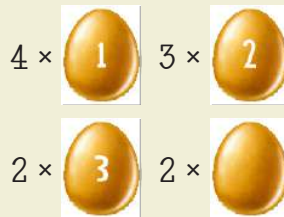




Много, много отдавна, през седем планини, през седем гори, в една скромна къщичка живяла бедна вдовица със сина си, Джак. Един ден тя решила да се раздели с последната си крава. Вдовицата изпратила Джак на пазара, за да продаде кравата, но вместо с пари той се върнал у дома с няколко бобени зърна. Един тайнствен търговец му дал зърната като заплащане за кравата. Разстроената вдовица изхвърлила бобените зърна през прозореца. На сутринта Джак излязъл навън и с изненада видял гигантско бобено стъбло. Смелото момче решило да се изкачи до върха на стъблото, който бил скрит в облаците. След дълги часове катерене Джак забелязал един голям замък. Там той срещнал жената на един великан. Тя го нахранила и го скрила от съпруга си, който бил много зъл. Великанът обаче открил Джак и поискал да го изяде. Междувременно момчето разбрало, че великанът имал кокошка, която снасяла златни яйца. Възхитен от невероятното създание, Джак се скрил и дълго време чакал за подходящ момент, в който да се измъкне. Когато великанът заспал, момчето се промъкнало до масата, където седяла кокошката, грабнало я и се втурнало да бяга. Но кокошката изкудкудакала и събудила великана, който погнал Джак. Държейки кокошката под мишница, Джак бързо се спуснал по бобеното стъбло. Веднага щом стигнал до земята, той отсякъл стъблото, което паднало на земята, и така момчето победило великана.

Джак и майка му заживели щастливо до края на дните си.

Компоненти:



- сгъваемо табло с кокошка – **кокоше гнездо**

- **11** златни яйца:



- **46** карти:



- **36** карти с боб



- **9** карти с кокошки



- **1** карта с великан



- **1** триизмерно бобено стъбло



- **9** плочки с бобени листа



- **1** маркер за стартов играч

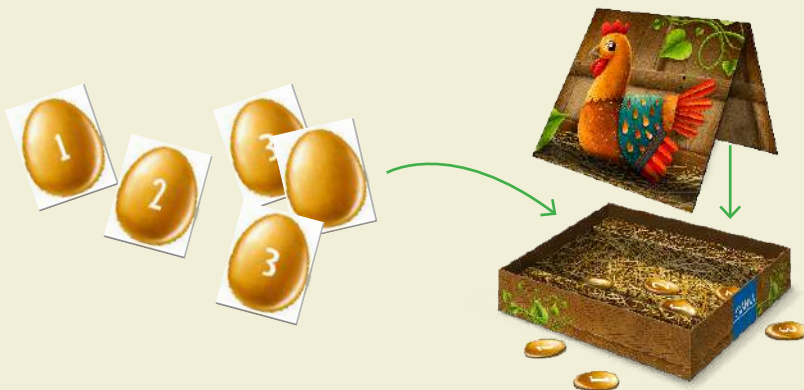


- **4** фигурки на играчите



Начална подгребба

1. Поставете картата с великана настрана и размесете всички останали карти.
2. Разделете размесените карти на толкова купчинки, колкото са играчите, плюс една допълнителна, и ги поставете с лицето надолу (така че да се вижда монетата на гърба им).
 - Всички купчинки трябва да имат приблизително еднакъв брой карти.
 - Поставете картата с великана с лицето надолу върху една от купчинките.
 - Накрая поставете останалите купчинки върху купчинката с картата на великана - така великанът ще бъде близо до дъното на общата купчина.
3. Сложете всички златни яйца в кокошето гнездо и поставете сгънатото табло с кокошката върху гнездото.



4. Играчът, който последен е ял боб, взема маркера за стартов играч и започва играта.

Цел на играта

За да спечелиш трябва да събереш възможно най-много монети и златни яйца, докато великанът спи. Не разкривай повтарящи се карти, взимай правилните златни яйца и надхитри другите играчи.

Ход на играта

Играчите изиграват ходовете си по посока на часовниковата стрелка, започвайки от стартовия играч.

По време на хода си извърши **едно** от следните две действия:

1. Разкрий карта.

или

2. Вземи всички разкрити карти.

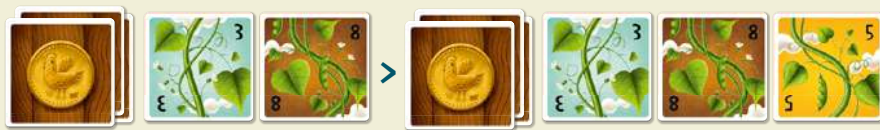


1. Разкрий карта:

Вземи най-горната карта от купчинката и я постави с лицето нагоре до нея. Ако там вече има карти, постави я до картата, която е най-далеч от купчинката, създавайки по този начин поредица от карти, отдалечаваща се от купчинката.

- Ако това е **карта с боб**, каквато все още липсва в поредицата от разкрити карти, ти отново си на ход. Може да разкриеш нова карта **или** да вземеш всички разкрити карти.
- Ако това е **карта с боб**, каквато вече има в поредицата от разкрити карти, вземи я и я постави с лицето нагоре пред себе си. Остави останалите карти от поредицата на мястото им. Твоят ред приключва.
- Ако си разкрил **карта с кокошка**, вземи всички карти с боб от поредицата и вземи едно златно яйце от гнездото на кокошката. С това твоят ред свършва.

Пример: Ани започва своя ход. Тя решава да разкрие карта. Картата, която тя обръща, е различна от 2-те карти, които се намират в поредицата, затова тя я добавя като трета карта там и получава още един ход!



Пример: Пепи започва своя ход и решава да разкрие нова карта. За съжаление той няма късмет, защото се появява втора шестика. Пепи трябва да вземе тази карта и да я постави пред себе си. С това неговият ход приключва.



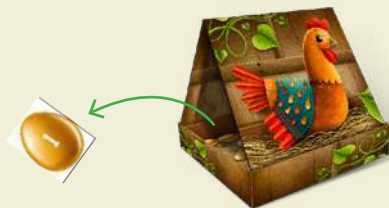
Вземи златно яйце:

Когато разкриеш **карта с кокошка**, получаваеш възможността да се сдобиеш с едно от ценните златни яйца. Опитай се да вземеш яйце със стойността, посочена върху **картата с кокошка**:

1. Погледни в гнездото и виж къде се намират яйцата със съответната стойност.
2. След като запомниш позициите им, завърти бързо кутията, докато тя направи два пълни оборота.
3. Без да поглеждаш вътре, бръкни в гнездото от която и да е страна и извади едно яйце.
А. Ако яйцето има същата стойност като тази на разкритата карта с кокошка - поздравления, ти спечели! Постави картата с кокошката с лицето нагоре пред себе си и постави яйцето обратно в гнездото.
Б. Ако яйцето има различна стойност, го върни обратно в гнездото. Сега следващият играч (отляво на теб) може да опита да извади яйце с числото, посочено върху картата с кокошка, като следва същите стъпки по-горе.

Ако никой от вас двамата не намери търсеното яйце, остави картата настрана - тя вече няма да участва в играта. Твоят ход приключва.

Пример: Ани разкрива карта с кокошка! Поредицата от карти съдържа една карта с боб (със стойност 3), която тя взема и след това се опитва да извади яйце със стойност 1 (каквото е числото на картата с кокошката) от гнездото. Тя успява и с това нейният ход приключва.



2. Вземи всички разкрити карти:

Вземи всички карти от поредицата до купчинката. Подреди ги пред себе си в колонки, с лицето нагоре, групирани според стойността им. С това редът ти приключва.

Пример: Ани започва хода си, но не иска да рискува да разкрие нова карта, затова решава да вземе всички разкрити карти. Тя ги поставя пред себе си в съответните колонки.



Край на играта

Краят на играта се активира, когато се разкрие картата с великана. Тя се поставя настрана и се разкрива следващата карта. Играта продължава, докато всички играчи изиграят еднакъв брой ходове. Така играчът, стоящ вдясно от стартовия играч, ще играе последен в играта. Ако тестето с карти свърши преди това, играта приключва незабавно.

Пребройте картите си с боб от всяка стойност **поотделно**. Играчът, който има **най-много карти от дадена стойност**, ги обръща с лицето надолу (така те стават монети). При равенство всеки от изравнените играчи обръща картите си. Накрая всеки сумира **броя на монетите си и стойността на картите си с кокошки**. Играчът с **най-висок резултат е победител**. При равенство печели този, който има повече карти с кокошки. Ако още има равенство, печели играчът с най-много карти с боб (**с лицето нагоре и надолу**); ако пак има равенство, печели играчът с най-голямата обща стойност на картите с кокошки. Ако все още има равенство, победата е споделена.

Пример: Пепи, Ани и Мая пресмятат точките си. Пепи и Ани имат еднакъв брой карти с боб със стойност **5** (всеки има по 2), а Пепи има най-много карти със стойност **1** и **2** (по 1 от всяка), така че Пепи има **4** точки от карти с боб. Пепи има **7** точки от карти с кокошки, така че общият му резултат е **11** точки. Ани е намерила само 1 златно яйце със стойност **2**. Тя има най-много карти с боб със стойност **8**, **6** и **5**, така че от тези 8 карти с боб тя има **8** точки, а общият ѝ резултат е **10** точки. Мая има най-много карти с боб със стойност **7** и **4** - общо **6** точки. Тя има само **1** точка от карта с кокошка. Така общият ѝ резултат е **7** точки.



Изкачи бобеното стъбло

Ако търсите по-голямо предизвикателство и по-дълга игра, ето вариант, който разнообразява основната игра.

Подготовка за игра

Следвайте инструкциите за основната игра на **страница 3**, след това извършете тези допълнителни стъпки:

- Поставете вертикалното бобено стъбло върху кутията, както е показано на **страница 11**.
- Всеки играч взема фигурка в предпочитания от него цвят и я поставя до кутията със стъблото.
- Сложете плочките с бобени листа с лицето надолу в капака на кутията и ги разбъркайте.

Как се играе

Изигравате играта няколко пъти според правилата, описани на **страница 3-7**. Всяка отделна игра се брои за един рунд. След завършване на всеки рунд играчите местят фигурките си нагоре по стъблото. Победител ще бъде играчът, който пръв стигне до замъка на великана.

Край на рунда

В края на рунда (в края на всяка игра) определете победителя според правилата от **страница 7**. Последният играч (този с най-нисък резултат) тегли толкова плочки с бобени листа, колкото са играчите, минус **1**. (*Пример: в игра с 4 играчи тегли 3 плочки.*) Той избира и запазва една плочка, след което предава останалите плочки на играча със следващия най-нисък резултат, който запазва една и предава останалите на играча със следващия най-нисък резултат и т.н. Победителят в този рунд не получава плочка. В следващия рунд всеки играч, притежаващ плочка, може да я използва, за да си подобри резултата в края на рунда. След точкуването в даден рунд, върнете всички плочки с листа (използвани и неизползвани) с лицето надолу в капака на кутията.



Равенствата в този вариант се разрешават по малко по-различен начин, отколкото в основния вариант на играта. Ако има играчи с еднакъв брой точки, се счита, че този, чиято фигурка се намира по-високо на бобеното стъбло, е постигнал по-добър резултат. Ако играчите са на едно и също ниво, печели този, който е спечелил повече карти с кокошки. Ако резултатът все още е равен, сравнете броя на картите с боб и накрая стойността на яйцата върху картите с кокошки.

Играчите преместват фигурките си по стъблото, като започват от най-ниско намиращата се:

- **Победителят** в рунда премества фигурката си с **три клона нагоре**.
- **Вторият** играч премества фигурката си с **два клона нагоре**.
- **Третият и четвъртият** играч преместват фигурките си с **по един клон нагоре**.

По време на **игра за двама** играчи **първият** играч премества фигурката си с **три клона**, а **вторият** – само с **еден клон**.

Когато някой играч достигне замъка, той печели! Ако няколко играчи достигнат замъка, разрешете равенството по начина описан по-горе (въз основа на резултатите от последния рунд). Ако никой не е достигнал замъка, изиграйте още един рунд.

Пример: Пепи е спечелил текущия рунд и се придвижва с **3** клона. Той успешно достига замъка! Поздравления!





Дизайнерът на играта би искал да благодари на следните хора:
Томазо Киакьера, Виня Матиоли, Франческо Франц Мока, Микеле Пиколини, Ремо Конзадори,
както и на всички деца и семейства, които помогнаха за тестването и подобряването на тази игра.



Мартино Киакьера



Мачей Шиманович

Скъпи играчи,
нашите игри са изработени със специално внимание. Въпреки това, ако има нещо повредено, моля, свържете се с нас на имейл:
service@granna.pl. Не забравяйте да напишете името си, адрес (улица, номер, пощенски код, град, държава) и да обозначите
какво липсва или е повредено в играта Ви (най-добре със снимка). Ако искате да получавате информация относно нови
продукти по електронен път, пишете ни имейл с тази молба на: **info@bigbag.bg**.

© 2024 Granna Sp. z o.o.
ul. Edwarda Jelinka 48
01-646 Warszawa
www.granna.pl
[facebook/grannagry](https://facebook.com/grannagry)

Всички права запазени.
Произведено в Китай.

GRANNA

Българско издание 2025
Фантазмагория ООД
онлайн магазин: **BigBag.bg**
София, ул Лъвски рид 6
fantasmagoria.bg
[@bigbag.bg](https://www.instagram.com/bigbag.bg)



Превод:
Георги Кацарски
Редакция:
Леда Герова
www.fantasmagoria.bg
kingdom@fantasmagoria.bg

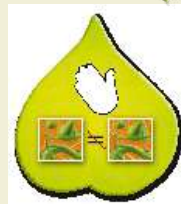
Бобени листа



След точкуването на рунда запази една от картите си с кокошки за следващия рунд.



След точкуването на рунда запази една от картите си с боб за следващия рунд.



След точкуването на рунда запази 2 от твоите карти с боб (с различни стойности) за следващия рунд.



По време на точкуването на рунда това листо ти носи +2 точки.



По време на точкуването на рунда всяка от твоите карти с кокошки ти носи по 1 точка повече.



Ако се опиташ да вземеш яйце и не успееш, може да изчистиш това листо, за да опиташ отново.



По време на точкуването добави това листо към някоя колонка карти с боб. То се брои за 1 допълнителна карта с боб от тази стойност.



По време на точкуването на рунда извади едно яйце (без да поглеждаш в гнездото) и добави стойността му към резултата си.



Ако разкриеш карта и тя съвпада с карта от поредицата, може да изчистиш това листо, за да вземеш всички карти от поредицата (включително и новата карта).