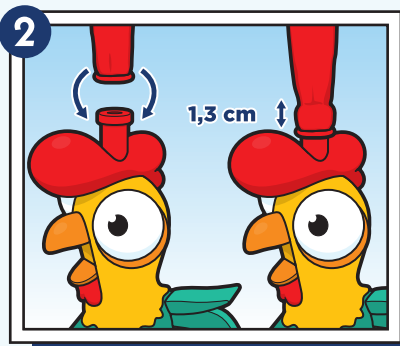
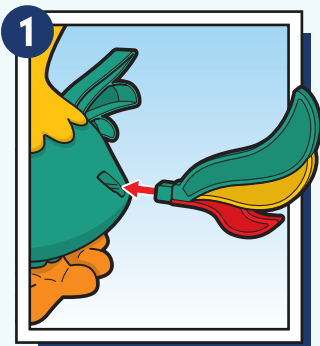


A JÁTÉK ÖSSZEÁLLÍTÁSA

- 1 Pattintsd a kakas farktollát a testébe az 1. képen látható módon.
- 2 Húzd rá a lufi nyílását kb. 1,3 cm mélyen a kakas fején lévő csőre, majd engedd el, ahogy a 2. képen látható.
- 3 Helyezd a kakast a játéktér közepére, majd terítsd szét körülötte a korongokat a sötétkék oldalukkal felfelé (az alvó állatokkal felfelé).



MEGJEGYZÉS

A szabványos kb. 20 cm-es lufik használhatók ehhez a játékhoz.
Egy tartalék lufit is melléeltünk arra az esetre, ha szükség lenne rá.

Termék megnevezése: Kukurikúúú társasjáték
A csomagolást és játékszabályt őrizze meg, mert fontos információkat tartalmaz.
A színek és a doboz tartalma eltérőek lehetnek a csomagoláson szereplő képektől.
Figyelmeztetés: Fulladásveszély! 3 éven aluli gyermekek számára nem alkalmas az apró alkatrészek miatt. Anyaga: műanyag, papír. Tisztítása: száraz ruhával.
Gyártó: © 2025 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Hollandia.
www.goliathgames.com | info@goliathgames.nl
Szarmazási ország: Kína
Forgalmazza: REGIO Játékereskedelmi Kft.,
1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25.
regiojatek.hu | info@regiojatek.hu



939493



939493.0-10-v01-2603

KUKURI- KÚÚÚÚ

2-4 játékos
4 éves kortól



Játékszabály





Itt a reggel, de az állatok még mindig mélyen alszanak.
Próbáld meg felébreszteni őket, mielőtt a kakas megteszi!

KUKURIKÚÚÚ!

A DOBOZ TARTALMA

1 db kakas, 18 db állatkorong,
2 db lufi

A JÁTÉK CÉLJA

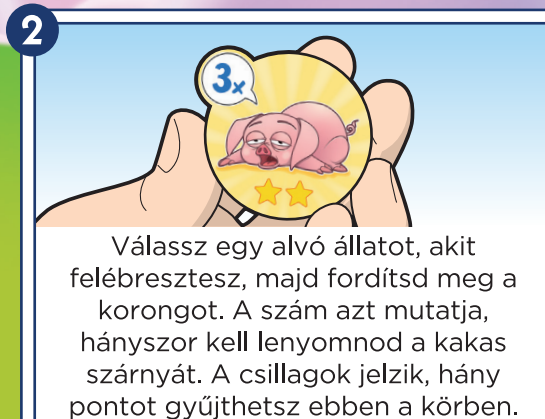
Ébressz fel minél több állatot, és gyűjtsd össze
a legtöbb pontot, mielőtt a kakas kukorékolni kezd!

A JÁTÉK MENETE

Az a játékos kezdi a játékot, aki a lehangosabban
tud kukorékolni!



Nyomd le a csőrt, amíg zárva nem
marad (csak a játék elején).



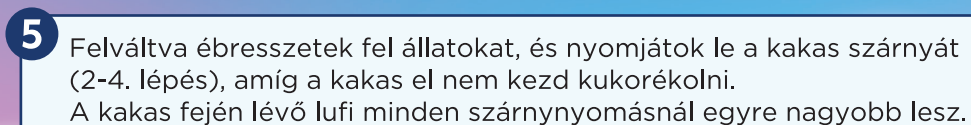
Válassz egy alvó állatot, akit
felébresztesz, majd fordítsd meg a
korongot. A szám azt mutatja,
hányszor kell lenyomnod a kakas
szárnyát. A csillagok jelzik, hány
pontot gyűjthetsz ebben a körben.



A kakas minden szárnynyomásnál
hangot ad ki – csak készül a nagy
kukorékolásra! A köröd végén tartsd
meg a korongot.



Ha olyan állatkorongot fordítasz fel,
amelyen X van, abban a körben nem
kell megnyomnod a kakas szárnyát,
de a korongot megtarthatod.



5 Felváltva ébresszettek fel állatokat, és nyomjátok le a kakas szárnyát
(2-4. lépés), amíg a kakas el nem kezd kukorékolni.
A kakas fején lévő lufi minden szárnynyomásnál egyre nagyobb lesz.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor a kakas
elkezd kukorékolni. Ha ez a te
körödben történik, húzz még egy
állatkorongot, és tedd a kupacodhoz.

Ezután add össze az összegyűjtött
állatkorongokon látható csillagok
számát. Ez lesz a pontszámod.

Az a játékos nyer, **akinek a legtöbb pontja van!**

