

NA SKRZYDŁACH

Przygotowanie:

- rozdaj każdemu z graczy **planszę siedlisk**
- zbuduj karmnik i wrzuć do niego pięć kości, obok połóż pięć rodzajów pożywienia oraz **jaja** ptaków
- potasuj **karty** ptaków, karty bonusów i umieść **zakryte** w stosach
- **odsoń** trzy karty ptaków (możesz je wyłożyć na plastikowej tacce na karty)
- połóż **planszę celów** i dla każdej rundy wylosuj jeden cel (kwadratowy żeton)
- każdy z graczy:
 - otrzymuje dwa bonusy, z których wybiera jeden,
 - otrzymuje pięć ptaków, z których za każdego pozostawionego oddaje jedno dowolne pożywienie
 - otrzymuje 8 kostek akcji

Dążymy do tego, żeby:

- mieć jak najwięcej ptaków w siedlisku, które mają jak najwięcej jajek
- mieć jak najwięcej konfiguracji pasujących do bonusów

W swojej turze gracz:

1) kładzie **kostkę akcji** odpowiednio na napisie 1 z 4 czynności i ją wykonuje:

a) **zagrywa kartę ptaka** z ręki i kładzie na pierwszym wolnym siedlisku pasującym do siedliska ptaka (płaci wymaganą ilość pożywienia na karcie ptaka oraz liczbę jaj (1-2) widoczną nad kolumną wolnego siedliska)

- jest pięć rodzajów **pożywienia**: robaki, zboża, ryby, owoce, myszy oraz wielokolorowy symbol wszystkożercy, a także przekreślony symbol braku wymagań pożywienia
- są trzy rodzaje **siedlisk**: las (góra), łąka (środek), mokradła (dół)

b) **zdobywa pożywienie** (pierwszy wiersz, biorąc tyle kości pożywienia z karmnika, ile widać na pierwszym wolnym siedlisku)

- jeżeli w **karmniku** jest nie więcej niż jedna kość albo wszystkie rodzaje pożywienia są takie same, można rzucić ponownie wszystkimi pięcioma kośćmi

c) **składa jaja** (drugi wiersz, biorąc tyle jaj, ile widać na pierwszym wolnym siedlisku, kolor nie ma znaczenia)

- rozkłada je na dowolnych ptakach (uwzględniając limit jaj na karcie każdego ptaka)

d) **dobiera karty ptaków do ręki** (trzeci wiersz, biorąc tyle kart ptaków, ile widać na pierwszym wolnym siedlisku)

- może je dobrać z trzech kart odkrytych (i uzupełnić karty odkryte do trzech) lub górne z kart zakrytych

2) **aktywuje zdolności**:

- w przypadku zagrania ptaka (a) aktywuje zdolność tego ptaka (jeżeli ma on **białą** zdolność)
- w pozostałych przypadkach (bcd) aktywuje kolejno zdolności ptaków w danym rzędzie (jeżeli mają one **brązową** zdolność)

3) jeżeli wyłożone karty ptaków mają **różową** zdolność, mogą być aktywowane raz pomiędzy turami

4) gdy wyczerpią się wszystkie kostki akcji, gracze:

- kładą 1 kostkę akcji na karcie celów, w zależności które miejsce zajęli w zdobyciu celu (jeżeli gracz nie zrealizował celu, zawsze ma 0 punktów)
- wymieniają 3 odsońnięte ptaki na nowe
- zdejmują swoje wszystkie kostki akcji (pozostają na planszy ptaki i jaja), rundę zaczyna kolejny gracz

Koniec gry:

- rozgrywka toczy się przez cztery rundy, każda runda trwa do zużycia kostek akcji przez graczy

Punktacja (ikona piórka):

- + za każdą kartę ptaka (według karty)
- + za każdy zrealizowany bonus (według karty)
- + za zrealizowany w turze cel (w zależności punktów na karcie celów; są dwa warianty)
- + za każde jajo na karcie ptaka (+1)
- + za każdy żeton pożywienia na karcie ptaka (+1)
- + za każdą kartę pod kartą ptaka (+1)

Pamiętaj:

- nie ma limitu kart na rękę, karty możesz trzymać zasłonięte lub odsońnięte (zależy od ustalenia przed grą)
- korzystanie ze zdolności ptaków jest opcjonalne
- schemat ze **strzałką** symbolizuje, że możesz coś poświęcić (np. ptaka z ręki), aby zdobyć element więcej
- **ukośnik** oznacza, że należy wybrać jedną z kilku opcji