente. Si lanzas un dado y el número obtenido indica el lugar donde está parado el otro jugador; no te mueves desde el lugar y pierdes el turno.
- ! Para entrar en la Granja Forestal debes obtener 1 (mientras estás parado en un campo POLLO) o 3 (si estás parado en el campo de HUIDA). La excepción es cuando te paras en el campo OBRAS, y el oponente al mismo tiempo ocupa el campo al que, de acuerdo con la indicación en el dado, debes volver. Entonces, no puedes pararte en el campo ocupado por el oponente y no tienes que retroceder en el siguiente turno, cuando tires el dado. En esta situación, para llegar a la Granja Forestal, situado en el campo OBRAS, tienes que obtener 2.

ЦІЛЬ ГРИ

Завданням гравця є якнайшвидше перевезти 5 своїх курочок із Сільської загорожі до Лісової Загорожі.

ПЕРЕМОГА

Гравець, який перший виконає завдання здобуває перемогу.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Склади дорогу та інші елементи так, як зображено на **Мал. 1**. Всіх курочок розмісти у Сільській загорожі.
2. На елементи дороги наклей поля з завданнями, згідно із інструкцією, що на **Мал.2**. Для цього використай аркуш з наклейками.
3. Кожен гравець вибирає одну вантажівку і колір курочок.
4. Кожен гравець ставить у свою вантажівку по 1 курочці і їде нею до початку дороги, що біля Сільської Загорожі.
5. Гравці по черзі кидають гральний кубик – в кого випаде найбільша кількість очок, той і починає гру.

ХІД ГРИ

1. Гра починається з того, що гравці в'їжджають на дорогу біля Сільської Загорожі. Гравець, що починає першим, кидає гральний кубик і рухає вантажівку з курочкою на відповідну кількість гральних полів.
2. Кожен гравець має перевезти 5 своїх курочок із Сільської Загорожі до Лісової загорожі. Аби це зробити потрібно проїхати дорогу з одного кінця в інший, щоразу кидаючи кубик. На дорозі знаходяться поля з перешкодами і бонусами, які впливають на хід гри.
3. Якщо хочеш, аби поїздка була безпечною постарайся, щоб твоя курочка, що знаходиться у вантажівці не падала під час поїздки – це для неї сильний стрес. Якщо курочка впаде з вантажівки 3 рази, то повертається до Сільської Загорожі.
4. Якщо після того, як ти довів свою курочку до Лісової Загорожі, у Сільській Загорожі ще залишились інші, повертаєшся вантажівкою на СТАРТ, завантажуєш наступну курочку і (коли буде твоя черга) знову кидаєш кубик і виїжджаєш на дорогу.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

- ! Не можеш ставати на поле де вже знаходиться твій супротивник. Якщо на гральному кубуку випала така кількість очок при якій потрібно стати на поле, де вже стоїть інший гравець – не рухаєшся з місця і втрачаєш хід.
- ! Аби в'їхати до Лісової Загорожі мусиш викинути на гральному кубуку 1 (якщо стоїш на полі КУРОЧКА) або 3 (якщо стоїш на полі ВТЕЧА). Винятком є ситуація, коли ти стоїш на полі ДОРОЖНІ РОБОТИ, а супротивник в той час займає поле на яке, згідно з кількістю очок, що випало на гральному кубуку, ти маєш відступити. Тоді користуєшся правилом, що ти не можеш вставати на поле вже зайняте супротивником, і в такому разі не мусиш відступати при наступному кидку грального кубика. У такій ситуації, стоячи на полі ДОРОЖНІ РОБОТИ, щоб добратись до Лісової Загорожі тобі потрібно викинути на гральному кубуку 2 очка.

PLAYING FIELD

hracia plocha / pole hry / játék pálya / cases du jeu / caselle del gioco / câmpuri de joc / campos de juego / ПОЛЯ ГРИ



CHICKEN Neutral field. A happy chicken heads for the Forest Farm. KURČA Neutrálne políčko. Šťastné kurčatá miera na farmu v lese. **KŮŘE** Neutrální pole. Spokojené kuře míří k Lesní ohradě. **CSIRKÉK** Általános mező. Egy boldog csirke az erdei gazdaságból tart. **POULET** Case neutre. Un poulet satisfait va à l'enclos de forêt. **POLLO** Casella neutra. Il pollo soddisfatto si dirige verso il Pollaio di Foresta. **PUI** Câmp neutru. Puiul bucuros se îndreaptă către Ferma Forestieră. **POLLO** Campo neutral. Satisfecho, el pollo se dirige a la Granja Forestal. **КУРОЧКА** Нейтральне поле. Задоволена курочка прямує до Лісової Загорожі.



SHORTCUT THROUGH THE WOODS You found a shortcut through the woods. You cross quickly to the CHICKEN field. SKRATKA CEZ LES Našiel si skratku cez les. Posuň sa na políčko KURČA. **ZKRATKA PŘES LES** Našli jsi zkratku přes les. Jedete rychle na pole KŮŘE. **RÖVIDÍTÉS AZ ERŐ KEREZTÜL** Találtál egy rövidebb útvonalat az erdőn keresztül. Gyorsan menj a csirke mezőre. **RACCOURCI À TRAVERS LA FORÊT** Tu as trouvé un raccourci à travers la forêt. Tu traverses rapidement vers la case POULET. **SCORCIATOIO ATTRAVERSO IL BOSCO** Hai trovato una scorciatoia attraverso il bosco. Passi veloce alla casella POLLO. **DRUM MAI SCURT PRIN PĂDURE** Ai găsit un drum mai scurt prin pădure. Vezi ajunge mai repede pe câmpul PUI. **ATAJO A TRÁVÉS DEL BOSQUE** Encontraste un atajo a través del bosque. Pasa rápidamente al campo POLLO. **КОРОТКА ДОРОГА ЧЕРЕЗ ЛІС** Ти знайшов коротку дорогу. Швидко проїжджаєш на поле КУРОЧКА.



THE DUCK FAMILY You spotted a family of ducks that came out on the road. You have to wait and let them pass. You're losing your turn. KAČACIA RODINKA Stretol si na ceste kačaciu rodinku. Musíš počkat kým prejdu cez cestu. Strácaš tento ťah. **KACHNÍ RODINA** Narazili jste na rodinu kachen, které vyšly na silnici. Musíte počkat a nechat je projít. Ztrácíte tah. **A KACSA CSALÁD** Meglátta! egy kacsacsaládot épp az úton haladni. Meg kell várnod míg áthaladnak az úton. Ebben a körben nem lépsz. **FAMILLE DE CANARDS** Tu as rencontré une famille de canards qui est sortie sur la route. Tu dois attendre et les laisser passer. Tu perds ton tour. **FAMIGLIA DELLE ANATRE** Ti sei imbattuto in una famiglia delle anatre che sono uscite per strada. Devi aspettare e farle passare. Perdi il turno. **FALIA DE RAȚE** Te-ai întâlnit cu o familie de rațe, care au ieșit în drum. Trebuie să aștepți să treacă. Pierzi o tură. **FAMILIA DE PATOS** Te cruzaste con una familia de patos que salió a la carretera. Tienes que esperar y dejarlos pasar. Pierdes el turno. **СИМ'Я КАЧОК** Натрапив на сім'ю качок, які вийшли на дорогу. Мусиш їх пропустити і зачекати. Пропускаєш хід.



CONSTRUCTION WORKS Unfortunately you encountered an unexpected road repair. In the next turn, you move back as many points as the dice indicate. STAVEBNÉ PRÁCE Bohužiaľ si narazil na neočakávanú opravu cesty. V nasledujúcom ťahu sa posunieš späť o toľko bodov, koľko hodíš kockou. **SILNIČNÍ PRÁCE** Bohužel jste narazili na nečekanou opravu silnice. V příštím tahu se vrátíte o tolik teček, kolik ukáže kostka. **ÉPÍTÉSI MUNKÁK** Sajnos épp egy útfelújításhoz érkezettél. A következő körben amennyit dobssz, annyit vissza kell lépned. **TRAVAUX ROUTIERS** Malheureusement, tu as rencontré une réparation routière inattendue. Au tour suivant, tu recules d'autant de points que le dé l'indique. **LAVORI STRADALI** Purtroppo Ti sei imbattuto in lavori stradali. Nel turno successivo ti sposti indietro di un numero di caselle pari a quello indicato sul dado. **LUCRĂRI RUTIERE** Din păcate, ai dat peste o renovare neașteptată a drumului. În următoarea tură, te întorci cu atâtea câmpuri câte ochiuri vor arăta zarurile. **OBRAS** Desafortunadamente, se ha encontrado con unas obras inesperadas en la carretera. En el siguiente turno, retrocede tantos campos como muestren los dados. **ДОРОЖНІ РОБОТИ** На жаль, ти потрапив на несподіваний ремонт дороги. Наступного ходу відступаєш назад на ту кількість полів скільки очок випаде на гральному кубуку.



CHICKEN BONUS You take the extra chicken from the Village Farm. If there are no more chicken left, nothing happens. KURACI BONUS Môžeš si vziať a naložiť na auto jedno "extra" kurča z dedinskej farmy. Ak tam už žiadne nie je, nič sa nedeje. **KŮŘE BONUS** Berete dodatečné kuře z Vesnické ohrady. Pokud vaše kuřata již nejsou v ohradě, nic se neděje. **CSIRKE BÓNUSZ** Felvehetsz egy extra csirkét a Falusi gazdaságból. Amennyiben nincs már csiréd ott, semmi sem történik. **TRAVAUX ROUTIERS** Malheureusement, tu as rencontré une réparation routière inattendue. Au tour suivant, tu recules d'autant de points que le dé l'indique. **POLLO BONUS** Prelevi dal Pollaio di campagna un pollo in più. Se nel pollaio non ci sono più i Tuoi polli, non succede niente. **PUI BONUS** lei un pui suplimentar de la Ferma Rurală. Dacă în fermă nu mai sunt pui ai tăi, nu se întâmplă nimic. **PREMIO DE POLLO** Recoges un pollo extra de la Granja Rural Si ya no tienes pollos en la Granja, no pasa nada. **БОНУША КУРОЧКА** Забери ще одну додаткову курочку із Сільської Загорожі. Якщо в загорожі вже немає твоїх курочок, то нічого не робиш.



FLEE Caution! Your chicken saw a fox and got very scared. It escapes from the truck back to the Village Farm. If you have more than one chicken on the car - only one escapes. ÚNIK Pozor! Tvoje kurča uvidelo lišku a veľmi sa zľaklo. Uteká z nákladného auta späť na dedinskú farmu. Ak máš v aute viac ako jedno kurča , unikne iba jedno. **ÚTĚK** Pozor! Vaše kuře vidělo lišku a velmi se vyděsilo. Utíká z kamionu zpět do Vesnické ohrady. Pokud máte v autě více než jedno kuře - unikne pouze jedno. **MENEKÜLÉS** Vigyázat! A csirkéd meglátott egy rókat, és nagyon megijedt! Ijedtében leugrik a teherautóról, és visszarohan a Falusi gazdaságba. Ha egynél több csirkéd van a teherautón, csak egy futamodik el. **FUGITE** Attention ! Ton poulet a vu un renard et a eu très peur. Il s'échappe du camion pour retourner à l'enclos de campagne. Si tu as plus d'un poulet dans le camion, un seul s'échappe. **FUGA** Attenzione! Il Tuo pollo ha visto una volpe e si è spaventato molto. Fugge dal camion per ritornare al Pollaio di Campagna. Se hai più di un pollo sul camion - scappa solo uno. **FUGA** Atentție! Puiul tău a văzut o vulpe și s-a speriat foarte tare. Fuge din camion înapoi la Ferma Rurală. Dacă ai mai mult de un pui pe camion - fugе numai unul. **HUIDA** ¡Atención! Tu pollo vio al zorro y se asustó mucho. Se escapa del camión de regreso a la Granja Rural. Si tienes más de un pollo en el vehículo, solo uno se escapa. **ВТЕЧА УВАГА!** Твоя курочка побачила лисицю і дуже перелякалась. Вітає із вантажівки і повертається до Сільської Загороді. Якщо маєш більше ніж одну курочку у вантажівці, то вітає лише одна.



CHANCE DICE You roll the dice again. If you roll: **1 - you move back to the CHICKEN 1 field** **2 - you go to the CHICKEN 2 field** **3 - you go to the CHICKEN 3 field. ŠANCA - KOCKA** Máš jeden hod kockou naviac. Ak hodíš: 1 – presunieš sa späť na poličko KURČA 1, 2 – posunieš sa na poličko KURČA 2, 3 – posunieš sa na poličko KURČA 3 **KOSTKA ŠANCE** Hodíte znovu kostkou. Pokud hodíte: 1 – vrátte se na pole KURĚ 1, 2 – jedete na pole KURĚ 2, 3 – jedete na pole KURĚ 3 **VÉLETLEN DOBÁS** Újra dobsz a kockával. Attól függ mit dobtaél: 1 - Mozasd vissza a csirkét egy mezőre, 2 - Elmész a 2-es csirke mezőre, 3 - Elmész a 3-as csirke mezőre **DÉ DE CHANCE** Tu lances à nouveau le dé. Si tu obtiens: 1 - tu retournes à la case POULET 1 2 - tu vas à la case POULET 2 3 - tu vas à la case POULET 3 **DADO OPPORTUNITÀ** Fai un altro lancio del dado. Se lanciando il dado, ottieni: 1 – torni indietro sulla casella POLLO 1, 2 – vai sulla casella POLLO 2, 3 – vai sulla casella POLLO 3 **ZAR ŠANSÁ** Arunci cu zarul încă o dată. Dacă aruncați: 1 – vă întoarceti pe câmpul PUI 1, 2 – vă deplasați pe câmpul PUI 2, 3 – vă deplasați pe câmpul PUI 3 **DADO DE SUERTE** Vuelve a tirar los dados. Si obtienes: 1 - vuelve al campo POLLO 1, 2 - va al campo POLLO 2, 3 - va al campo POLLO 3 **ГРАЛЬНИЙ КУБИК ШАНС** Кидай гральний кубик ще раз. Якщо випаде: 1 – відступаєш на поле КУРОЧКА 1, 2 – їдеш на поле КУРОЧКА 2, 3 – їдеш на поле КУРОЧКА 3



CHICKEN 1
KURČA 1
KURĚ 1
CHICKEN 1
POULET 1
POLLO 1
PUI 1
POLLO 1
КУРОЧКА 1



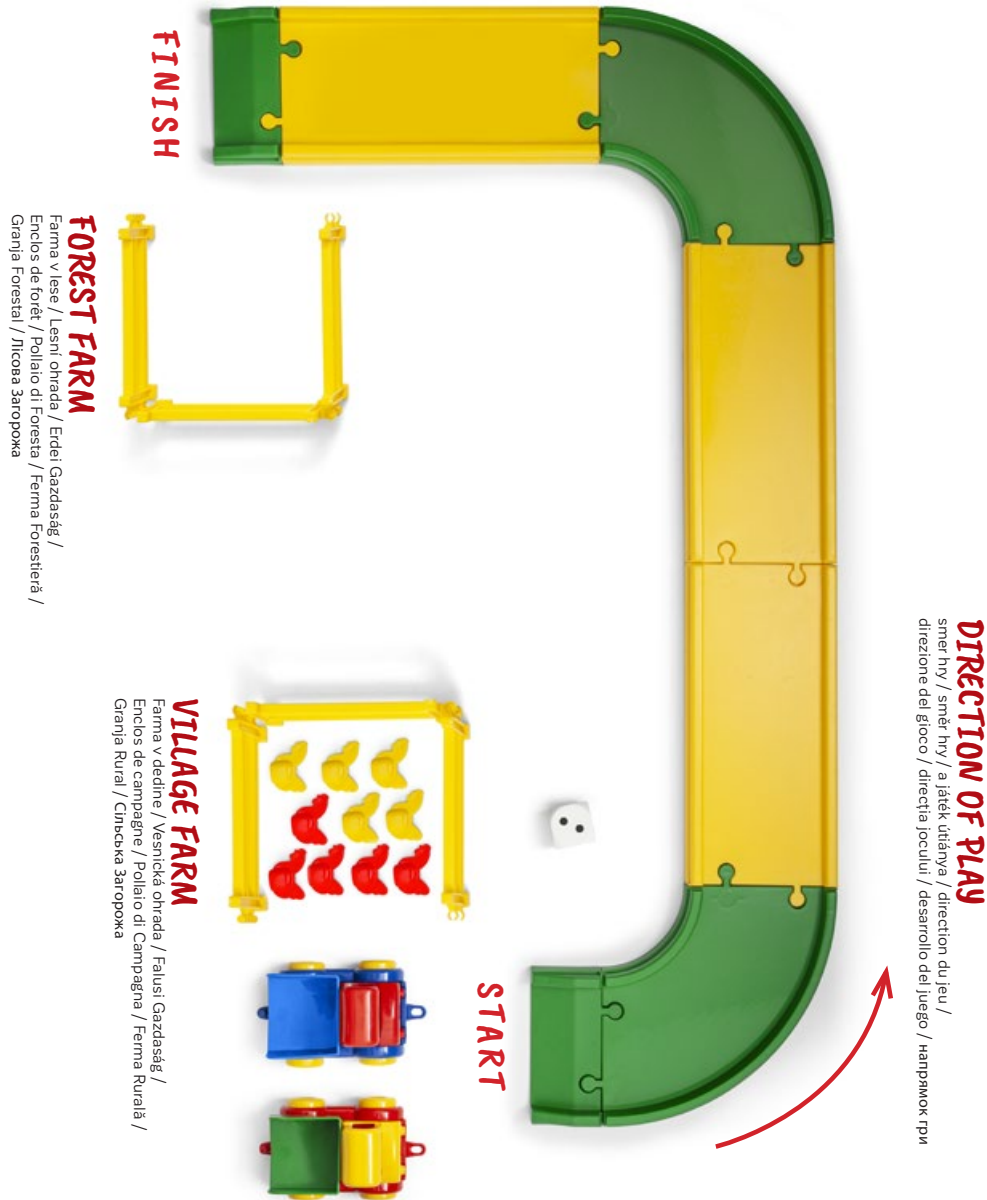
CHICKEN 2
KURČA 2
KURĚ 2
CHICKEN 2
POULET 2
POLLO 2
PUI 2
POLLO 2
КУРОЧКА 2



CHICKEN 3
KURČA 3
KURĚ 3
CHICKEN 3
POULET 3
POLLO 3
PUI 3
POLLO 3
КУРОЧКА 3

PHOTO NO. 1

obrázok č.1 / fotografie č. 1 / 1. kép / photo 1 / foto nr 1 / imaginea nr 1 / foto 1 / Мал. 1



DIRECTION OF PLAY
smet huy / smet huy / a játék útirnya / direction du jeu /
direzione del gioco / direcția jocului / desarrollo del juego / напрямок гри

PHOTO NO. 2

obrázok č. 2 / fotografie č. 2 / 2. kép / photo 2 / foto nr 2 / imaginea nr 2 / foto 2 / мал. 2



Producer:
P.P.H. WADER-WOŹNIAK Sp. z o.o.
ul. Rudna 30, 42-530 Dąbrowa Górnica
tel. +48 32 264 60 40,
mail@wader.toys
www.facebook.com/zabawki.wader
www.wader.toys
www.wader.games

author of the game:
Ewelina Kozielska, Kamil Pakuła

graphic design:
Kamil Pakuła