

CARL CHUDYK

P TASZKI ĆWIERKAJA



ZASADY GRY



**CZACHA
GAMES**

CARL CHUDYK

PTASZKI

ĆWIERKAJA

ZAWARTOŚĆ

48 kart ptaków

6 kart upierzenia

1 karta pnia

1 karta pas

CEL GRY

Buduj gałąź tak, żeby ptaków w twoim kolorze było najwięcej.
Rób, co ci ptaszki ćwierkają, i zgarniaj punkty!

KARTY PTAKÓW

Każda karta przedstawia fragment gałęzi, na której stoi od jednego do czterech ptaków. Ptaki występują w sześciu kolorach: czerwonym, czarnym, niebieskim, szarym, białym i żółtym; po osiem kart w każdym kolorze. Fragment gałęzi na karcie ma od jednego do trzech połączeń pozwalających na łączenie z sąsiednimi kartami. Na dole każdej karty jest dymek z poleceniem, które gracz musi wykonać w określonym momencie gry. Wreszcie w górnym lewym rogu karty znajduje się małe oznaczenie koloru i ilości ptaków na karcie (wartości karty), użyteczne gdy karty są trzymane w wachlarzu w ręce gracza, albo gdy później leżą na stosie punktacji.



PRZYGOTOWANIE GRY

Umieść kartę pnia na środku stołu. Z tej karty będzie wyrastać gałąź, którą gracze wspólnie budują podczas gry.

Potasuj karty ptaków i przed każdym graczem połóż po jednej odkrytej karcie. Gracz, którego karta ma najwyższą wartość, rozpoczyna grę. W przypadku remisu rozdaj po dodatkowej odkrytej karcie każdemu z remisujących graczy; w razie potrzeby powtarzaj tak długo, aż remis zostanie rozstrzygnięty. Następnie rozdaj każdemu graczowi dodatkowo tyle zakrytych kart, żeby łącznie miał przed sobą sześć kart (jeśli ktoś dostał już sześć albo więcej odkrytych kart, nie dostaje żadnych dodatkowych). Gracze biorą wszystkie swoje karty do ręki.

Pozostałe karty połóż na stole w zakrytym stosie, z którego będą dobierane. Obok rozłóż sześć odkrytych kart upierzenia i kartę pas. Na stole będzie się też znajdował odkryty stos kart odrzuconych, początkowo pusty.

PRZEBIEG GRY

Gra przebiega w turach, wykonywanych przez graczy kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz w swojej turze wykonuje fazę wzrostu, w której dokłada nowe karty do gałęzi, a następnie fazę ćwierkania, w której wykonuje polecenia ptaków siedzących na gałęzi.

FAZA WZROSTU

W fazie wzrostu wykonaj jedną z czterech akcji:

- Dodaj kartę z ręki do gałęzi na stole, a następnie weź ze stołu kartę upierzenia w tym samym kolorze i połóż ją przed sobą (nie można tego zrobić, jeżeli kartę upierzenia w tym kolorze zabrał już inny gracz).

- Dodaj kartę z ręki do gałęzi i dobierz nową kartę ze stosu do ręki.
- Dodaj dwie karty z ręki do gałęzi.
- Dobierz dwie karty ze stosu. Ten ruch traktowany jest jako pas. Następnie jeżeli karta pas nie leży jeszcze przed żadnym innym graczem, weź ją i połóż przed sobą. Kiedy tylko któryś gracz wykona ruch inny niż pas, ta karta wraca na środek stołu.

Jeżeli wybrałeś inną akcję niż pas, przejdź do fazy ćwierkania, w której wykonywane są polecenia na wszystkich kartach na trasie łączącej pień z dodaną kartą (objaśnienia szczegółowe w sekcji Faza ćwierkania poniżej). Jeżeli spasowałeś i dobrałeś dwie karty, twoja tura się kończy.

DOKŁADANIE KART DO GAŁĘZI

Pierwsza dołożona karta w grze musi łączyć się z pniem. Kolejne karty muszą się łączyć z wcześniej położonymi kartami gałęzi. Kolejna dokładana karta nie może rozpoczynać nowej gałęzi po drugiej stronie pnia – wszystkie karty muszą być dołączone do gałęzi rozpoczętej przez pierwszą kartę.

Nowa karta musi być położona tak, żeby jedno i tylko jedno z jej połączeń łączyło się poziomo lub pionowo z inną kartą. Pozostałe połączenia mogą wystawać w powietrze lub wychodzić na inne karty, ale nie mogą się z nimi łączyć – w przeciwnym razie powstałaby zamknięta pętla z gałęzi, a to jest niedozwolone. Karta nie może przykrywać innej karty, nawet częściowo. Nie może też łączyć się z kartą pnia z góry, z dołu ani z drugiej strony.

Dodatkowo dokładana karta musi mieć tyle samo lub mniej ptaków niż ta, do której jest dołączana.



Gracz chce dołożyć kartę z dwoma czarnymi ptakami. Nie może dołączyć jej do pnia, ponieważ od pnia odchodzi już gałąź po lewej stronie. Nawet gdyby po lewej stronie nie było gałęzi, karty i tak nie można dołączyć po prawej stronie, bo nie ma połączenia wychodzącego w lewo. Nie można jej dołożyć powyżej dwóch żółtych ptaków, ponieważ przykrywałyby częściowo kartę z trzema szarymi. Nie można też dołożyć tej karty powyżej pojedynczego czerwonego ptaka, ponieważ tam można dołożyć tylko kartę z co najwyżej jednym ptakiem. Tę kartę można dołączyć tylko do karty z dwoma białymi ptakami.

FAZA ĆWIERKANIA

Jeżeli dodałeś kartę do gałęzi w fazie wzrostu, teraz wykonaj kolejno polecenia na wszystkich kartach, począwszy od pnia, aż do twojej karty. Polecenia wykonywane są pojedynczo; jeżeli podczas wykonywania polecenia jakaś z kart na trasie zmieni się, zanim zostanie wykonana, wykonaj polecenie na nowej karcie, kiedy do niej dotrzesz. Jeżeli gałąź prowadząca do twojej karty zostanie ucięta, przerwij.

Jeżeli polecenia spowodują dodanie nowych kart przyłączonych za twoją kartą, po wykonaniu twojej karty kontynuuj wykonywanie nowo dodanych kart (nie możesz z tego zrezygnować). Jeżeli natrafisz na rozwidlenie, wybierz dowolny kierunek, w którym są jeszcze jakieś karty do wykonania. Jeżeli w fazie wzrostu dodałeś dwie karty, wybierz tylko jedną z nich i wykonuj polecenia na prowadzącej do niej trasie. Wyboru karty musisz dokonać jeszcze przed wykonaniem pierwszego polecenia.

Po zakończeniu wykonywania poleceń wzdłuż gałęzi weź jeszcze jedną bonusową kartę ze stosu kart, połóż ją na stosie kart odrzuconych, a następnie wykonaj jej polecenie. Jeżeli w fazie wzrostu spasowałeś, to bonusowe polecenie również jest pomijane.

W poprzednim przykładzie, jeżeli gracz dołączyłby kartę z dwoma czarnymi ptakami do dwóch białych ptaków, w fazie ćwierkania wykonałby kolejno polecenia z pięciu kart: karty z trzema czerwonymi ptakami, trzema szarymi, trzema żółtymi, dwoma białymi i wreszcie z dołożonej karty z dwoma czarnymi ptakami. Następnie wykonałby jeszcze polecenie bonusowe ze stosu kart.

POLECENIA NA KARTACH

Gdy w fazie ćwierkania wykonujesz polecenie jakiejś karty, a przed nią lub za nią na trasie, którą podążasz, leży inna karta lub karty w tym samym kolorze, to wykonywana karta zostaje wzmocniona o liczbę tych kart. Wzmocnienie karty oznacza, że w treści jej polecenia liczba zapisana w kółku zostaje podwyższona. Na przykład jeżeli żółta karta mówi „Dobierz (1) kartę do ręki”, a na trasie, którą podążasz, są jeszcze dwie inne żółte karty, to wykonując to polecenie dobierasz trzy karty.

Jeżeli w fazie ćwierkania wykonywane polecenia spowodują dodanie nowych kart przyłączonych za kartą, którą dodałeś w fazie wzrostu, to wszystkie te karty również wzmacniają inne karty występujące na trasie przed lub za nimi, o ile są w tym samym kolorze. Jeżeli jednak za twoją kartą występuje rozgałęzienie, to w momencie, gdy je miniesz, karty z odnogi, której nie wybrałeś, przestają wzmacniać kolejne wykonywane karty.

Jeżeli masz wykonać polecenie na karcie, a pozostali gracze widzą, że jest to możliwe, lub częściowo możliwe, to musisz to zrobić. Jeżeli natomiast polecenie dotyczy kart w twojej ręce, na przykład kart w określonym kolorze, to możesz pominąć jego wykonywanie, tak jakbyś nie posiadał żadnych takich kart. Podobnie możesz pominąć polecenie dodania karty z ręki do gałęzi. Nie możesz natomiast pominąć polecenia odrzucenia karty z ręki – inni gracze widzą, że możesz to zrobić.

Jeżeli jakieś polecenie powoduje zmianę kolorów kart na trasie, nie wpływa to na liczbę w kółku na aktualnie wykonywanym poleceniu, ale może wpływać na liczby na kolejnych poleceniach.



PUNKTOWANIE

Kiedy po zakończeniu tury gracza nie ma żadnego miejsca, gdzie możliwe byłoby dołożenie karty do gałęzi, następuje punktowanie. Należy ustalić, którego koloru ptaków jest na gałęzi najwięcej, po czym gracz posiadający kartę upierzenia w tym właśnie kolorze, bierze je wszystkie i kładzie na swoim stosie punktacji, gdzie każda karta ma taką wartość punktową, ile jest na niej ptaków. Karty na stosie punktacji powinny leżeć lekko rozsunięte, tak żeby było widać ich wartości i aby można było obliczyć ich sumę.

Jeżeli gracz posiadający kartę pas miałby wykonać kolejną turę (co dzieje się wtedy, gdy wszyscy gracze kolejno spasowali), również następuje punktowanie.

We wcześniejszym przykładzie, gdyby wszyscy gracze kolejno spasowali, zwycięskim kolorem byłby żółty (pięć ptaków). Gracz z żółtą kartą upierzenia (jeżeli ktoś ją ma) zebrałby obie karty z żółtymi ptakami i położył je na wierzchu swojego stosu punktacji, w dowolnej kolejności, zyskując tym samym pięć punktów.

Jeżeli w kilku kolorach jest równa i największa ilość ptaków, wszystkie ptaki w remisujących kolorach są jednocześnie przyznawane jako punkty właścicielom odpowiednich kart upierzenia. Jeżeli jakaś karta ptaków jest przykryta (mogą to spowodować niektóre polecenia na kartach), nie jest brana pod uwagę przy liczeniu ptaków i nie jest nigdy przyznawana jako punkty, nawet jeżeli karta, która ją przykrywała, została zabrana.

Następnie wszystkie pozostałe karty ptaków na stole odkładane są na stos kart odrzuconych, a wszystkie karty upierzenia i karta pas wracają na środek stołu. Gracze rozpoczynają tworzenie nowej gałęzi – rozpoczyna kolejny gracz, lub pierwszy w kolejności gracz, który może to zrobić.

Jeżeli w dowolnym momencie gry wszystkie karty ptaków zostaną usunięte i na stole zostanie tylko pień, karty upierzenia i karta pas również wracają na środek stołu. Z tego też powodu, jeżeli gracz spasuje w pierwszej turze gry, nie dostaje karty pas, bo wraca ona natychmiast na środek stołu.

KONIEC GRY

Gdy dowolny gracz zbierze trzydzieści lub więcej punktów na swoim stosie punktacji, wygrywa grę. Jeżeli kilku graczy osiągnie trzydzieści punktów jednocześnie podczas punktowania, gracz z największą ilością punktów wygrywa.

Gdy stos kart skończy się po raz pierwszy, należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć z niego nowy stos kart. Gdy stanie się to po raz drugi, aktualna tura gracza jest natychmiast przerywana i następuje punktowanie gałęzi. Grę wygrywa gracz z największą ilością punktów.

W przypadku remisu wygrywa gracz, którego tura trwała, lub najbliższy po nim w kolejności gracz spośród remisujących graczy.

GRA DLA 4 LUB 5 GRACZY

Przy użyciu dwóch talii ptaków można rozegrać grę w czterech lub pięciu graczy. Należy potasować wszystkie karty ptaków razem i rozdać graczom według standardowych zasad. W grze używana jest jedna karta pnia, jeden zestaw kart upierzenia i jedna karta pas.



CZACHA
GAMES

Tłumaczenie instrukcji angielskiej (v.1 beta) z uwzględnieniem wyjaśnień autora gry. Autor tłumaczenia: **Tomasz Błajek**.