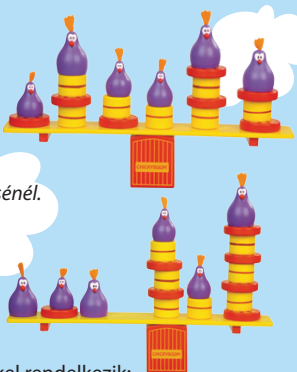


Megjegyzés: a figurák elhelyezésével tudjuk a játék nehézségi szintjét módosítani. Minél szélesebben, alacsonyabb tornyokba rendezzük a figurák, annál könnyebb, míg minél magasabb tornyokat építünk a figurákból, annál nehezebb dolgunk lesz a játék során a figurák megszerzésénél.



A JÁTÉK MENETE

Minden figura különböző pontértékkel rendelkezik:

Nagyméretű tyúkok: 3 pont

Kisebb méretű tyúkok: 2 pont

Szénabála: 3 pont

Kocsikerék: 1 pont

A legfiatalabb játékos lesz a kezdő játékos. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A soron lévő játékos megpróbál a kakasülőről egy tetszőlegesen választott figurát elvenni, anélkül hogy az egyensúlyt megbontaná. Abban az esetben, ha a figura felemelésénél már látszik, hogy a mérleghinta le fog dőlni, a figura még visszatehető eredeti helyére, és másik választható helyette.

JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint az összes figurát begyűjtötték a játékosok, vagy az egyensúlyból kibillenve a mérleghintáról leesnek a figurák.

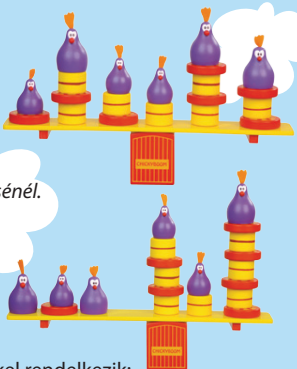
Mindkét esemény bekövetkezése után a játékosok megszámlálják a megszerzett figurák alján lévő pontszámait. Annak a játékosnak, aki kibillentette a mérleghintát, és emiatt leestek a figurák 5 pontot le kell vonnia az összegyűjtött pontszámából.

A legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

Játékvariáció kisebb gyerekek részére

Pontszámolás nem szükséges. Az a játékos lesz a nyertes, akinek utoljára sikerült figurát szereznie a mérleghinta ledöntése előtt.

Megjegyzés: a figurák elhelyezésével tudjuk a játék nehézségi szintjét módosítani. Minél szélesebben, alacsonyabb tornyokba rendezzük a figurák, annál könnyebb, míg minél magasabb tornyokat építünk a figurákból, annál nehezebb dolgunk lesz a játék során a figurák megszerzésénél.



A JÁTÉK MENETE

Minden figura különböző pontértékkel rendelkezik:

Nagyméretű tyúkok: 3 pont

Kisebb méretű tyúkok: 2 pont

Szénabála: 3 pont

Kocsikerék: 1 pont

A legfiatalabb játékos lesz a kezdő játékos. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A soron lévő játékos megpróbál a kakasülőről egy tetszőlegesen választott figurát elvenni, anélkül hogy az egyensúlyt megbontaná. Abban az esetben, ha a figura felemelésénél már látszik, hogy a mérleghinta le fog dőlni, a figura még visszatehető eredeti helyére, és másik választható helyette.

JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint az összes figurát begyűjtötték a játékosok, vagy az egyensúlyból kibillenve a mérleghintáról leesnek a figurák.

Mindkét esemény bekövetkezése után a játékosok megszámlálják a megszerzett figurák alján lévő pontszámait. Annak a játékosnak, aki kibillentette a mérleghintát, és emiatt leestek a figurák 5 pontot le kell vonnia az összegyűjtött pontszámából.

A legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

Játékvariáció kisebb gyerekek részére

Pontszámolás nem szükséges. Az a játékos lesz a nyertes, akinek utoljára sikerült figurát szereznie a mérleghinta ledöntése előtt.

CHICKYBOOM™

Illegő-billegő kakasülő

A farmon békésen üldögélnek a tyúkok, de csak addig, míg valamelyik játékos meg nem bontja az egyensúlyt. Próbáld meg minél több és nagyobb pontértékű figurát összegyűjteni, anélkül, hogy ledöntened a kakasülőt. A Chickyboom az egyensúly, kacagás, szórakozás játéka.

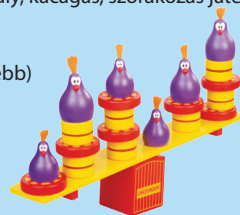
DOBOZ TARTALMA

- 6 db tyúkfígura fából (3 nagy, 3 kisebb)

- 7 db szénabála fából

- 7 db kocsikerék fából

- 1 db mérleghinta fából



JÁTÉK CÉLJA

A legtöbb tyúkot, szénabálát és kocsikereket összegyűjteni a játék során, anélkül hogy kibillenենék a mérleghintát az egyensúlyából.

Minden figura különböző pontértékkel rendelkezik. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

ELŐKÉSZÜLET

A mérleghinta palló részét helyezük el az asztalon. Először helyezük el az összes tyúkfígurát, szénabálát és kocsikereket tetszőlegesen a pallón.

A figurák elhelyezkedését minden játék előtt variálhatjuk, így minden játék új kiindulási helyzetből kezdődik.

Ezután helyezük rá a pallót az összes figurával a mérleghinta alapelemére, ügyelve az egyensúlyra.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.

1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

CHICKYBOOM™

Illegő-billegő kakasülő

A farmon békésen üldögélnek a tyúkok, de csak addig, míg valamelyik játékos meg nem bontja az egyensúlyt. Próbáld meg minél több és nagyobb pontértékű figurát összegyűjteni, anélkül, hogy ledöntened a kakasülőt. A Chickyboom az egyensúly, kacagás, szórakozás játéka.

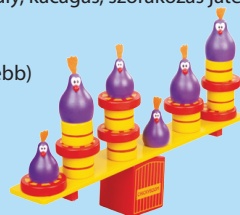
DOBOZ TARTALMA

- 6 db tyúkfígura fából (3 nagy, 3 kisebb)

- 7 db szénabála fából

- 7 db kocsikerék fából

- 1 db mérleghinta fából



JÁTÉK CÉLJA

A legtöbb tyúkot, szénabálát és kocsikereket összegyűjteni a játék során, anélkül hogy kibillenենék a mérleghintát az egyensúlyából.

Minden figura különböző pontértékkel rendelkezik. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

ELŐKÉSZÜLET

A mérleghinta palló részét helyezük el az asztalon. Először helyezük el az összes tyúkfígurát, szénabálát és kocsikereket tetszőlegesen a pallón.

A figurák elhelyezkedését minden játék előtt variálhatjuk, így minden játék új kiindulási helyzetből kezdődik.

Ezután helyezük rá a pallót az összes figurával a mérleghinta alapelemére, ügyelve az egyensúlyra.

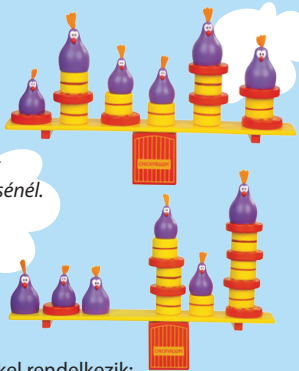


Importálja: GémKer-Gémklub Kft.

1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Megjegyzés: a figurák elhelyezésével tudjuk a játék nehézségi szintjét módosítani. Minél szélesebben, alacsonyabb tornyokba rendezzük a figurák, annál könnyebb, míg minél magasabb tornyokat építünk a figurákból, annál nehezebb dolgunk lesz a játék során a figurák megszerzésénél.



A JÁTÉK MENETE

Minden figura különböző pontértékkel rendelkezik:

Nagyméretű tyúkok: 3 pont

Kisebb méretű tyúkok: 2 pont

Szénabála: 3 pont

Kocsikerek: 1 pont

A legfiatalabb játékos lesz a kezdő játékos. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A soron lévő játékos megpróbál a kakasülőről egy tetszőlegesen választott figurát elvenni, anélkül hogy az egyensúlyt megbontaná. Abban az esetben, ha a figura felemelésénél már látszik, hogy a mérleghinta le fog dőlni, a figura még visszatehető eredeti helyére, és másik választható helyette.

JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint az összes figurát begyűjtötték a játékosok, vagy az egyensúlyból kibillenne a mérleghintáról leesnek a figurák.

Mindkét esemény bekövetkezte után a játékosok megszámlálják a megszerzett figurák alján lévő pontszámait. Annak a játékosnak, aki kibillentette a mérleghintát, és emiatt leestek a figurák 5 pontot le kell vonnia az összegyűjtött pontszámából.

A legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

Játékvariáció kisebb gyerekek részére

Pontszámolás nem szükséges. Az a játékos lesz a nyertes, akinek utoljára sikerült figurát szereznie a mérleghinta ledöntése előtt.

CHICKYBOOM™

Illegő-billegő kakasülő

A farmon békésen üldögélnek a tyúkok, de csak addig, míg valamelyik játékos meg nem bontja az egyensúlyt. Próbáld meg minél több és nagyobb pontértékű figurát összegyűjteni, anélkül, hogy ledöntened a kakasülőt. A Chickyboom az egyensúly, kacagás, szórakozás játéka.

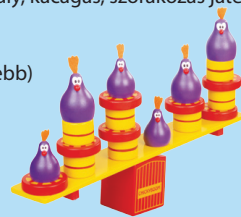
DOBOZ TARTALMA

- 6 db tyúkfígura fából (3 nagy, 3 kisebb)

- 7 db szénabála fából

- 7 db kocsikerek fából

- 1 db mérleghinta fából



JÁTÉK CÉLJA

A legtöbb tyúkot, szénabálát és kocsikereket összegyűjteni a játék során, anélkül hogy kibillentenénk a mérleghintát az egyensúlyából.

Minden figura különböző pontértékkel rendelkezik. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

ELŐKÉSZÜLET

A mérleghinta palló részét helyezük el az asztalon. Először helyezük el az összes tyúkfígurát, szénabálát és kocsikereket tetszőlegesen a pallón.

A figurák elhelyezkedését minden játék előtt variálhatjuk, így minden játék új kiindulási helyzetből kezdődik.

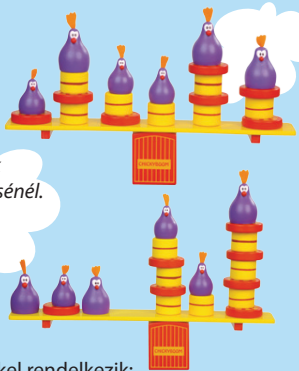
Ezután helyezük rá a pallót az összes figurával a mérleghinta alapelemére, ügyelve az egyensúlyra.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Megjegyzés: a figurák elhelyezésével tudjuk a játék nehézségi szintjét módosítani. Minél szélesebben, alacsonyabb tornyokba rendezzük a figurák, annál könnyebb, míg minél magasabb tornyokat építünk a figurákból, annál nehezebb dolgunk lesz a játék során a figurák megszerzésénél.



A JÁTÉK MENETE

Minden figura különböző pontértékkel rendelkezik:

Nagyméretű tyúkok: 3 pont

Kisebb méretű tyúkok: 2 pont

Szénabála: 3 pont

Kocsikerek: 1 pont

A legfiatalabb játékos lesz a kezdő játékos. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A soron lévő játékos megpróbál a kakasülőről egy tetszőlegesen választott figurát elvenni, anélkül hogy az egyensúlyt megbontaná. Abban az esetben, ha a figura felemelésénél már látszik, hogy a mérleghinta le fog dőlni, a figura még visszatehető eredeti helyére, és másik választható helyette.

JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint az összes figurát begyűjtötték a játékosok, vagy az egyensúlyból kibillenne a mérleghintáról leesnek a figurák.

Mindkét esemény bekövetkezte után a játékosok megszámlálják a megszerzett figurák alján lévő pontszámait. Annak a játékosnak, aki kibillentette a mérleghintát, és emiatt leestek a figurák 5 pontot le kell vonnia az összegyűjtött pontszámából.

A legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

Játékvariáció kisebb gyerekek részére

Pontszámolás nem szükséges. Az a játékos lesz a nyertes, akinek utoljára sikerült figurát szereznie a mérleghinta ledöntése előtt.

CHICKYBOOM™

Illegő-billegő kakasülő

A farmon békésen üldögélnek a tyúkok, de csak addig, míg valamelyik játékos meg nem bontja az egyensúlyt. Próbáld meg minél több és nagyobb pontértékű figurát összegyűjteni, anélkül, hogy ledöntened a kakasülőt. A Chickyboom az egyensúly, kacagás, szórakozás játéka.

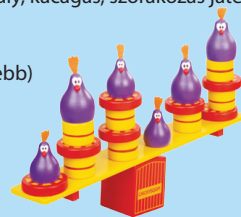
DOBOZ TARTALMA

- 6 db tyúkfígura fából (3 nagy, 3 kisebb)

- 7 db szénabála fából

- 7 db kocsikerek fából

- 1 db mérleghinta fából



JÁTÉK CÉLJA

A legtöbb tyúkot, szénabálát és kocsikereket összegyűjteni a játék során, anélkül hogy kibillentenénk a mérleghintát az egyensúlyából.

Minden figura különböző pontértékkel rendelkezik. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

ELŐKÉSZÜLET

A mérleghinta palló részét helyezük el az asztalon. Először helyezük el az összes tyúkfígurát, szénabálát és kocsikereket tetszőlegesen a pallón.

A figurák elhelyezkedését minden játék előtt variálhatjuk, így minden játék új kiindulási helyzetből kezdődik.

Ezután helyezük rá a pallót az összes figurával a mérleghinta alapelemére, ügyelve az egyensúlyra.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!