



# INSTRUCTION

family game

# RUNNING ANIMALS

WATCH YOUR HERD!



42502





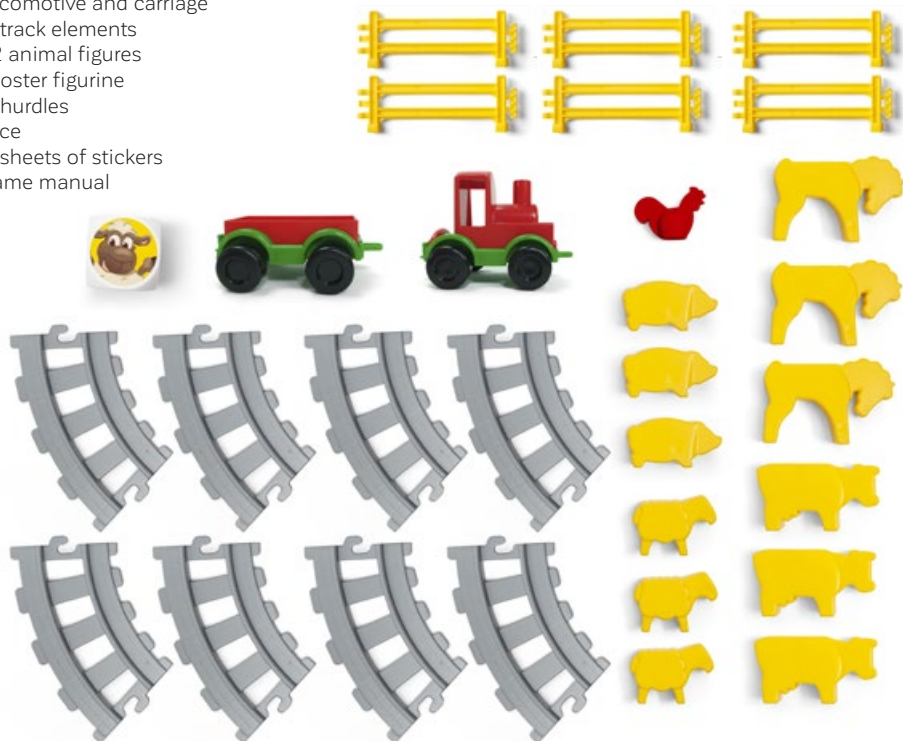
You are a breeder of animals that live in a country farm. In your absence, the unruly animals escape from their pens, scamper across the surrounding fields and eat the fresh grass along the railway line. You need to bring them to the pen before sunset, but luckily you have a train to help you do that.

While searching for more animals, those already sitting in the enclosure may escape again. You need a Guardian Rooster to watch over the flock in your absence. Your opponent will be happy to get in your way, because the winner is the one who completes the flock first. Roll the dice, look for animals and make the right decisions!



## BOX CONTENTS

- locomotive and carriage
- 8 track elements
- 12 animal figures
- rooster figurine
- 6 hurdles
- dice
- 2 sheets of stickers
- game manual



**SK** Ste chovateľom zvierat na vidieckej farme. V čase vašej neprítomnosti neposlušné zvieratá utekajú z ohrady, prebehávajú cez okolité polia a pasú sa na čerstvej trávě popri železničnej trati. Musíte ich priviesť späť do ohrady pred západom slnka, našťastie máte vlak, ktorý vám pri tom pomôže. Pri hľadaní ďalších zvierat môžu opäť uniknúť tie, ktoré už sú v ohrade. Potrebujete preto strážcu - kohúta, ktorý ustriehne stádo počas vašej neprítomnosti. Súper sa vám rád postaví do cesty, pretože zvíťazí ten, kto zoženie svoje stádo ako prvý. Hodte kockou, hľadajte zvieratá a správne sa rozhodnite! **OBSAH BALENIA:** lokomotíva a vagón, 8 dielov koľajníc, 12 figuriek zvierat, figurka kohúta, 6 zábran, kocka, 2 hárkky so samolepkami, návod na hru



**CZ** Jste chovatelem zvířat, která žijí ve vesnické ohradě. Ve vaší nepřítomnosti, neposlušná zvířata utíkají z ohrady, běhají po okolních polích a jedí čerstvou trávu podél železniční trati. Musíte je přivést do ohrady před západem slunce, ale naštěstí máte vlak, který vám s tím pomůže. Během hledání dalších zvířat mohou ta, která již sedí v ohradě, znovu utéct. Potřebujete Hlídačiho kohouta, aby hlídal stádo ve vaší nepřítomnosti. Soupeř váš úkol rád přeruší, protože první, kdo stádo dokončí, vyhrává. Házejte kostkou, hledejte zvířata a čirte správná rozhodnutí! **OBSAH KRABICE:** lokomotíva a vůz, 8 prvků kolejí, 12 figurek zvířátek, figurka kohouta, 6 plotů, hrací kostka, 2 listy s nálepkami, návod na hru



**HU** Ön egy vidéki tanyaán élő gazda. A távollétében a rakoncátlan állatok elszaladnak a kerítés mellől, átfutnak a környező mezőkön, és friss füvet esznek a vasútvonal mentén. Naplemente előtt be kell hozni őket a karámba, de szerencsére van egy vonatod, amely segít ebben. Miközben az állatokat hajkurászod a karámban várakozók ismét megszökhetnek! Szükség van egy vadrőre - egy kakasra, amely távollétedben őrizi az állományt! Az ellenfél örömmel hátrálhat a feladatodban, mert a végén az nyer aki elsőként összeterelei az állatait! Dobd el a kockát, keresd meg az állatokat, és dönts okosan! **DOBOZ TARTALMA:** mozdony és kocsi, 8 pályaelem, 12 háziállat figura, kakas figura, 6 akadály, kocka, 2 lap matrica, játékleírás



**FR** Tu es un éleveur d'animaux qui vivent dans une ferme de campagne. En ton absence, les animaux indisciplinés s'échappent de leur enclos, gambadent dans les champs environnants et mangent de l'herbe fraîche le long de la voie ferrée. Tu dois les amener à l'enclos avant le coucher du soleil, mais heureusement tu as un train pour t'aider à le faire. Pendant la recherche des animaux, ceux qui se trouvent déjà dans l'enclos risquent de s'échapper à nouveau. Tu as besoin d'un gardien - coq pour surveiller le troupeau en ton absence. Ton adversaire se fera un plaisir de te mettre des bâtons dans les roues, le gagnant est celui qui rassemble son troupeau en premier. Lance le dé, cherche les animaux et prends les bonnes décisions! **CONTENU DE LA BOÎTE:** locomotive et wagon, 8 éléments de la voie, 12 figurines d'animaux, figurine de coq, 6 clôtures, 1 dé, 2 feuilles d'autocollants, notice d'utilisation



**IT** Sei un allevatore di animali che vivono in una fattoria. Durante la Tua assenza gli animali ribelli scappano dalla fattoria, corrono liberamente sui campi mangiano un'erba fresca lungo la linea ferroviaria Devi Devi riportarli nella fattoria prima del tramonto, ma hai un treno Ti aiuterà. Durante le ricerche di altri animali, quelli che quelli che si trovano già nella fattoria possono fuggire di nuovo. Hai bisogno di un Gallo Guardiano, il quale terrà sotto controllo il branco durante la Tua assenza. Un avversario ostacolerà volentieri la Tua azione, perché vincerà quello che per primo completerà il proprio branco. Lancia un dado, cerca gli animali e prendi le decisioni giuste! **CONTENUTO DELLA SCATOLA:** Locomotiva e vagoni, 8 elementi di binari, 12 figurine di animali, figurina di gallo, 6 staccionate, dado, 2 fogli di adesivi, istruzioni per giocare



**RO** Sunteți crescător de animale care trăiesc într-o fermă de țară. În absența ta, animalele nesubordonate fug din incinta acesteia, aleargă pe câmpurile din jur și mănâncă iarbă proaspătă de-a lungul liniei ferate. Trebuie să le aduceți din nou la fermă înainte de apusul soarelui, dar din fericire aveți un tren care vă va ajuta. În timpul căutărilor animalelor, cele care se află deja în fermă pot scăpa din nou. Ai nevoie de un ranger - un cocoș care va avea grijă de turmă în absența ta! Adversarul va fi fericit să vă împiedice în realizarea sarcinii, pentru că câștigă primul care își completează turma. Aruncați zarurile, căutați animale și luați decizii corecte! **CONȚINUTUL CUTIEI:** locomotivă și un vagon, 8 elemente de cale ferată, 12 figuri pentru animale, o figurină de cocoș, 6 obstacole, zar, 2 coli de autocolante, instrucțiuni de joc



**ES** Eres criador de animales que viven en una granja rural. En tu ausencia, los animales rebeldes huyen de la granja, corren por los campos circundantes y comen hierba fresca a lo largo de la vía del tren. Tienes que llevarlos a la granja antes del atardecer, pero afortunadamente, tienes un tren para ayudarte con esto. Mientras tú estás buscando más animales, los que están en la granja pueden volver a huir. Necesitas un Gallo Guardián, que cuidará de los animales en tu ausencia. Oponente intentará interrumpir tu tarea, porque gana el quien será el primero en completar la manada. Tira los dados, busca a los animales y toma las decisiones correctas! **CONTENIDO DE LA CAJA:** locomotora y vagón, 8 elementos de la vía férrea, 12 figuras de animales, figura de gallo, 6 vallas, un dado, 2 hojas de pegatinas, instrucciones del juego



**UA** Ти – доглядач тварин, які мешкають у Сільській Загорожі. Поки тебе не було, неслухняні тваринки втікають з загорожі, розбігаються по навколишніх полях і жують свіжу травичку вздовж залізничної колії. Мушиш відправити їх знову до загорожі ще до заходу сонця. На щастя, у тебе є потяг, який тобі в цьому допоможе. Поки будеш шукати наступних тварин, ті що вже сидять в загорожі можуть знову втекти. Тобі потрібен Півень Охоронець, який за твоєї відсутності, придивується за стадом. Супротивник захоче перешкодити тобі, адже переможе той хто збере своє стадо першим. Кидай гральний кубик, шукай тваринки і приймай вірні рішення! **ВМІСТ КОРОБКИ:** потяг з причепом, 8 елементів залізної дороги, 12 фігурок тварин, фігурка півня, 6 елементів загорожі, гральний кубик, 2 аркуша з наклейками, інструкція до гри



### GAME OBJECTIVE

The players' task is to collect in their pens as many animals as possible that have run away across the fields. You receive points for the animals you collect. The player who collects the most points is the winner.







### WINNER

Whoever collects the most points in the game wins. The game ends when all the animals are in their pens.

### GAME PREPARATION

1. Glue the animal figures according to the instructions in **Photo 1**, using the attached sheets of stickers.
2. Lay out the tracks as shown in **Photo 2** and place the locomotive on them.
3. Build pens: 3 hurdles for 1 enclosure (game for 2 players) or 2 hurdles for 1 enclosure (game for 3 players).
4. Arrange all the animals evenly around the track, on the outside of the track.
5. Place the rooster figurine in the middle of the circle of tracks.
6. Players choose pens in which to gather their animals.

### PROGRESS OF THE GAME

1. The game begins with the player who first rolls the dice  or .
2. The player rolls the dice until he throws an image of any animal - then he moves the train to collect the animal shown on the dice. He pulls it up, puts it on a trailer and drives it to his pen. Now it's the other player's turn. One by one, everyone collects the animals from the fields.
3. When a player rolls a  or a  sign on the dice it means that he/she may take a CHANCE or he/she may lose. For a detailed explanation of the meaning of these fields, see the DICE rules.
4. During the game, you can hire a Guardian Rooster, who plays an important role in the game as a protector of the flock. Having a rooster in your pen means you can play it safe, see: ANIMALS and POINTING
5. Carefully transport your pets by train to the pens and don't let them fall off! If the animal falls off the wagon during transport - it is returned back to the fields.
6. Each player has to drive at least a full circle on the tracks with the animal in the wagon before it goes into its pen.
7. If you roll the dice with an image of an animal that is no longer on the fields, you can roll the dice 3 more times. If in none of the 3 throws the animal that is still available to be taken from the field falls out - you lose your turn.
8. You decide if you want to throw up to 3 times - remember that in addition to the animals you can also throw  or .
9. The game ends when all the animals are in their pens. Participants in the game tally up the points (see ANIMALS AND POINTING).
10. If you have a Guardian Rooster in your pen at the end of the game, you can add an additional 4 points to your flock score. Having a rooster can make the difference in who wins the game!

### ANIMALS and POINTING



#### GUARDIAN ROOSTER = 4 POINTS

- It's an extremely important character in the game. It ensures that your animals stay obediently in the pen and that your opponent cannot play a prank on you and free your animals while you are away.
- You decide for yourself if you want to hire a Rooster,
- You can hire a rooster when you roll the DICE in the CHANCE field, the rooster comes back into play when you roll the LOSS field.
- If, at the end of the game, the rooster is in your pen, you receive an additional 4 points.

**You can only hire a Rooster to guard your flock if it is currently available and not guarding an opponent's flock.**



#### HORSE = 2 points



#### COW = 2 points



#### PIG = 1 point



#### SHEEP = 1 point

### CIEĽ HRY

Úlohou hráčov je zhromaždiť do svojich ohrád čo najviac zvierat, ktoré ušli cez polia. Získavate body za zvieratá, ktoré pozbierate. Zvítazi hráč, ktorý získa najviac bodov.







### VÍTAZ

Hráč, ktorý nazbiera najviac bodov v hre, vyhráva. Hra končí, keď sú všetky zvieratá v ohradách.

### PRÍPRAVA NA HRU

1. Olepte figúrky zvierat podľa pokynov na **obrázku č. 1** pomocou priložených samolepiek.
2. Rozložte kolajnice tak, ako je znázornené na **obrázku č. 2** a položte na ne lokomotívu.
3. Postavte ohrady: 3 zábrany pre 1 ohradu (hra pre 2 hráčov) alebo 2 zábrany pre 1 ohradu (hra pre 3 hráčov).
4. Usporiadajte všetky zvieratá rovnomerne okolo trate na jej vonkajšej strane.
5. Umiestnite figúrku kohúta do stredu kruhu z kolajnic.
6. Hráči si vyberú ohrady, do ktorých budú zhromažďovať svoje zvieratá.

### PRIEBEH HRY

1. Hru začína hráč, ktorý prvý hodí kockou znak  alebo .
2. Hráč hádže kockou, kým nehodí obrázok ľubovoľného zvierata - potom posunie vlak a vezme zviera zobrazené na kocke. Vyberie ho, naloží na prívies a privezie k ohrade. Teraz je na rade druhý hráč. Jeden po druhom každý zbiera zvieratá z polí.
3. Keď hráč hodí na kocke znak  alebo , znamená to, že môže využiť ŠANCU alebo môže prehrať. Podrobné vysvetlenie významu týchto polí nájdete v časti KOCKA.
4. Počas hry si môžete najat' strážneho kohúta, ktorý v hre hrá dôležitú úlohu ako ochrana stáda. Ak máte kohúta v ohrade, znamená to, že môžete hrať bezpečne, pozrite si časť ZVIERATÁ A BODOVANIE
5. Opatrne prevádzajte svoje zvieratá vlakom k ohradám a nenechajte ich padnúť! Ak zviera počas prepravy z vozňa spadne - vráti sa späť na polia.
6. Každý hráč musí so zvieratom vo vagóne prejsť aspoň celý okruh kolajnic, kým vojde do ohrady.
7. Ak hodíte kockou obrázok zvierata, ktoré už nie je na poliach, môžete ju hodiť ešte 3-krát. Ak v žiadnom z 3 hodov nepadne zviera, ktoré je ešte k dispozícii na odvoz z poľa - stratíte ťah.
8. Sami sa rozhodnete, či chcete hádzať až 3x - nezabudnite, že okrem zvierat môžete hodiť aj znak  alebo .
9. Hra končí, keď sú všetky zvieratá v ohradách. Hráči si spočítajú body (pozrite ZVIERATÁ A BODOVANIE).
10. Ak máte na konci hry v ohrade strážneho kohúta, môžete si k svojmu skóre za stádo pripísať ďalšie 4 body. Kohút môže mať vplyv na to, kto vyhrá hru!

### ZVIERATÁ A BODOVANIE



#### STRÁŽNY KOHÚT= 4 BODY

- Je to mimoriadne dôležitá postava v hre. Zaisťuje, aby tvoje zvieratá zostali poslušne v ohrade a aby ťa tvoj súper nemohol prekabátiť a vyslobodiť tvoje zvieratá, kým si preč.
- Sám sa rozhodni, či si chceš najat' kohúta,
- Kohúta si môžeš najat', keď hodíš kockou pole ŠANCA, kohút sa vráti späť do hry, keď hodíš pole STRATA.
- Ak na konci hry bude kohút v tvojej ohrade, získaš za neho 4 body navyše.

**Kohúta, ktorý bude strážiť tvoje stádo, si môžeš najat' iba ak je k dispozícii a nestráži práve súperove stádo.**



#### KOŇ = 2 body



#### KRAVA = 2 body



#### PRASA = 1 bod



#### OVCA = 1 bod

## CÍL HRY

Úkolem hráčů je shromáždit do své ohrady co nejvíce zvířat, která se rozutekla po polích. Za sebraná zvířata získáváte body. Vítězem je hráč s největším počtem bodů.







## VÝHRA

Vítězem je ten, kdo nasbírá nejvíce bodů ve hře. Hra končí, když jsou všechna zvířata v ohradách.

## PŘÍPRAVA HRY

- Oblepte figurky zvířat v souladu s návodem na **Fotografii č 1**, pomocí přiložených listů s nálepkami.
- Rozložte koleje, jak je znázorněno na **Fotografii č. 2**, a umístěte na ně lokomotivu s vozem.
- Postavte ohradu: 3 ploty pro 1 ohradu (hra pro 2 hráče) nebo 2 ploty pro 1 ohradu (hra pro 3 hráče).
- Rozdělte všechna zvířata rovnoměrně okolo kolejí, na jejich vnější straně.
- Umístěte figurku kohouta uprostřed kruhu z kolejí.
- Hráči si vyberou ohrady, kde budou shromažďovat svá zvířata.

## PRŮBĚH HRY

- Začíná hráč, který jako první hodí na kostce  nebo .
- Hráč hodí kostkou, dokud nehodí obrázek libovolného zvířete – tehdy jede vlakem pro zvíře viditelné na kostce. Přijíždí k němu, umísťuje ho na přívěs a bere si ho do své ohrady. Nyní je druhý hráč na řadě. Každý jeden pa druhém sbírá zvířata z polí.
- Když hráč hodí na kostce  nebo , znamená to, že může použít ŠANCI nebo ho čeká ZTRÁTA.. Podrobné vysvětlení toho, co tato pole znamenají, najdete v pravidlech HRACÍ KOSTKA
- V průběhu hry si můžete najmout Hlídacího kohouta, který ve hře hraje důležitou roli obránce stáda. Když máte kohouta v ohradě znamená, že můžete hrát bezpečně, viz: ZVÍŘATA a HODNOCENÍ
- Přeppravujte své zvířata opatrně vlakem do ohrady a nenechte je spadnout! Pokud zvíře během přepravy spadne z vozu, vrátí se na pole.
- Každý hráč musí projet alespoň celý kruh po kolejích se zvířetem ve voze, než se dostane ke své ohradě.
- Pokud hodíte na kostce obrázek zvířete, které už není na polích, můžete hodit kostkou ještě třikrát. Pokud v žádném ze 3 hodů zvíře, které je stále k dispozici k vyzvednutí z pole, nepadne - ztratíte tah.
- Rozhodnete se, zda chcete házet až třikrát - nezapomeňte, že kromě zvířat můžete házet také  nebo .
- Hra končí, když jsou všechna zvířata v ohradách. Účastníci hry počítají body (viz ZVÍŘATA a HODNOCENÍ).
- Pokud je ve vaší ohradě na konci hry Hlídací kohout, můžete ke svému výsledku pro stádo přidat další 4 body. Hlídací kohout může změnit vítěze hry!

## ZVÍŘATA a HODNOCENÍ



### HLÍDACÍ KOHOUT = 4 body

- Je to nesmírně důležitá postava ve hře Díky tomu vaše zvířata zůstanou poslušná v ohradě a soupeř si s vás nemůže udělat legraci a osvobodit vaše zvířata, když nejste doma.
- Sami se rozhodnete, zda si chcete Kohouta najmout,
- Kohouta si můžete najmout, když hodíte na kostce pole ŠANCE, kohout se vrátí do hry, když hodíte pole ZTRÁTA.
- Pokud je kohout ve vaší ohradě na konci hry, získáváte další 4 body.

**Kohouta si můžete najmout, aby hlídal vaše stádo, pouze pokud je aktuálně k dispozici a nehlídá stádo soupeře.**



**KŮŇ = 2 body**



**KRÁVA = 2 body**



**PRASÁTKO = 1 bod**



**OVCE = 1 bod**

## JÁTÉK CÉLJA

A játékosok feladata hogy a lehető legtöbb elszökött állatot összegyűjtsék a karámba a mezőről. Pontokat kapunk az összegyűjtött állatokért. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti.







## GYŐZTES

Aki a legtöbb pontot gyűjti a játékban, az nyer. A játék akkor ér véget, amikor az összes állat a karámban van.

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Ragasszuk fel az állatos képeket az instrukció szerint **1-es kép**, használd a csomagolásban található matrica lapokat.
- Helyezd el a vágányokat a **2. fotó** szerint, és helyezd rájuk a mozdonyt.
- Karám építése: 3 akadály 1 elkerített részhez (2 játékos számára) vagy 2 akadály 1 elkerített részhez (3 játékos számára).
- Rendezd el az összes állatot egyenletesen a pálya körül, a pálya külső oldalán.
- Helyezd a kakas figurát a pálya közepére.
- A játékosok karámokat választanak, amelyekbe összegyűjtik állataikat.

## A JÁTÉK MENETE

- Az lesz a kezdőjátékos, aki először dob  vagy  jelet a dobókockával.
- A játékos addig dobja a kockát, amíg egy állat képét ki nem dobja - majd a vonatot mozgatja, hogy összegyűjtse a kockán látható állatot. Felhúzza, pótkocsira teszi és a karámhoz hajtja. Most a másik játékoson a sor. Egyenként mindenki összegyűjti az állatokat a mezőkről.
- Amikor egy játékos dob egy  vagy egy  jelet a kockán, ez azt jelenti, hogy ESÉLY-t kaphat, vagy veszíthet. E mezők jelentésének részletes magyarázatát a KOCKA szabályokban találod majd.
- A játék során felvehetsz egy védő kakast, aki fontos szerepet játszik a játékban, mint a nyáj védelmezője. Ha kakas van a karámban, az azt jelenti, hogy biztonságosan játszhatasz lásd: ÁLLATOK ÉS PONTOZÁS
- Óvatosan szállítsd vonattal háziállataidat a karámokhoz, és ne engedd, hogy leessenek! Ha az állat szállítás közben leesik a kocsiról - visszamegy a mezőkre.
- Minden játékosnak legalább egy teljes kört kell vezetnie az állatokkal a kocsiban pályán, mielőtt azok a karámba kerülnek.
- Ha olyan állat képét dobod ki a kockával amely már nincs a mezőkön, akkor még 3-szor dobhatsz a kockával. Ha a 3 dobás közül egyikben sem tudsz olyan állatot dobni akit a mezőről elvihetnél, akkor ebből a körből kimaradtál.
- Te döntöd el hogy akarsz-e háromszor dobni- ne feledd, hogy az állatokon kívül  vagy  is dobhatsz.
- A játék akkor ér véget, amikor az összes állat a karámban van. A játékban résztvevők összeszámolják a pontokat (lásd ÁLLATOK ÉS PONTOZÁS).
- Ha a játék végén van egy KAKAS a karámodban, további 4 pontot adhatsz a nyáj pontszámához. A kakas birtoklása különbséget jelenthet abban, hogy ki nyeri a játékot!

## ÁLLATOK ÉS PONTOZÁS



**Védő Kakas = 4 pont**

- Rendkívül fontos karakter a játékban. Biztosítja, hogy állataid engedelmesen maradjanak a karámban, és hogy ellenfeled ne tréfálhasson meg téged, és ne engedje szabadon állataidat, amíg távol vagy.
- Te döntöd el, hogy kakast akarsz-e magadhoz felvenni.
- A Kakast felbérelheted, amikor a KOCKÁVAL az ESÉLY (CHANCE) mezőben dobysz, és a kakast elveszíted amikor a LOSS (VESZTESEG) mezőben dobod ki őt.
- Ha a játék végén a kakas a karámodban van, további 4 pontot kapsz.

**Csak akkor vehet fel kakast a nyája őrzésére, ha ő jelenleg rendelkezésre áll, és nem őrzi az ellenfél nyáját.**



**LÓ= 2 pont**



**TEHÉN= 2 pont**



**MALAC= 1 pont**



**BÁRÁNY = 1 pont**

**OBJECTIF DU JEU**

La tâche des joueurs est de rassembler dans leur enclos le plus grand nombre possible d'animaux qui se sont enfuis à travers les champs. Tu obtiens des points pour les animaux collectés. Le joueur qui recueille le plus de points gagne.







**GAGNANT**

Celui qui recueille le plus de points dans le jeu gagne. Le jeu se termine lorsque tous les animaux se trouvent dans les enclos.

**PRÉPARATION DU JEU**

1. Colle les figurines d'animaux en suivant les instructions de la **Photo 1**, en utilisant les feuilles d'autocollants fournies.
2. Dispose les rails comme indiqué à la **Photo 2** et place la locomotive et le wagon dessus.
3. Construis les enclos : 3 clôtures pour 1 enclos (jeu pour 2 joueurs) ou 2 clôtures pour 1 enclos (jeu pour 3 joueurs).
4. Dispose tous les animaux de manière égale autour de la voie, à l'extérieur de celle-ci.
5. Place la figurine de coq au milieu du cercle de rails.
6. Les joueurs choisissent les enclos dans lesquels ils rassemblent leurs animaux.

**DÉROULEMENT DU JEU**

1. Le jeu est commencé par le joueur qui obtient le premier  ou .
2. Le joueur lance le dé jusqu'à ce qu'il obtienne une image de n'importe quel animal - puis il déplace le train pour récupérer l'animal vu sur le dé. Il s'y rend, le met sur la remorque et le ramène à son enclos. Maintenant, c'est au tour de l'autre joueur. Un par un, chacun ramasse les animaux dans les champs.
3. Lorsqu'un joueur obtient un signe  ou  sur le dé, cela signifie qu'il peut utiliser la CHANCE ou la PERTE l'attend. Une explication détaillée de la signification de ces cases peut être trouvée dans les règles. DÉ
4. Au cours du jeu, tu peux engager un coq gardien qui joue un rôle important dans le jeu en tant que défenseur du troupeau. Avoir un coq dans ton enclos signifie que tu peux jouer en sécurité, voir : ANIMAUX ET SCORE
5. Transporte prudemment tes animaux en train jusqu'à l'enclos et ne les laisse pas tomber ! Si un animal tombe du wagon pendant le transport, il est renvoyé dans les champs.
6. Chaque joueur doit faire au moins un tour complet sur les voies avec l'animal dans le wagon avant qu'il ne rentre dans son enclos.
7. Si tu obtiens l'image d'un animal qui n'est pas dans les champs, tu peux lancer le dé 3 fois de plus. Si dans aucun des 3 lancers, tu n'obtiens pas d'animal encore disponible, tu perds ton tour.
8. Tu décides si tu veux lancer jusqu'à 3 fois - n'oublie pas qu'en plus des animaux, tu peux obtenir aussi  ou .
9. Le jeu se termine lorsque tous les animaux se trouvent dans les enclos. Les joueurs comptent les points (voir ANIMAUX ET SCORE).
10. Si, à la fin du jeu, le Coq Gardien se trouve dans ton enclos, tu peux ajouter à votre score pour le troupeau 4 points supplémentaires. Avoir le coq peut décider du gagnant du jeu !

**ANIMAUX ET SCORE****COQ GARDIEN = 4 POINTS**

- C'est un personnage extrêmement important dans le jeu. Il garantit que tes animaux restent docilement dans l'enclos et que ton adversaire ne peut pas libérer tes animaux pendant ton absence.
- Tu décides toi-même si tu veux engager le coq.
- Tu peux engager le coq lorsque tu obtiens sur le dé la case CHANCE, le coq revient en jeu lorsque tu obtiens la case PERTE.
- Si, à la fin de la partie, le coq se trouve dans ton enclos, tu reçois 4 points supplémentaires.

**Tu ne peux engager le coq pour garder ton troupeau que s'il est actuellement disponible et qu'il ne garde pas le troupeau de ton adversaire.**

**CHEVAL = 2 points****VACHE = 2 points****PORC = 1 point****MOUTON = 1 point****OBIETTIVO DEL GIOCO**

Il compito dei giocatori è quello di radunare nella propria fattoria il maggior numero degli animali che si sono sparsi in giro nei campi. Dopo aver radunato gli animali, guadagni dei punti. Il giocatore che otterrà il maggior numero dei punti, diventa il vincitore.







**VINCITA**

Vince il giocatore che otterrà il maggior numero dei punti durante il gioco. Il gioco finisce quando tutti gli animali si trovano dentro i recinti.

**PREPARAZIONE DEL GIOCO**

1. Applica alle figurine degli animali gli adesivi secondo la **Foto nr 1** utilizzando i fogli di adesivi in dotazione.
2. Disponi i binari secondo la **Foto nr 2** e piazzaci una locomotiva con un vagone.
3. Costruisci i recinti: 3 staccionate per 1 recinto (gioco per 2 giocatori) oppure 2 staccionate per 1 recinto (gioco per 3 giocatori).
4. Disponi gli animali in modo uniforme intorno ai binari, sul loro lato interno.
5. Piazza la figurina del gallo al centro del cerchio composto dai binari.
6. I giocatori scelgono i recinti dentro i quali riunire i loro animali.

**SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

1. Inizia il giocatore, che lanciando il dado, per primo ottiene  o .
2. Il giocatore lancia il dado finché non ottiene l'immagine di qualsiasi animale - a quel punto parte con il treno per prendere l'animale raffigurato sul dado. Si avvicina a lui, lo piazza sul rimorchio e lo riporta nel suo recinto. Ora è il turno del secondo giocatore. Tutti, uno dopo l'altro, raccolgono gli animali dai campi.
3. Quando il giocatore lancia il dado e ottiene il segno  o , questo significa che può usufruire di OPPORTUNITA oppure lo attende la PERDITA. Le informazioni dettagliate relative a questi campi si trovano nelle regole DADO PER GIOCARRE.
4. Durante il gioco puoi incaricare il Gallo Guardiano che svolge l'importante ruolo di protettore del branco. Avere il gallo nel proprio recinto significa la possibilità di giocare in sicurezza, vedi: ANIMALI E PUNTEGGIO
5. Trasporta con cura i Tuoi animali con treno fino al recinto e lasciarli dormire! Se un animale cade dal vagone durante il trasporto - ritorna nel campo.
6. Ciascun giocatore deve fare almeno un giro completo sui binari con l'animale nel vagone prima che esso giunga nel suo recinto.
7. Se lanci il dado e ottieni l'immagine dell'animale che non si trova più sui campi, puoi fare ancora 3 altri lanci. Se in tutti e 3 lanci non otterrai alcun animale ancora disponibile per essere portato via dal campo - perdi il turno.
8. Sei Tu che decidi se vuoi fare 3 lanci - ricordati che nei lanci, oltre agli animali, puoi ottenere anche  o .
9. Il gioco finisce quando tutti gli animali si trovano nei recinti. I partecipanti del gioco Sommano i punti (vedi ANIMALI E PUNTEGGIO).
10. Se al termine del gioco nel Tuo recinto si trova il Gallo Guardiano, puoi aggiungere al Tuo punteggio relativo al branco altri 4 punti. Avere il gallo può essere decidere chi Vincerà nel gioco!

**ANIMALI E PUNTEGGIO****GALLO GUARDIANO = 4 PUNTI**

- si tratta di un personaggio molto importante. Grazie a lui i Tuoi animali rimarranno nel recinto e l'avversario non potrà farti uno scherzo e liberare i Tuoi animali durante la Tua assenza.
  - Puoi decidere da solo se incaricare o meno il Gallo,
  - Puoi incaricare il gallo quando dopo il lancio dado, uscirà il campo OPPORTUNITA, quando lanci il dado e ottieni il campo PERDITA, il gallo torna nel gioco.
  - Se, al termine del gioco, il gallo è nel Tuo recinto, ottieni altri 4 punti.
- Puoi incaricare il Gallo per tenere a bada il Tuo branco solo se è attualmente disponibile e non tiene a bada il branco dell'avversario).**

**CAVALLO = 2 punti****MUCCA = 2 punti****MAIALE = 1 punto****PECORA = 1 punto**



## SCOPUL JOCULUI

Sarcina jucătorilor este de a colecta în stiloul lor cât mai multe animale posibile care s-au împrăștiat pe câmpuri. Obțineți puncte pentru animalele colectate. Este câștigător jucătorul cu cele mai multe puncte.







## VICTORIE

Câștigătorul este cel care adună cele mai multe puncte în timpul jocului. Jocul s-a terminat când toate animalele au dispărut sunt în stilouri.

## PREGĂTIREA JOCULUI

1. Acoperiți figurile animalelor conform instrucțiunilor **din imaginea 1**, folosind foile autocolante furnizate.
2. Așezați șinele de cale ferată așa cum se arată **în fotografia 2** și așezați o locomotivă cu un vagon pe ele.
3. Construiți fermele: 3 obstacole pentru 1 fermă (joc pentru 2 jucători) sau 2 obstacole pentru 1 fermă (joc pentru 3 jucători).
4. Distribuți uniform toate animalele în jurul căii ferate, pe partea exterioară a acestora.
5. Așezați figura cocoșului în centrul cercului pistei.
6. Jucătorii aleg fermele unde își vor ține animalele.

## CUM DECURGE JOCUL

1. Primul jucător care aruncă zarurile  sau  începe jocul.
2. Jucătorul aruncă zarurile până când aruncă imaginea oricărui animal - apoi mută trenul pentru a recupera animalul vizibil pe zaruri. Se îndreaptă spre el, o pune pe o remorcă și o duce la ferma ei. Acum este rândul celui alt jucător. Toată lumea, la rândul său, colectează animale de pe câmp.
3. Când un jucător lansează un semn  sau , înseamnă că poate folosi o ȘANSĂ sau se poate confrunta cu o PIERDERE. Pentru o explicație detaliată a acestor câmpuri, consultați regulile ZARULUI.
4. În timpul jocului, puteți angaja Cocoșul Guardian, care joacă un rol important în joc ca apărător al turmei. A avea un cocoș în fermă înseamnă posibilitatea unui joc sigur, vezi ANIMALE ȘI PUNCTAJ
5. Transportați-vă animalele cu atenție cu trenul până la fermă și nu le lăsați să cadă! Dacă animalul cade de pe vagon în timpul transportului, acesta se întoarce pe câmpuri.
6. Fiecare jucător trebuie să conducă cel puțin un cerc complet pe piste cu animalul de companie în vagon, înainte ca acesta să ajungă la ferma sa.
7. Dacă arunci o imagine a unui animal care nu mai este în câmp, poți arunca zarurile de încă 3 ori. Dacă niciun animal nu cade în timpul celor 3 aruncări care mai poate fi luat din câmp - pierzi tura.
8. Decizi dacă vrei să arunci de până la 3 ori - ține minte că, în afară de animale, poți arunca și  sau .
9. Jocul se termină când toate animalele se află în țarcuri. Participanții la joc înregistrează puncte (vezi ANIMALE ȘI PUNCTAJ).
10. Dacă la sfârșitul jocului există un cocoș Guardian în stiloul tău, poți adăuga 4 puncte suplimentare la scorul turmei tale. A avea un cocoș poate face diferența pentru câștigătorul jocului!

## ANIMALE ȘI PUNCTAJ



## COCOȘ PAZNIK = 4PCT

- Este un personaj extrem de important în joc. Datorită acestuia, animalele tale vor rămâne ascultătoare în stilou, iar adversarul nu va putea să-ți joace un truc și să-ți elibereze animalele atunci când ești afară din casă.
  - Decizi singur dacă vrei să închiriezi un cocoș,
  - Puteți angaja un cocoș atunci când aruncați un câmp CHANCE pe zaruri, cocoșul revine în joc atunci când aruncați un câmp de PIERDERE.
  - Dacă cocoșul se află în stiloul tău la sfârșitul jocului, obții încă 4 puncte.
- Puteți angaja un cocoș pentru a vă păzi turma numai dacă acesta este disponibil în prezent și nu păzește turma adversarului.**



CAL = 2pct



VACĂ = 2pct



PORCULEȚ = 1pct



OAIE = 1pct

## OBJETIVO DEL JUEGO

La tarea de los jugadores es recoger tantos animales como sea posible en su granja buscándolos por los campos. Obtienes puntos por los animales encontrados. El jugador quien como primero recoja la mayor cantidad de puntos será el ganador.







## GANADOR

El ganador es el que acumula más puntos en el juego. El juego termina cuando todos los animales están en las granjas.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Marca las figuras de animales de acuerdo con las instrucciones **en Foto 1**, usando para ello las hojas de pegatinas.
2. Coloca la vía férrea tal como se muestra **en la Foto 2**. Luego añade una locomotora con un vagón. 3. Construye granjas: 3 vallas por granja (juego de 2 jugadores) o 2 vallas por granja (juego de 3 jugadores).
4. Distribuye todos los animales de manera uniforme alrededor de la vía férrea, en la parte exterior.
5. Coloca la figura del gallo en el centro del círculo que traza la vía férrea.
6. Los jugadores eligen las granjas donde guardarán a sus animales.

## EL JUEGO

1. Comienza el primer jugador en tirar  o .
2. El jugador tira los dados hasta obtener una imagen de un animal cualquiera, luego sale en tren para el animal indicado por el dado. Al llegar a por el animal, lo pone en un remolque y lo lleva a su granja. Ahora viene el turno del segundo jugador. Todos se turnan para recolectar animales de los campos.
3. Cuando un jugador obtiene  o , significa que puede tomar una OPORTUNIDAD o que le está esperando una PÉRDIDA. Consulta las reglas para obtener una explicación detallada de lo que significan estos campos. DADO.
4. Durante el juego, puedes contratar al Gallo Guardián que juega un papel importante como defensor de los animales en el juego. Tener un gallo en tu granja significa la posibilidad de un juego seguro, ver: ANIMALES y PUNTUACIÓN
5. ¡Transporta a tus animales con cuidado en tren hasta la granja y no les dejes caerse! Si el animal se cae del vagón durante el transporte, regresa a los campos.
6. Cada jugador tiene que recorrer al menos un círculo completo en la vía férrea con el animal en el vagón antes de que vaya a su granja.
7. Si obtienes una imagen de un animal que ya no está en los campos, puedes tirar los dados 3 veces más. Si no obtienes a ningún animal en tres dados consecutivos, pero el animal sigue en el campo, pierdes el turno.
8. Tú decides si quieres echar el dado hasta 3 veces; recuerda que, aparte de los animales, puedes obtener también  o .
9. El juego terminará cuando todos los animales estén en las granjas. Jugadores obtienen puntos (ver ANIMALES Y PUNTUACIÓN).
10. Si hay un gallo guardián en tu granja al final del juego, puedes agregarlo a tu puntuación por el rebaño 4 puntos adicionales. Tener un gallo puede marcar la diferencia y hacer que alguien gane el juego!

## ANIMALES Y PUNTUACIÓN



## GALLO GUARDIAN = 4 PUNTOS

- Es un personaje extremadamente importante en el juego. Gracias a él, tus animales seguirán siendo obedientes en la granja, y el oponente no podrá engañarte y liberar a tus animales cuando estés fuera de casa.
  - Tú mismo decides si quieres que el Gallo te preste sus servicios,
  - Puedes contratar un gallo cuando obtienes una OPORTUNIDAD al lanzar los dados, el gallo vuelve a estar disponible en el juego cuando se sale PERDIDO.
  - Si el gallo está en tu granja al final del juego, obtienes 4 puntos adicionales.
- Solo puedes contratar un Gallo para proteger tu manada si actualmente está disponible y no protege la manada de tu oponente.**



CABALLO = 2 puntos



VACA = 2 puntos



CERDITO = 1 punto



OVEJA = 1 punto

## ЦІЛЬ ГРИ

Завдання гравця – зібрати в своїй загорожі як можна більшу кількість тварин, які розбіглися по полях. За зібраних твариннок отримуєш бали. Гравець, який збере найбільше балів, стає переможцем.

## ПЕРЕМОЖЕЦЬ

Перемагає той, хто збере найбільшу кількість балів у грі. Гра закінчується тоді, коли всі тваринки знаходяться по загорожах.

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Обклей фігурки тварин, як **на мал. 1**, для цього використай аркуш з наклейками.
2. Склади залізну дорогу, як **на мал. 2** і постав на неї потяг з вагоном.
3. Збудуй загорожі: по 3 елемента на 1 загорожу (для 2 гравців) або по 2 елемента на 1 загорожу (для 3 гравців)
4. Розстав всіх тварин на однаковій відстані один від одного вздовж залізної дороги, по її зовнішній стороні.
5. Постав фігурку півня посередині залізници.
6. Гравці вибирають загорожі в які будуть збирати своїх твариннок.

## ХІД ГРИ

1. Гру починає гравець, який перший викине на гральному кубуку або .
2. Гравець кидає кубик доти, доки не з'явиться малюнок веселої тваринки – тоді рушає потягом до тваринки, яка випала на кубуку. Під'їхавши до неї, завантажує її на причіп і заводить до своєї загорожі. Тепер черга наступного гравця. Один за одним гравці збирають своїх твариннок з поля.
3. Коли у гравця на кубуку випадає знак або означає, що може скористатись ШАНСОМ або на нього чекає ПОКАРАННЯ. Детальне пояснення значення цих полів знайдете в розділі ГРАЛЬНИЙ КУБИК.
4. В ході гри можеш найняти Півня Охоронця, який грає важливу роль захисника стада. Наявність півня у твоєї загорожі забезпечить, те що звірі залишаться на місці, за твоєї відсутності. Дивись розділ ТВАРИНИ І БАЛИ.
5. Обережно транспортуй своїх тварин потягом до загорожі і не дозволяй їм впасти! Якщо тваринка випаде з вагону під час транспортування, то вона втікає і повертається на поле.
6. Завдання кожного гравця - проїхати щонайменше повне коло по залізній дорозі із тваринкою у вагоні, потім вона потрапляє у свою загорожу.
7. Якщо на кубуку випадає малюнок тваринки, якої вже немає на полі, можеш кидати гральний кубик ще 3 рази. Якщо при цьому жодного разу не випадає тваринка, яка ще пасеться на полі – втрачаєш хід.
8. Ти сам вирішуєш чи хочеш кидати кубик аж 3 рази – пам'ятай, що крім твариннок тобі може також випасти або .
9. Гра закінчується тоді, коли всі тваринки знаходяться в загорожах. По закінченню гри порахуй бали (дивись ТВАРИНИ І БАЛИ).
10. Якщо зібравши всіх тварин, у твоєї загорожі знаходиться півень Охоронець, можеш додати до своїх балів ще додатково 4 бали. Це може бути вирішальним у грі!

## ТВАРИНКИ І БАЛИ



### ПІВЕНЬ ОХОРОНЕЦЬ = 4 бали

- Це дуже важливий персонаж у грі. Завдяки йому твої тваринки залишатимуться слухняними у загорожі, а супротивник не зможе зробити тобі шкоду і випустити їх знову, поки тебе не буде вдома.
- Самостійно вирішуєш чи хочеш найняти Півня.
- Можеш найняти півня тоді, коли випадає на гральному кубуку поле ШАНС і можеш втратити, коли випадає поле ПОКАРАННЯ.
- Якщо по закінченню гри, півень знаходиться у твоїй загорожі, отримуєш додатково 4 бали.

**Можеш найняти Півня охороняти своє стадо лише у випадку, якщо він вільний і не охороняє стадо противника.**



### КІНЬ = 2 бали



### КОРОВА = 2 бали



### СВИНЯ = 1 бал



### ВІВЦЯ = 1 бал

## DICE

kocka / hrací kostka / kocka / dé / dado per giocare / zar / dado / гральний кубик



**HORSE you're going for the horse figurine / KÖN** ideš pre figurku koňa / **KÜN** jedete po figurku koně / **LO** Elvehetsz egy ló figurát / **CHEVAL** tu vas récupérer la figurine de cheval / **CAVALLO** Vai a prendere la figurina del cavallo / **CAL** Mergi după figura calului / **CABALLO** va a por la figura del caballo / **КІНЬ** ідеш по фігурку коня



**PIG you're going for the pig figurine / PRASA** ideš pre figurku prasiatka / **PRASÁTKO** jedete po figurku prasátka / **MALAC** Elvehetsz egy malac figurát / **PORC** tu vas récupérer la figurine de porc / **MAIALE** Vai a prendere la figurina del maiale / **PORCULET** Mergi după figura porcului / **CERDITO** va a por la figurita de cerdito / **СВИНЯ** ідеш по фігурку свині



**COW you're going for the cow figurine / KRAVA** ideš pre figurku kravy / **KRÁVA** jedete po figurku krávy / **TEHÉN** Elvehetsz egy tehén figurát / **VACHE** tu vas récupérer la figurine de vache / **MUCCA** Vai a prendere la figurina della mucca / **VACÁ** Mergi după figura vacii / **VACA** va a conseguir la figura de la vaca / **КОРОВА** ідеш по фігурку корови



**SHEEP you're going for the sheep figurine / OVCA** ideš pre figurku ovečky / **OVCE** jedete po figurku ovce / **BÁRÁNY** Elvehetsz egy bárány figurát / **MOUTON** tu vas récupérer la figurine de mouton / **PECORA** Vai a prendere la figurina della pecora / **OAIE** Mergi după figura oii / **OVEJA** va a por la figura de la oveja / **ВІВЦЯ** ідеш по фігурку вівці



### LOSS

- **Animals for 2 points escape from your pen (horse or cow or 2 x sheep or 2 x pig or 1 x pig and 1 x sheep)**
- **If you have a Guardian Rooster, you don't lose your animals, but you have to give up its services and the rooster returns to its place (becomes available to the opponent).**

### STRATA

- Z tvojej ohrady utečú zvieratá za 2 body (kôň alebo krava alebo 2 ovce alebo 2 prasiatka alebo 1 prasiatko a 1 ovca)
- Ak máš strážneho kohúta, nestrácaš svoje zvieratá, ale musíš sa vzdať jeho služieb a kohút sa vráti na svoje miesto (bude k dispozícii súperovi).

### ZTRÁTA

- Zvířata za 2 body utikají z vaší ohrady (kůň nebo kráva nebo 2 x ovce nebo 2 x prasátko nebo 1 x prasátko a 1 x ovce)
- Pokud máte Hlídacího kohouta, neztratíte své zvířata, ale musíte se vzdát jeho služeb a kohout se vrátí na své místo (bude k dispozici soupeři).

### VESZTESÉG

- 2 pontot érő állatok elmenekülnek a karámodból (ló vagy tehén, vagy 2 x bárány vagy 2 x sertés vagy 1 x sertés és 1 x bárány)
- Ha van egy Őrző Kakasod, akkor nem veszítel el állataidat, de el kell engedned a kakast, és a kakas visszatér a helyére (így elérhetővé válik az ellenfél számára).

### PERTE

- Des animaux pour 2 points s'échappent de ton enclos (cheval ou vache ou 2 x mouton ou 2 x porc ou 1 x porc et 1 x mouton)
- Si tu as le coq gardien, tu ne perds pas tes animaux, mais tu dois le licencier et le coq retourne à sa place (il devient disponible pour ton adversaire).

### PERDITA

- Gli animali per 2 punti fuggono dal Tuo recinto (Cavallo o mucca o 2 x pecora o 2 x maiale o 1 x maiale e 1 x pecora)
- Se hai il Gallo Guardiano non perdi i Tuoi animali, Ma devi rinunciare ai suoi servizi e il gallo torn

### PIERDERE

- Animalele de 2 puncte scapă de ferma ta (cal sau vacă sau 2 x oi sau 2 x porc sau 1 x porc și 1 x oaie)
- Dacă aveți un cocoș paznic, atunci nu vă pierdeți animalele, dar trebuie să renunți la serviciile sale și cocoșul se întoarce la locul său (devine disponibil adversarului).

### PÉRDIDA

- Animales por 2 puntos escapan de tu granja (caballo o vaca o 2 x oveja o 2 x cerdito o 1 x cerdito y 1 x oveja)
- Si tienes un Gallo Guardián, no pierdes a tus animales, pero debes despedirle: el gallo vuelve a su lugar (desde este momento está disponible para el oponente).

### ПОКАРАННЯ

- Тваринки на 2 бала втікають із твоєї загорожі (кінь або корова або 2 вівці або 2 свині або 1 вівця і 1 свиня).
- Якщо маєш Півня Охоронця, то тоді не втрачаєш своїх твариннок, але мушиш відпустити його. Півень повертається на своє місце (стає доступним іншим гравцям).

**CHANCE (options to choose from)**

- You can go into the fields to get another animal for 2 points (any animal: horse or cow or 2 x sheep or 2 x pig or 1 x pig and 1 x sheep)
- You can make it easier for your opponent's animals to escape into the fields (then your opponent loses animals for 2 points, the player who rolled the dice chooses them)
- You can hire a Guardian Rooster to watch over your flock (if currently available and not guarding an opponent's flock)

**ŠANCA** (možnosť voľby)

- Môžeš ísť na polia a získať ďalšie zvieratá za 2 body (akékoľvek zvieratá: koňa alebo kravu alebo 2 ovce alebo 2 prasiatka alebo 1 prasiatko a 1 ovcu)
- Môžeš uľahčiť útek do polí zvieratám súpera (súper potom stratí zvieratá za 2 body, vyberie ich hráč, ktorý hodil kockou)
- Môžeš si najatť strážneho kohúta, ktorý bude strážiť tvoje stádo (ak je k dispozícii a nestráži práve súperovo stádo)

**ŠANCA** (možnosti voľby)

- Můžete jít na pole pro další zvířátko za 2 body (jakékoli zvíře: kůň nebo kráva nebo 2 x ovce nebo 2 x prasátko nebo 1 x prasátko a 1 x ovce)
- Můžete usnadnit útek zvířat soupeře do polí (poté soupeř ztratí zvířata za 2 body, vybere si je hráč, který hodil kostkou)
- Můžete si najmout Hlídacího kohouta, který bude hlídat vaše stádo (je-li aktuálně k dispozici a nehlídá stádo soupeře)

**LEHETŐSÉG** (választási lehetőség)

- Elmehetsz a mezőkre, hogy 2 pontért újabb állatot szerezz be (bármely állat: ló vagy tehén, vagy 2 x bányi vagy 2 x sertés vagy 1 x sertés és 1 x bányi)
- Megkönnyítheted az ellenfél állatai számára a mezőkre való menekülést (ekkor az ellenfél 2 pontért veszít állatokat, az a játékos választja őket, aki dobta a kockát)
- Felvehetsz egy Kakas-t, aki vigyáz a nyájadra (ha jelenleg rendelkezésre áll, és nem őrzi épp az ellenfél nyáját)

**CHANCE (OPTIONS À CHOISIR)**

- Tu peux aller dans les champs pour récupérer un autre animal pour 2 points (n'importe quel animal : cheval ou vache ou 2 x mouton ou 2 x porc ou 1 x porc et 1 x mouton)
- Tu peux faciliter la fuite des animaux de ton adversaire dans les champs (alors ton adversaire perd des animaux pour 2 points, choisis par le joueur qui a lancé le dé)
- Tu peux engager le coq gardien pour surveiller ton troupeau (s'il est actuellement disponible et ne garde pas le troupeau de ton adversaire)

**OPPORTUNITÀ** (opzioni di scelta)

- Puoi partire per il campo per riportare un altro animale per 2 punti (qualsiasi animale: Cavallo o mucca o 2 x pecora o 2 x maiale o 1 x maiale e 1 x pecora)
- Puoi agevolare la fuga nei campi agli animali dell'avversario (così l'avversario Perde gli animali per 2 punti, li sceglie il giocatore che ha lanciato il dado)
- Puoi incaricare il Gallo Guardiano per tenere a bada il Tuo branco (Se è attualmente disponibile e non tiene a bada il branco dell'avversario)

**ȘANSA** (posibilitate de alegere)

- Puteți merge pe câmp pentru un alt animal de 2 puncte (orice animal: cal sau vacă sau 2 x oi sau 2 x porc sau 1 x porc și 1 x oaie)
- Puteți face mai ușor ca animalele adversarului să fugă pe câmpuri (apoi adversarul pierde animale de 2 puncte, sunt alese de jucătorul care a aruncat zarurile)
- Puteți angaja cocoșul paznic pentru a vă păzi turma (dacă este disponibil în prezent și nu păzește turma adversarului)

**OPORTUNIDAD** (opciones para elegir)

- Puedes ir al campo por otro animal por 2 puntos (cualquier animal: caballo o vaca o 2 x oveja o 2 x cerdito o 1 x cerdito y 1 x oveja)
- Puede hacer más fácil a los animales del oponente que se escapan a los campos (luego el oponente pierde animales por 2 puntos que son elegidos por el jugador que lanzó los dados)
- Puedes contratar un gallo guardián para proteger tu manada (si actualmente está disponible y no está protegiendo a la manada del oponente)

**ШАНС** (можеш вибрати 1 з 3 варіантів)

- Можеш вийхати з поля по ще одну тваринку за 2 бали (кінь або корова або 2 вівці або 2 свині або 1 вівця і 1 свиня).
- Можеш організувати втечу із загрози супротивника (тоді супротивник втрачає тваринок на 2 бали, вибирає їх гравець, який кидав гральний кубик).
- Можеш найняти Півня Охоронця для захисту свого стада (якщо він вільний і не охороняє стада супротивника).

**PHOTO NO. 1**

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

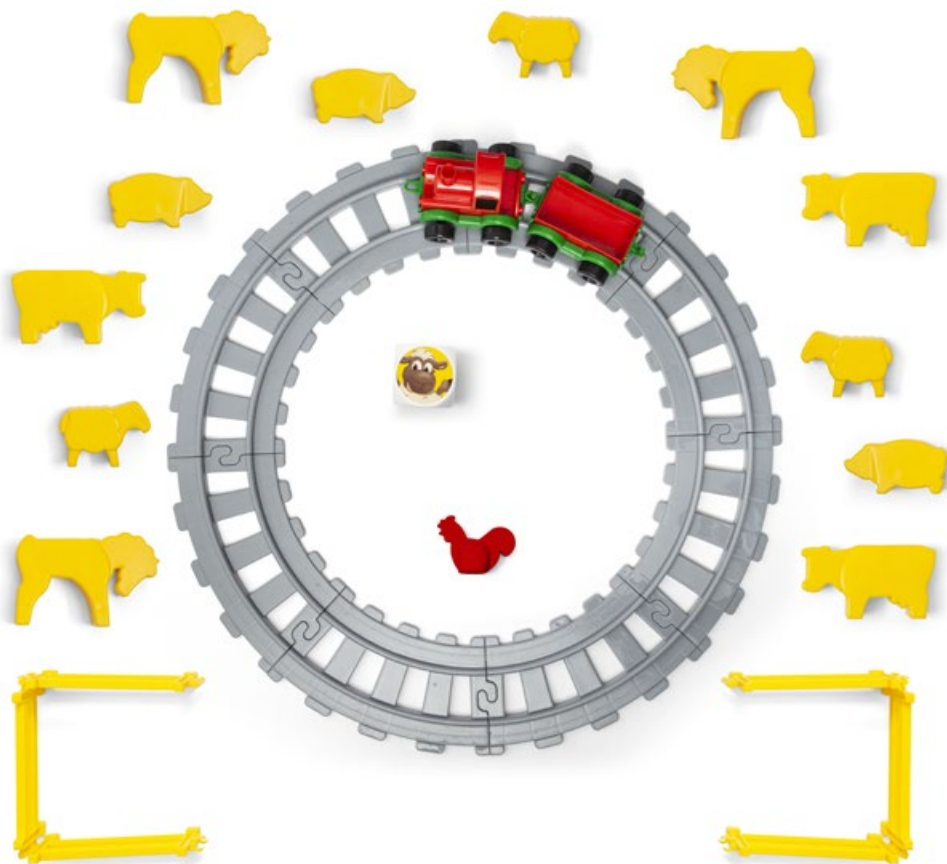
**GLUE THE FIGURES ON BOTH SIDES /**

olepte figurky z oboch strán / oblepte figurky z obou stran / ragaszd fel a figurákat minden oldalra / envelopper les figurines des deux côtés / applica gli adesivi sulle figurine su 2 lati / lipește autocolantele pe două părți / marca las figuras de ambos lados / обклейте фігурки з двох сторін



**PHOTO NO. 2**

obrazok č. 2 / fotografie č. 2 / kép 2. / photo 2 / foto nr 2 / imaginea nr 2 / foto 2 / малярнок 2



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

author of the game:  
Ewelina Kozielska

illustration & graphic design:  
Kamil Pakuła