

KRUKI

Przygotowanie:

- potasuj **karty trasy** (podwójne), wylosuj 16 z 40 i utóż je odkryte obok siebie, tworząc **1 rząd** kart
 - pola tego samego typu (**krainy**) nie mogą znaleźć się obok siebie (wtedy obróć **lub** przesuń kartę)
 - na początku, przed górnym rzędem umieść białego kruka, przed dolnym czarnego kruka
 - pozostałe karty połóż obok w zakrytym stosie
- potasuj **karty lotu** (z drzewem) i **karty akcji** (z krukiem) osobno dla każdego koloru gracza, tworząc 4 zakryte stosy
 - każdy z graczy bierze do ręki 5 kart lotu lub akcji w dowolnej kombinacji (wybiera bez podglądania)
 - karty w ręku nie są widoczne dla przeciwnika

Dążymy do tego, żeby:

- manipulować wyborem kart lotu i kart akcji, tak aby żeby przemieszczać się szybciej niż przeciwnik
- jednym ruchem ułatwiać przejście przed sobą, a utrudniać przejście za sobą

W turze gracza:

1) wykłada dowolną liczbę kart z ręki:

- może nie wyłożyć żadnej **lub może odrzucić karty z ręki bez wyłożenia**

a) jeżeli wykładana jest **karta lotu**:

- kruk przelatuje przez krainy przed nim zgodne z kartą lotu
 - jeżeli takie same krainy sąsiadują ze sobą, wtedy przelatuje przez wszystkie jedną kartą lotu
 - przelot przez każdy rodzaj krainy wymaga **innej karty** lotu
 - po przelocie zatrzymuje się na ostatniej krainie tego typu
- wyłożenie dwoch takich samych kart lotu pozwala na przelot nad **dowolną krainą**
- karty lotu odkłada się na **stos wykorzystanych kart lotu**

b) jeżeli wykładana jest **karta akcji**:

- wybiera 1 z 2 dostępnych akcji specjalnych (na górze lub na dole karty akcji) i ją wykonuje
- dostępne **akcje**:
 - kruk gracza o 1 pole **do przodu**
 - kruk przeciwnika o 1 pole **do tyłu**
 - **obrócić** kartę trasy
 - **usuń** kartę trasy
 - **zamień** 2 karty trasy ze sobą (bez obrotu)
 - przesuń **w pionie** o 1 pole kartę trasy
 - taką kartę można potem tylko obrócić
 - brakujące pole jest traktowane, jakby go nie było
 - weź 2 dodatkowe karty **do ręki**
 - dodaj poziomo kartę trasy (nad lub pod trasą), wymuszając **objazd** przez nią:
 - objazd może mieć wiele poziomów
 - objazd musi być ułożony poziomo
 - objazd można obracać i usuwać
 - nie można zmieniać kart trasy (obracać, usuwać, zamieniać, przesuwać), jeżeli na niej jest jakiś kruk
 - karty akcji są jednorazowe: odkłada się je do pudełka jako **zużyte**

2) **dobiera do ręki** 3 dowolne nowe karty (obojętnie ile ma w ręku)

- jeżeli będzie mieć ich więcej niż 7, **nadwyżkę** musi **odrzucić**
- po wyczerpaniu się stosu **kart lotu** należy przetasować wykorzystane karty i stworzyć nowy stos
- po wyczerpaniu się stosu **kart akcji** nie są one już dostępne

Koniec gry:

- wygrywa pierwszy gracz, który pokona całą trasę
- gdy drugi z kruków doleci w kolejnej rundzie i zaczynał gracz, który pierwszy dotarł do końca, wygrywa gracz mający wiecej kart w ręku

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- akcja przesunięcia w pionie albo objazd mogą powodować nachodzenie płytek, obowiązuje pole na górze
- karta trasy częściowo zakryta (dolna) nie może być zmieniana