

KURNIK 2

cztery pory roku

autor: Reiner Knizia

ilustracje: Maciej Szymanowicz

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



ELEMENTY GRY

16 kwadratowych płytek

– z jednej strony zwierzęta



gęś

kura

kurczak

mysz

– z drugiej strony pory roku



wiosna

lato

jesień

zima

16 okrągłych żetonów

– na każdym z nich
zwierzę i pora roku



CEL GRY

W kurniku zapanował wielki harmider – kury zaprosiły do siebie inne zwierzęta: kurczaki, gęsi i myszy. Toczą spór o to, która pora roku jest najlepsza (a wy jaką lubicie najbardziej i dlaczego?).

W trakcie gry pojawiać się będą okrągłe żetony ze zwierzętami lubiącymi różne pory roku. Na przykład:



Ten kurczak lubi lato.



Ten kurczak lubi zimę.



A ta kura lubi jesień.

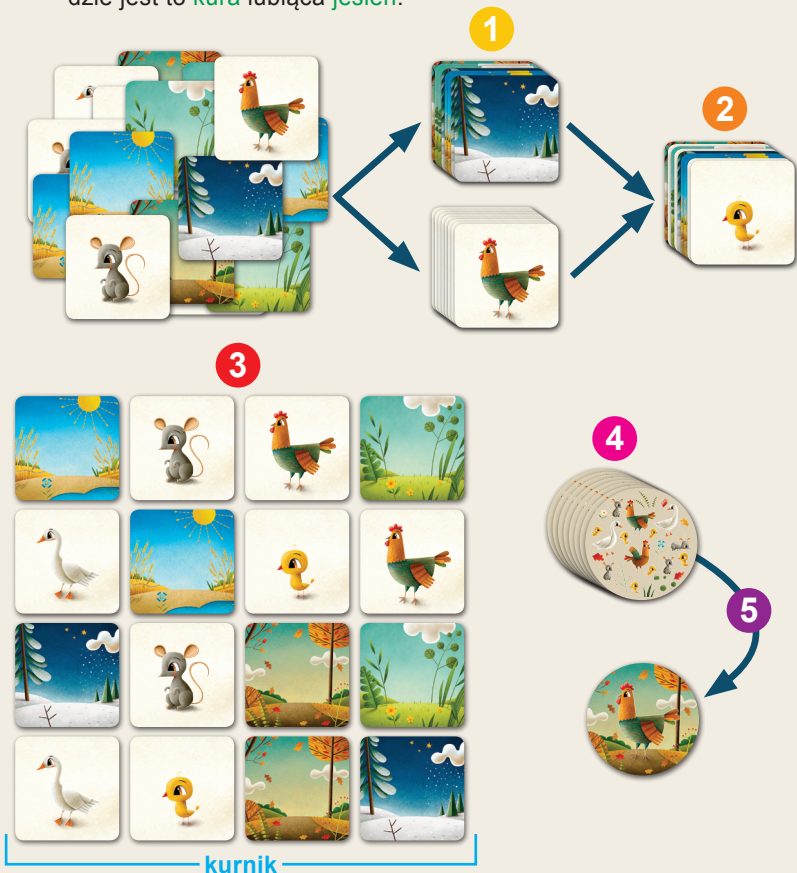
Waszym zadaniem jest **odnalezienie w kurniku jak największej liczby zwierząt** pasujących do tych z żetonów. Aby wygrać, będziecie musieli wykazać się dobrą pamięcią!

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Wszystkie **kwadratowe płytki** podzielcie na **2 równe stosy** (po 8 płytek):
 - w jednym stosie płytki muszą leżeć rysunkiem zwierząt do góry,
 - w drugim stosie płytki muszą leżeć rysunkiem pór roku do góry.
- 2 Następnie z **obu stosów stwórzcie 1 stos** (z 8 zwierzętami i 8 porami roku) i dokładnie go potasujcie.
- 3 Biorąc płytki z góry stosu, rozłóżcie je na środku stołu – **płytki muszą stworzyć kwadrat 4 x 4** (jak na rysunku obok). Płytki te nazywać będziemy **kurnikiem**. Pamiętajcie, że na początku gry w kurniku musi być 8 płytek przedstawiających zwierzęta i 8 przedstawiających pory roku.

4 Potasujcie wszystkie **okrągłe żetony**, stwórzcie z nich **stos** (żetony leżą rysunkiem do dołu) i połóżcie obok **kurnika**.

5 **Odkryjcie żeton z góry stosu** i połóżcie (rysunkiem do góry) obok **kurnika** – **żeton musi być widoczny dla wszystkich graczy!** Jest to pierwsze zwierzę do odnalezienia w kurniku. W naszym przykładzie jest to **kura** lubiąca **jesień**.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz, który był ostatnio w kurniku (lub gracz najmłodszy). Po nim swoje tury wykonują kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze **gracz próbuje znaleźć w kurniku płytkę pasującą do żetonu** odkrytego ze stosu.

Zasady gry wytłumaczymy na poniższym przykładzie:



Na odkrytym okrągłym żetonie jest **kura** lubiąca **jesień** – gracz szuka więc w **kurniku** płytki mającej z jednej strony **kurę**, a z drugiej **jesień**:

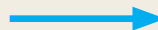
- **Gracz wybiera 1 płytkę w kurniku** – np. z **jesienią** – i **odwraca ją na drugą stronę**. Ma nadzieję, że jest tam **kura**.
- Płytkę leży teraz drugą stroną do góry, a gracze starają się zapamiętać, że z drugiej strony jest **jesień**.
- Jeśli odwrócona płytkę pasuje do żetonu (z jednej strony ma **kurę**, a z drugiej **jesień**), **gracz zdobywa żeton** i kładzie obok siebie – jest to **zdobyty punkt**.
- Tura gracza się kończy.
- Odkryjcie następny okrągły żeton z góry stosu dla kolejnego gracza.

Uwaga! Wszystkie płytki w **kurniku** leżą na swoich miejscach przez całą grę. W trakcie gry odwracacie je na drugą stronę, ale nie zmieniacie ich miejsc ani nie zabieracie ich do siebie. Zabieracie wyłącznie okrągłe żetony (jeśli odnaleźliście w **kurniku** odpowiednią płytkę).

- Jeśli odwrócona płytkę nie pasuje do żetonu, **gracz nie zdobywa żetonu**.
- Tura gracza się kończy.
- Okrągły żeton pozostaje na swoim miejscu – następny gracz spróbuje znaleźć płytkę pasującą do niego.

Przykład:

Grę rozpoczyna Piotrek. Na żetonie jest **kura lubiąca jesień** 1. Piotrek próbuje więc odnaleźć ? w kurniku płytkę z **kurą i jesienią**. Odwraca płytkę z **jesienią** 2, mając nadzieję, że z drugiej strony jest **kura**. Niestety, jest tam **mysz** 3 (płytkę leży teraz myszą do góry, a gracze starają się pamiętać, że z drugiej strony jest **jesień**). Tura Piotrka się kończy. Teraz Hania spróbuje odnaleźć **kurę lubiącą jesień**.



Hania próbuje znaleźć **kurę lubiącą jesień** ?. Odwraca płytkę z **kurą** 1, mając nadzieję, że z drugiej strony jest **jesień** – udało się! Płytkę pozostaje w kurniku (**jesienią** do góry 2), a Hania zdobywa okrągły żeton z **kurą lubiącą jesień** 3 (kładzie go przed sobą). W jego miejsce należy odkryć żeton z góry stosu 4 – następny gracz będzie szukał **myszy lubiącej lato**. Na pewno nie będzie to **mysz** z dolnego rzędu. Wiecie dlaczego? Jeśli nie, spójrzcie na turę Piotrka.



KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy zostanie zdobyty ostatni okrągły żeton zwierzęcia. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej żetonów zwierząt. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Aptečna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl
© 2025 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2025 Dr Reiner Knizia. All rights reserved

