

Ptasie Rewiry

INSTRUKCJA

W GRZE „PTASIE REWIRY”
TRZYMAJ PRZYJACIOŁ BLISKO,
A WROGÓW JESZCZE BLIŻEJ.

Nadchodzi czas, aby zdecydować, kto rządzi na rewirze!

Gracze będą rywalizować o kontrolę nad kafelkami miejsc, dowodząc ptakami z własnego stada, ale także tymi należącymi do przeciwników. Zdobywaj punkty i rozkasz stworzeniom, gromadząc swoje ptaki w odpowiednich miejscach, wypychając z nich przeciwników i rozstrzygając remisy na swoją korzyść.

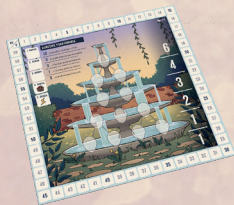
Dzięki modularnej konfiguracji kafelków i różnorodnemu wyborowi stworzeń, którymi możesz dowodzić, każda rozgrywka stanowi świeże taktyczne wyzwanie.

Niech cię nie zwiedzie przytulna atmosfera tego gospodarstwa; „Ptasie rewiry” to walka, że aż pióra lecą!

Zobacz
jak grać!



1 PLANSZA FONTANNY



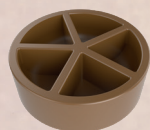
140 PTAKÓW



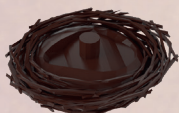
1 WOREK MIGRACJI



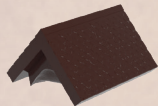
1 PTASZARNIA



10 GNIAZD



5 DOMKÓW
DLA PTAKÓW



24 KAFELKI MIEJSC



5 ZNACZNIKÓW
KOLEJNOŚCI



22 KARTY CELÓW



12 PRZEZROCZYSTYCH
PODSTAWEK



5 KART POMOCY



5 ZNACZNIKÓW
PUNKTACJI



1 ZNACZNIK RUNDY



5 ŻETONÓW PIORUNÓW



9 KART STWORZEŃ WRAZ
Z PIONKAMI:

PIES, KOT, JASTRZĄB, RUDY
LIS, PSZCZOŁA, STRACH NA
WRÓBLE, KUKUŁKA, SOWA,
WIEWIÓRKA



insideUP
GAMES

Projekt gry:
Doug Hettrick
Ilustracje:
Ari Oliver

Rozwój gry:
Carter Morash
Conor McGoe
Hudson Morash

Projekt graficzny:
Conor McGoe &
Kenneth Spond

Projekt graficzny:
Kenneth Spond
Projekty 3D:
David Shaw

Instrukcja:
Jenna Muir
Redakcja:
Dan Mansfield

WERSJA POLSKA:

IUVI
GAMES

Wydawca:
Viola Kijowska

Kierownik projektu:
Marcin Tomczyk

Tłumaczenie:
Łukasz Małecki

Redakcja:
Viola Kijowska
Karolina Baran
Marcin Tomczyk

Skład DTP:
Artur Mikucki

PRZYGOTOWANIE DO GRY

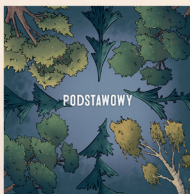
Wyjęcie ptaszarni

Okrągła część wkładki do pudełka, nazywana „ptaszarnią”, mieści ptaki we wszystkich pięciu kolorach, podzielone na przegródki. Wyjmijcie ptaszarnię z pudełka i połóżcie ją w zasięgu wszystkich graczy.

Stawianie gospodarstwa

Podzielcie kafelki miejsc na trzy odrębne stosy, zgodnie z ich rewersami:

6 podstawowych



9 siedzib stworzeń



9 specjalnych

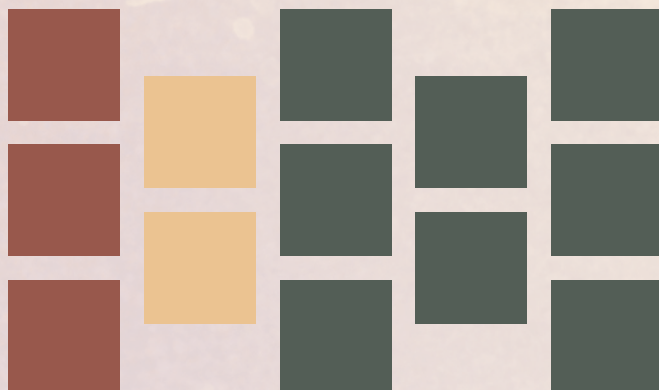


Przygotujcie gospodarstwo w następujący sposób, odpowiednio do liczby graczy biorących udział w rozgrywce:

5 GRACZY | 13 KAFELKÓW MIEJSC

4 GRACZY | 10 KAFELKÓW MIEJSC

2-3 GRACZY | 8 KAFELKÓW MIEJSC



UWAGA! Kafelki muszą być ułożone w przedstawionej konfiguracji, w taki sposób, aby nie tworzyły równych rzędów.

2-3 GRACZY

Włosujcie 3 kafelki podstawowe, 2 kafelki specjalne i 3 kafelki siedzib stworzeń. Potasujcie je razem, a następnie rozłóżcie w kolumnach złożonych z 3, 2, i na koniec 3 kafelków.

4 GRACZY

Włosujcie 4 kafelki podstawowe, 2 kafelki specjalne i 4 kafelki siedzib stworzeń. Potasujcie je razem, a następnie rozłóżcie w kolumnach złożonych z 2, 3, 2, i na koniec 3 kafelków.

5 GRACZY

Włosujcie 5 kafelków podstawowych, 3 kafelki specjalne i 5 kafelków siedzib stworzeń. Potasujcie je razem, a następnie rozłóżcie w kolumnach złożonych z 3, 2, 3, 2, i na koniec 3 kafelków.

Po przygotowaniu gospodarstwa odłóżcie nieużywane kafelki miejsc z powrotem do pudełka.

Podczas pierwszej rozgrywki...

Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka, zalecamy użyć następujących kafelków miejsc:

2-3 GRACZY

Pachnące sosny
Wielki jesień
Psia buda
Wiejski dom
Chybotliwe gniazdo
Ranny ptaszek
Samotny więź
Gniazdo jastrzębia

4 GRACZY

Te same kafelki, co w grze dla 2-3 graczy, plus:
Potężny dąb
Pole kukurydzy

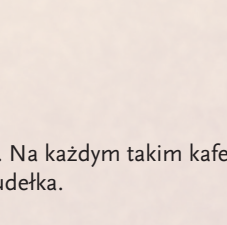
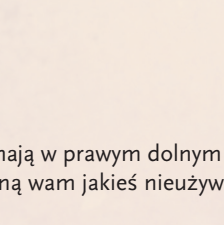
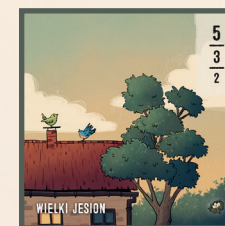
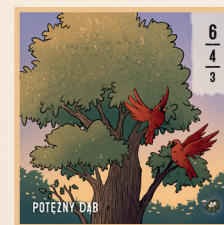
5 GRACZY

Te same kafelki, co w grze dla 2-3 graczy, plus:
Potężny dąb
Pole kukurydzy
Złuszczone brzozy
Wesołe poidelko
Lisia nora

5 GRACZY | SUGEROWANY UKŁAD KAFELKÓW W PIERWSZEJ ROZGRYWKIE

4 GRACZY | SUGEROWANY UKŁAD KAFELKÓW W PIERWSZEJ ROZGRYWKIE

2-3 GRACZY | SUGEROWANY UKŁAD KAFELKÓW W PIERWSZEJ ROZGRYWKIE



Budowa gniazd

Niektóre kafelki miejsc mają w prawym dolnym rogu ikony gniazd (od 1 do 3). Na każdym takim kafelku połóżcie tyle gniazd, ile jest tych ikon. Jeśli zostaną wam jakieś nieużywane gniazda, odłóżcie je do pudełka.



Rozmieszczenie stworzeń

Dla każdego kafelka siedziby stworzenia, używanego w rozgrywce, weźcie odpowiadającą mu kartę (1) oraz pionek (2). Połóżcie je w pobliżu gospodarstwa, w zasięgu wszystkich graczy, a nieużywane karty stworzeń i ich pionki odłóżcie do pudełka.

PRZYKŁAD: Jeśli w gospodarstwie znajdują się kafelki Lisiej nory, Psiej budy i Pola kukurydzy, połóżcie karty Rudego lisa, Psa i Stracha na wróble w zasięgu graczy.



Umieszczenie fontanny, znacznika rundy, domków dla ptaków i żetonów piorunów

- Położcie w łatwo dostępnym miejscu planszę fontanny, tą stroną do góry, która odpowiada liczbie graczy biorących udział w grze (zgodnie z symbolem w prawym górnym rogu: 2-3 / 4-5).
- Położcie znacznik rundy na polu „1. runda”.
- Położcie tyle domków dla ptaków, ilu graczy bierze udział w grze, z prawej strony pola „4. runda”.
- Położcie tyle żetonów piorunów, ilu graczy bierze udział w grze, z prawej strony pola „5. runda”.

Nieużywane domki dla ptaków i żetony piorunów odłóżcie do pudełka.

Gromadzenie stada

Każdy gracz wybiera swój kolor, określający „stado”, którym będzie grał. Stadem nazywa się 28 ptaków w tym kolorze, przechowywanych w ptaszarni.

- Każdy gracz kładzie znacznik punktacji w swoim kolorze na polu 0/60 planszy fontanny, stroną z „60+” do dołu.

W ROZGRYWCE DWUOSOBOWEJ:

Wybierzcie nieużywany kolor stada, który będzie reprezentował gracza wirtualnego, nazywanego „Ptasim Mózdzkiem”. Mimo że stado tego gracza nie zdobywa punktów, będzie ono używane w trakcie rozgrywki.

Wybieranie ukrytych celów

Weźcie karty celów i odłóżcie do pudełka te, które nie są przeznaczone dla liczby graczy biorących udział w grze.

PRZYKŁAD: W rozgrywce czteroosobowej odłożylibyście do pudełka karty celów przeznaczone wyłącznie do rozgrywek dla 2, 3 oraz 5 graczy.

Potasujcie pozostałe karty i rozdajcie każdemu graczowi po 2. Gracze jednocześnie oglądają swoje karty celów i wybierają jedną, którą chcą zachować, kładąc ją zakrytą przed sobą, a drugą odkładając do pudełka.



JEŚLI TO WASZA PIERWSZA ROZGRYWKA:

Zalecamy, żebyście w pierwszej rozgrywce zrezygnowali z używania kart celów i włączyli je do gry dopiero wtedy, gdy zapoznacie się z kafelkami miejsc i stworzeniami.

Ustalenie kolejności graczy

Pierwszym graczem zostaje osoba, która jako ostatnia dokarmiła ptaki. Dajcie tej osobie worek migracji oraz znacznik kolejności z 1. Następnie rozdajcie pozostałe znaczniki zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i w kolejności rosnącej.

UWAGA: W fazie utrzymania kolejność graczy może się zmieniać. W każdej rundzie znaczniki kolejności są rozdzielane od nowa, w taki sposób, by osoba mająca najwięcej punktów była pierwsza, a osoba mająca najmniej punktów ostatnia (patrzcie: „Ustalanie nowej kolejności graczy” na s. 6).



ROZGRYWKA

Pełna rozgrywka w „Ptasie rewiry” trwa 5 rund. W każdej z nich gracze będą umieszczać ptaki z własnego stada — ale także ze stad przeciwników — na kafelkach miejsc, aby zdobywać punkty, aktywować akcje specjalne i zdobywać kontrolę nad stworzeniami.

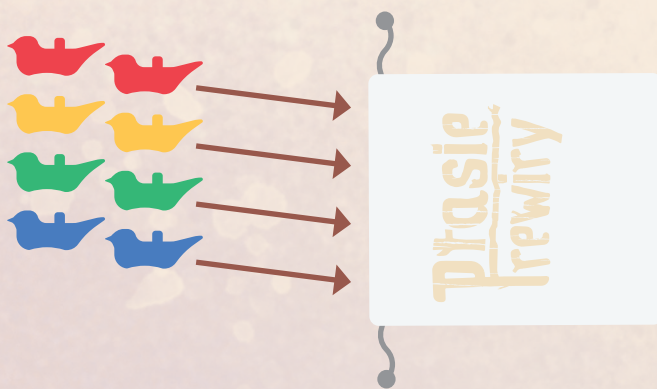
W fazie utrzymania każdej rundy przyznawane są punkty zwycięstwa. Na koniec wygra ten z graczy, którego stado pomoże mu zdobyć najwięcej punktów!

Omówienie rundy

Każda runda składa się z 4 faz: **FAZY MIGRACJI**, **FAZY REKRUTACJI**, **FAZY OBSIADANIA** i **FAZY UTRZYMANIA**.

FAZA MIGRACJI

Weźcie po 2 ptaki ze stada każdego gracza i wrzućcie je do worka migracji.



W ROZGRYWCE DWUOSOBOWEJ:

W 1. rundzie Ptasie Mózdzek umieszcza w worku migracji 4 ptaki ze swojego stada.

W rundach od 2. do 5. Ptasie Mózdzek umieszcza w worku migracji po 2 ptaki ze swojego stada.

WARUNKI MIGRACJI:

- Niektóre miejsca z oznaczeniem „w fazie migracji” pozwalają graczowi wrzucać dodatkowe ptaki ze swojego stada do worka migracji. Robi się to zgodnie z opisem na kafelku tego miejsca.

W FAZIE MIGRACJI

Kontrolujący gracz wrzuca 1 dodatkowego ptaka ze swojego stada do worka migracji.

3
—
4
—
5

- W rzadkim przypadku, gdy gracz nie dysponuje wystarczającą liczbą ptaków, aby je wrzucić do worka migracji, wrzuca on tyle, ile jest w stanie, a pozostałe ignoruje.

FAZA REKRUTACJI

Porządnie wstrząśnijcie workiem migracji. Następnie, zgodnie z kolejnością w rundzie, każdy gracz dobiera 2 ptaki z worka migracji i bierze 2 ptaki w kolorze swojego stada z ptaszarni.

W rezultacie każdy gracz powinien mieć 4 ptaki: 2 z ptaszarni (w swoim kolorze) i 2 wylosowane z worka (w swoim kolorze i/lub w kolorach przeciwników).

PRZYKŁAD: W fazie rekrutacji niebieski gracz zdobywa 2 niebieskie ptaki, a także po 1 ptaku żółtym i zielonym, które wylosował z worka migracji.



FAZA OBSIADANIA

Zgodnie z kolejnością w rundzie każdy gracz umieszcza 1 ze zrekrutowanych ptaków na dowolnym kafelku miejsca oraz, dodatkowo, może wykonać 1 akcję bonusową. Kolejność tych działań jest dowolna (patrzcie: „Akcje bonusowe” po prawej stronie). Powtarzajcie to aż do chwili, gdy wszystkie zrekrutowane ptaki zostaną umieszczone w gospodarstwie.

WARUNKI OBSIADANIA:

- Graczowi wolno umieszczać tylko po jednym ptaku na raz.
- Ptaki mogą obsiadać wyłącznie kafelki miejsc. Nie wolno ich umieszczać bezpośrednio na fontannie (patrzcie: „Fontanna” na s. 7).
- Nie ma limitu ptaków, które mogą obsiąść pojedynczy kafelek.
- Ptaki z tego samego stada należy zawsze umieszczać na sobie, tworząc stos; a ponadto dowolny stos może zawierać ptaki tylko jednego koloru. Nie ma limitu ptaków, które mogą tworzyć stos.

UWAGA: Ptaki wznoszą się zbyt wysoko? Możecie użyć przezroczystej podstawki, aby ustabilizować stado, które nie zajmuje gniazda.

- Ptaka można umieścić w gnieździe, jeśli nie jest ono zajęte lub jeśli jest ono zajęte przez ptaka z tego samego stada.
- Gniazdo zawsze liczy się jako +1 ptak dla stada, które je zajmuje. Dotyczy to: punktowania, efektów kafelków miejsc i zdolności stworzeń.
- Jeśli gniazdo stanie się puste, gracz może przenieść do niego stado ptaków, znajdujące się na tym samym kafelku miejsca. Aby to zrobić, musi on umieścić ptaka w tym gnieździe za pomocą akcji obsiadania, a następnie przenieść pasujące stado z tego kafelka do gniazda.

ŻADNEGO PRZESKAKIWANIA!

Pamiętajcie, że skrajna lewa i skrajna prawa kolumna kafelków nie sąsiadują ze sobą. Oznacza to, że ptaki i stworzenia nie mogą „przeskakiwać” pomiędzy kafelkami ze skrajnych kolumn.

AKCJE BONUSOWE

Raz na turę w fazie obsiadania — przed umieszczeniem ptaka albo po nim — możesz wykonać jedną akcję bonusową. W grze możliwe są 3 akcje bonusowe, chociaż nie zawsze będą one dostępne: **AKTYWOWANIE STWORZENIA**, **BUDOWA DOMKU DLA PTAKÓW** i **PORAŻENIE PTAKA**.

AKTYWOWANIE STWORZENIA

Jeśli w poprzedniej fazie utrzymania zdobyłeś kontrolę nad stworzeniem, możesz poruszyć to stworzenie i aktywować jego zdolność.

Rozpatrz tekst widoczny na karcie tego stworzenia i postępuj zgodnie z instrukcjami, a następnie odwróć tę kartę rewersem do góry, by w ten sposób oznaczyć, że stworzenie zostało użyte.

WARUNKI AKTYWOWANIA STWORZEŃ:

- Każde stworzenie można aktywować tylko raz na rundę.
- Może się zdarzyć, że będziesz kontrolować kilka stworzeń w rundzie. Mimo to w ramach pojedynczej akcji bonusowej wciąż wolno ci aktywować tylko jedno z nich.
- Nie masz obowiązku aktywowania stworzenia — możesz tego nie zrobić przez całą rundę.

UWAGA: W każdej rundzie gracze wykonują po 4 tury, umieszczając 4 zrekrutowane ptaki na kafelkach miejsc. Oznacza to, że w ciągu jednej rundy wykonasz maksymalnie 4 akcje bonusowe.

BUDOWA DOMKU DLA PTAKÓW

W rundach 4. i 5. możesz wykorzystać akcję bonusową, aby umieścić domek dla ptaków na szczycie **DOWOLNEGO** stosu 1 lub więcej ptaków.

PO UMIESZCZENIU DOMKU DLA PTAKÓW NA STOSIE:

- Do tego stosu nie można dodawać nowych ptaków, ani nie można usuwać z niego starych.
- Na stos ten nie wpływają stworzenia ani żetony piorunów.
- Na potrzeby wszystkich zasad, domek dla ptaków liczy się jako +1 ptak dla tego stada — i to niezależnie od tego, kto umieścił na nim domek!

PORAŻENIE PTAKA

W rundzie 5. możesz wykorzystać akcję bonusową, aby usunąć jednego ptaka z dowolnego kafelka miejsca, używając do tego żetonu pioruna. Gracz, którego ptak został porażony, umieszcza tego ptaka na fontannie (patrzcie: „Fontanna” na s. 7).

WARUNKI PORAŻANIA PTAKÓW:

- Możesz porazić ptaka należącego do dowolnego stada, w tym własnego; możesz także porazić puste gniazdo. Jeśli porazisz puste gniazdo, odłóż je do pudełka, zamiast umieszczać je na fontannie.
- Porażać można tylko te ptaki, które znajdują się na kafelkach miejsc. Nie wolno porazić ptaka na fontannie.
- Porażenie nie działa na ptaki chronione przez domek dla ptaków.

1. Przyznawanie punktów za kafelki miejsc.
2. Ustalanie nowej kolejności graczy (patrzcie s. 6).
3. Rozpatrywanie kafelków miejsc, aktywowanych w fazie utrzymania (patrzcie s. 6).
4. Przesunięcie znacznika rundy.

KIEDY ZNACZNIK RUNDY DOTRZE NA POLE RUND 4. I 5.:

4. RUNDA: Każdy gracz otrzymuje domek dla ptaków.
5. RUNDA: Każdy gracz otrzymuje żeton pioruna.

Patrzcie: „Akcje bonusowe”, aby dowiedzieć się więcej o działaniu domków dla ptaków i żetonów piorunów.

1. Przyznawanie punktów za kafelki miejsc

Punktowanie przeprowadza się w fazie utrzymania każdej rundy. Ponadto na koniec 5. rundy przyznaje się dodatkowe bonusy (patrzcie: „Koniec gry” na s. 8).

WARUNKI PUNKTOWANIA:

- Zaczynając od skrajnej lewej kolumny kafelków miejsc, zliczajcie punkty od góry do dołu, a następnie powtarzajcie to dla kolejnych kolumn aż do chwili, gdy zapunktowane zostaną wszystkie kafelki miejsc. Kafelki bez ptaków nie są punktowane.
- Punkty za kafelki miejsc przyznaje się zgodnie z tym, czyje stado ma na danym kafelku najwięcej ptaków, czyje stado jest drugie pod względem ich liczby, a które trzecie.

Gracz z największą liczbą ptaków otrzymuje punkty z górnego rzędu; drugi gracz otrzymuje punkty ze środkowego rzędu; a trzeci gracz — z dolnego rzędu.

Niektóre kafelki miejsc mogą przyznać graczowi 0 punktów.

Na potrzeby punktowania gniazda oraz domki dla ptaków liczą się jako +1 ptak dla liczebności stada danego gracza.

REMISY:

Wszystkie remisy znoszą się wzajemnie. W przypadku gdy kilka stad remisuje pod względem liczby ptaków na pierwszym, drugim bądź trzecim miejscu, kierujcie się poniższymi zasadami, aby ustalić, jak przyznawane są punkty.

REMIS NA 1. MIEJSCU

2 GRACZY REMISUJE

Żaden gracz nie zdobywa punktów za pierwsze ani drugie miejsce pod względem liczby ptaków. Gracz, który zajął trzecie miejsce, punktuje normalnie.

3+ GRACZY REMISUJE

Żaden gracz nie zdobywa punktów za pierwsze, drugie ani trzecie miejsce.

REMIS NA 2. MIEJSCU

2+ GRACZY REMISUJE

Żaden gracz nie zdobywa punktów za drugie ani trzecie miejsce pod względem liczby ptaków. Gracz, który zajął pierwsze miejsce, punktuje normalnie.

REMIS NA 3. MIEJSCU

2+ GRACZY REMISUJE

Żaden gracz nie zdobywa punktów za trzecie miejsce pod względem liczby ptaków. Gracze, którzy zajęli pierwsze i drugie miejsce, punktuja normalnie.



← **3** PUNKTY PRZYZNAWANE STADU Z NAJWIĘKSZĄ LICZBĄ PTAKÓW

← **4** PUNKTY PRZYZNAWANE DRUGIEMU STADU POD WZGLĘDEM LICZBY PTAKÓW

← **5** PUNKTY PRZYZNAWANE TRZECIEMU STADU POD WZGLĘDEM LICZBY PTAKÓW

PRZYKŁAD: Na kafelku *Rannego ptaszka* znajduje się 5 ptaków z niebieskiego stada, 2 ptaki z czerwonego stada, 2 ptaki z żółtego stada i 1 ptak z zielonego stada.

Niebieskie stado zdobywa 3 punkty za największą liczbę ptaków. Czerwone i żółte stado mają po 2 ptaki i remisują na drugim miejscu. Ponieważ remisy wzajemnie się znoszą, czerwone i żółte stado nie zdobywają żadnych punktów.

Zielone stado zajmuje czwarte miejsce pod względem liczby ptaków i nie zdobywa punktów.

UWAGA: Na potrzeby kart celów i innych efektów gracz, który ma na kafelku miejsca najwięcej ptaków, „kontroluje” dane miejsce. Pamiętajcie, że remisy się znoszą — jeśli gracze remisują pod względem największej liczby ptaków, nikt nie kontroluje tego kafelka.

UWAGA: Ptaków **NIE USUWA SIĘ** po punktowaniu, chyba że tekst na kafelku miejsca mówi inaczej. Zostają one na kafelku na czas trwania gry lub do chwili, gdy zostaną usunięte za pomocą efektu bądź żetonu pioruna.

PRZYKŁADY PUNKTOWANIA



← **2** PUNKTY PRZYZNAWANE STADU Z NAJWIĘKSZĄ LICZBĄ PTAKÓW

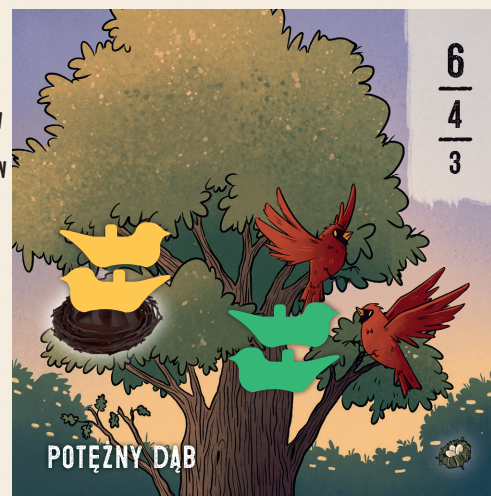
← **0** PUNKTY PRZYZNAWANE DRUGIEMU STADU POD WZGLĘDEM LICZBY PTAKÓW

← **1** PUNKTY PRZYZNAWANE TRZECIEMU STADU POD WZGLĘDEM LICZBY PTAKÓW

PRZYKŁAD 1.

Na *Wesołym poidelku* znajdują się 4 ptaki z zielonego stada, 2 ptaki z żółtego stada i 1 ptak z niebieskiego stada.

Zielone stado zdobywa 2 punkty; żółte stado 0 punktów; a niebieskie stado 1 punkt.



← **6**
← **4**
← **3**

PRZYKŁAD 2.

Na *Potężnym dębie* znajdują się 2 ptaki z żółtego stada, siedzące w gnieździe i 2 ptaki z zielonego stada.

Żółte stado ma najwięcej ptaków na tym kafelku, ponieważ gniazdo liczy się jako +1 ptak dla stada.

Żółte stado zdobywa 6 punktów za najwięcej ptaków, a zielone stado zdobywa 4 punkty za drugie miejsce pod względem liczby ptaków.

2. Ustalanie nowej kolejności graczy

Po zapunktowaniu wszystkich kafelków miejsc na nowo rozdziela się znaczniki kolejności, zgodnie z kolejnością na torze punktacji. Oznacza to, że gracz, który ma najwięcej punktów, będzie w kolejnej rundzie pierwszy.

W przypadku remisu uznaje się, że gracz, którego znacznik punktacji dotarł na dane pole wcześniej (znajduje się na spodzie stosu), jest „dalej” na torze od gracza, którego znacznik znajduje się wyżej.

PRZYKŁAD: W tej rozgrywce czterosobowej zielony ma najwięcej punktów, po nim jest żółty, a następnie czerwony (ponieważ jego znacznik znajduje się na spodzie stosu) i niebieski.

W związku z tym znaczniki kolejności przyznawane są następująco: zielony (1.), żółty (2.), czerwony (3.) i niebieski (4.).



3. Rozpatrywanie kafelków miejsc, aktywowanych w fazie utrzymania

Niektóre kafelki miejsc aktywują się w fazie utrzymania. Rozpatrujcie akcje tych kafelków, zaczynając od skrajnej lewej kolumny, od góry do dołu. Powtarzajcie to aż do chwili, gdy rozpatrzą wszystkie kafelki miejsc, aktywowane w fazie utrzymania.

Ogólnie rzecz biorąc, podczas aktywacji kafelka miejsca w fazie utrzymania mogą się zdarzyć dwie rzeczy:

- gracz zdobędzie kontrolę nad stworzeniem;
- ptaki zostaną przeniesione na fontannę albo skwer.

UWAGA: O ile nie zostało to określone inaczej, efekt kafelka miejsca odnosi się wyłącznie do gracza, którego stado ma kontrolę nad tym kafelkiem. (Więcej informacji na temat zdobywania kontroli nad kafelkami znajdziecie na s. 5).

ZDOBYWANIE KONTROLI NAD STWORZENIEM

Gracz z największą liczbą ptaków na kafelu siedziby stworzenia zdobywa kontrolę nad tym stworzeniem na następną rundę.

JEŚLI KONTROLA NAD STWORZENIEM ZOSTAŁA ZDOBYTA PO RAZ PIERWSZY W GRZE:

Gracz, który je kontroluje, bierze odpowiadającą mu kartę stworzenia, a pionek tego stworzenia stawia na jego „kafelu siedziby”.

Kaflem siedziby stworzenia nazywa się ten kafel, który służy do zdobycia nad nim kontroli. Przykładowo kaflem siedziby Kukułki jest *Ciernisty krzak*, a kaflem siedziby Rudego Lisa — *Lisia nora*.

PRZYKŁAD: Czerwone stado ma najwięcej ptaków na kafelu *Psiej budy*. Gracz kierujący tym stadem zdobywa kontrolę nad Psem, biorąc jego kartę i kładąc ją odkrytą przed sobą. Ponieważ kontrola nad Psem została zdobyta po raz pierwszy w tej rozgrywce, pionek Psa jest stawiany na kafelku *Psiej budy*.

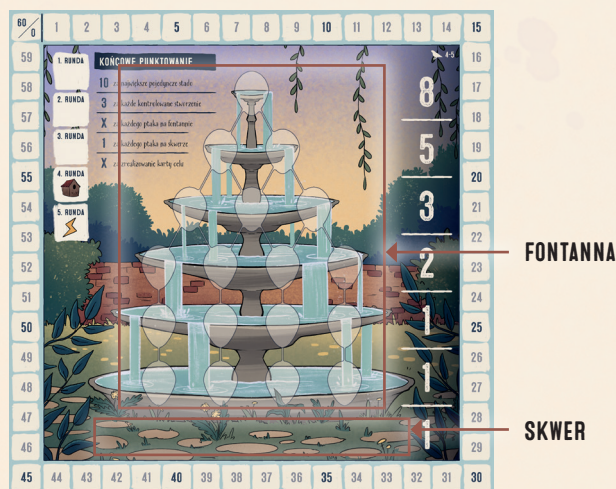
W PRZYPADKU REMISU: Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje pod względem największej liczby ptaków, żaden z nich nie zdobywa kontroli nad stworzeniem. Zamiast tego kartę stworzenia należy odłożyć na bok aż do chwili, gdy w jednej z kolejnych faz utrzymania ktoś zdobędzie nad nim kontrolę.

WARUNKI ZDOBYWANIA KONTROLI NAD STWORZENIEM:

- Gracze zdobywają kontrolę nad stworzeniami wyłącznie w fazie utrzymania.
- Kiedy ustalana jest kontrola nad stworzeniem, nie bierze się pod uwagę ani tego, kto je kontrolował w poprzedniej rundzie, ani tego, gdzie obecnie znajduje się to stworzenie.
- Aby zdobyć kontrolę nad stworzeniem, musisz kontrolować jego kafel siedziby. W trakcie rozgrywki stworzenia będą się przemieszczać do innych miejsc, jednakże jedynym czynnikiem decydującym o kontroli nad stworzeniem w gospodarstwie jest kontrola jego kafela siedziby.
- Stworzenia pozostają na kafelkach miejsc, na których się obecnie znajdują, aż do chwili, gdy zostaną aktywowane przez kontrolujących ich graczy (aby dowiedzieć się więcej o stworzeniach, patrzcie: „Często zadawane pytania” na s. 8).

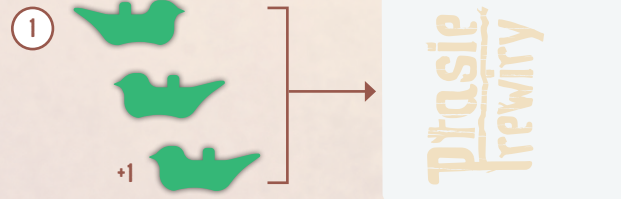


Postępujcie zgodnie z instrukcjami na kafelku miejsca, przenosząc ptaki na fontannę lub na skwer w kolejności zgodnej z kolejnością graczy (patrzcie: „Skwer” po prawej).



PRZYKŁAD:

1. W fazie migracji zielony umieszcza +1 ptaka w worku migracji.
2. Niebieski natychmiast przenosi 1 ptaka z tego kafelka miejsca na fontannę.



ZASADY FONTANNY:

- Ilekoć w trakcie rozgrywki ptak jest przenoszony na fontannę, w wyniku porażenia lub zdolności stworzenia/kafelka miejsca, na fontannie umieszcza go gracz, do którego ten ptak należy.

W ROZGRYWCE DWUOSOBOWEJ:

Jeśli na fontannę przenoszony jest ptak Ptasiego Mózdzka, o jego umieszczeniu decyduje gracz, który doprowadził do tego przeniesienia.

- Ilekoć ptak jest umieszczany na fontannie, musi on mieć podparcie. Oznacza to, że zanim będziesz mógł umieścić ptaka na pustym polu, musisz się upewnić, czy wszystkie pola poniżej, łączące się z wybranym polem linią, są już zajęte. 4 najniższe pola fontanny nie wymagają podparcia.

PRZYKŁAD:

- A. Czerwony chciałby umieścić ptaka tutaj, ale nie może tego zrobić, bo obydwa pola poniżej są puste.
- B. Aby gracz mógł umieścić ptaka na tym polu, wszystkie pola w niższym rzędzie, łączące się z tym polem linią, muszą zostać zajęte.



PRZYKŁAD:

- C. W późniejszych turach wypełnione zostały kolejne pola, dzięki czemu czerwony może teraz umieścić ptaka, przenieszonego właśnie na fontannę, na upatrzonym wcześniej polu.



- Po umieszczeniu na fontannie, ptak nie może zostać przeniesiony ze swojego pola.
- W przypadku, gdy gracz ma przenieść ptaka na fontannę, a skończyły się na niej wolne pola, ptaka tego należy umieścić na skwerze.

Skwerem nazywa się obszar pod fontanną. Ptaki umieszcza się tam tylko w wyniku wyraźnych poleceń albo na koniec rozgrywki (patrzcie: „Końcowe punktowanie” na s. 8).

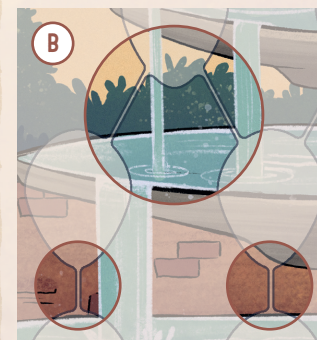
Na koniec rozgrywki każdy ptak na skwerze jest wart 1 punkt zwycięstwa.

- Nie ma limitu ptaków, które mogą zajmować skwer.

4. Przesunięcie znacznika rundy

Przesuńcie znacznik rundy o 1 pole (jak na ilustracji po prawej).

- Na początku 4. rundy każdy gracz bierze 1 domek dla ptaków.
- Na początku 5. rundy każdy gracz bierze 1 żeton pioruna.



KONIEC GRY

Przed zakończeniem gry przeprowadźcie jak zwykle fazę utrzymania 5. rundy.

UWAGA: Pamiętajcie, aby rozpatrzeć wszystkie kafelki miejsc, aktywujące się w fazie utrzymania. Dotyczy to także przydzielenia kontroli nad stworzeniami.

Końcowe punktowanie

W pierwszej kolejności przenieście pozostałe ptaki z worka migracji na skwer.

Jeśli gracze z kartami ukrytych celów, sprawdźcie, którym graczom udało się je zrealizować. Każdy taki gracz zdobywa punkty zgodnie ze wskazaniem na swojej karcie celu.

Następnie, posiłkując się podsumowaniem w lewym górnym rogu planszy fontanny, przeprowadźcie końcowe punktowanie:

UWAGA: Ukryte cele nie są celami wspólnymi — gracze mogą zdobywać punkty wyłącznie za własne karty celów.

KOŃCOWE PUNKTOWANIE

10 za największe pojedyncze stado

3 za każde kontrolowane stworzenie

X za każdego ptaka na fontannie

1 za każdego ptaka na skwerze

- Gracz z największym pojedynczym stadem (takim znajdującym się na pojedynczym kafelku miejsca) zdobywa 10 punktów. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje pod względem największego stada, nikt nie otrzymuje punktów.
- Każdy gracz zdobywa 3 punkty za każde kontrolowane przez siebie stworzenie.
- Każdy gracz zdobywa X punktów za każdego swojego ptaka na fontannie, gdzie X to liczba wskazana po prawej stronie poziomu, na którym znajduje się dany ptak. Wyższe poziomy fontanny zapewniają więcej punktów, a każdego ptaka punktuje się oddzielnie.
- Każdy ptak na skwerze zapewnia 1 punkt.



Gracz, który przekroczy granicę 60 punktów, odwraca swój znacznik punktacji na stronę z oznaczeniem „60+” i kontynuuje punktowanie.

WYGRYWA GRACZ, KTÓRY ZDOBYŁ NAJWIĘCEJ PUNKTÓW!

W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który ma największe stado na pojedynczym kafelku miejsca. Jeśli remis wciąż się utrzymuje, wygrywa gracz, który ma więcej ptaków na fontannie.

WCIAŻ JEST REMIS? No cóż, nazwijmy to wspólnym zwycięstwem. Możecie też uznać, że remis się zniósł, a wy musicie zagrać jeszcze raz!

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Objaśnienia

WSZYSTKO WSZPAK

Jeśli remisujesz na pierwszym lub drugim miejscu pod względem liczby ptaków, remisy wzajemnie się znoszą, a kafelek nie liczy się do tego celu.

PO NITCE DO GOŁĄBKA

Jeśli remisujesz na drugim lub trzecim miejscu pod względem liczby ptaków, remisy wzajemnie się znoszą, a kafelek nie liczy się do tego celu.

TRAFIŁ KOS NA KAMIEŃ

Cel ten odnosi się do kafelka z ogólną liczbą ptaków, należących do wszystkich stad — nie ma znaczenia, czy na tym samym kafelku znajduje się także największe pojedyncze stado.

KĄŻDY ORZEŁ, JAK MOŻE I WŁADCA PIERZ-CIENI

Kafelkami narożnymi są górny i dolny kafelek w skrajnej lewej i skrajnej prawej kolumnie.

STOSOWANIE EFEKTÓW SPECJALNYCH

Niektóre efekty kart i żetonów mogą w różny sposób modyfikować akcje graczy. W każdym z takich przypadków tekst na karcie lub na kafelku miejsca jest nadrzędny w stosunku do tekstu w instrukcji.

Dodatkowe objaśnienia do rozgrywki dwuosobowej

- Jeśli gracz remisuje z Ptasiem Mózdzkiem na pierwszym, drugim lub trzecim miejscu pod względem liczby ptaków, stosuje się standardowe zasady remisów (patrz s. 5).
- Jeśli efekt kafelka miejsca miałby się odnieść do stada Ptasiego Mózdzka w fazie rekrutacji, w fazie obsiadania lub podczas punktowania, efekt ten należy zignorować.
- Jeśli w wyniku efektu kafelka miejsca Ptasi Mózdzek miałby przenieść dowolną liczbę ptaków na fontannę lub skwer, ptaki te należy zamiast tego odłożyć do ptaszarni. (Dotyczy to kafelków: *Rozhuśtane przewody*, *Przepełniony domek*, *Chybotliwe gniazdo* i *Gniazdowisko*.)

WYSOKA ŻERDŹ

Jeśli najwięcej ptaków ma na tym kafelku Ptasi Mózdzek, jego efekt należy w tej rundzie zignorować.



USUWANIE KAFELKÓW MIEJSC ZE STWORZENIAMI, GNIAZDAMI I DOMKAMI DLA PTAKÓW

Co się dzieje, gdy z gry usuwany jest kafelek, na którym znajdują się wymienione elementy?

Niektóre akcje mogą wymagać usunięcia kafelka miejsca z gry. Jeśli na tym kafelku znajduje się stworzenie, należy je odłożyć na jego kafelek siedziby. Gniazda i domki dla ptaków odkłada się do pudełka.

Stworzenia

SOWIA STODOŁA

Podczas przygotowania do gry Sowa stodoła musi zostać umieszczona na krawędzi gospodarstwa. Jeśli w wyniku losowanego rozkładania kafelków nie znajdzie się na krawędzi, należy wziąć wszystkie kafelki z jej kolumny, potasować je i rozłożyć ponownie. Należy to robić aż do chwili, gdy Sowa stodoła znajdzie się na krawędzi.

PSZCZOŁA

Co oznacza dopisek: „ptak pasujący kolorem”?

Kiedy Pszczoła zatrzyma się na kafelku, kontrolując ją gracz może przenieść ptaka z dowolnego innego kafelka na kafelek Pszczoły, o ile na kafelku tym znajduje się już ptak tego samego koloru (z tego samego stada).

STRACH NA WRÓBLE

W chwili zdobycia kontroli nad Strachem na wróble gracz stawia go na dowolnym skrzyżowaniu trzech kafelków miejsc. Strach na wróble różni się od innych stworzeń tym, że **nie stawia się go na jego kafelku siedziby**.

Ilekoć zmienia się kontrola nad Strachem na wróble, należy go przenieść na inne skrzyżowanie. To jedyny przypadek, w którym wolno przemieścić Stracha na wróble. Jeśli w nowej rundzie ten sam gracz utrzyma kontrolę nad Strachem na wróble, pozostaje on na swoim miejscu.

SPIS TREŚCI

Elementy gry	1	Akcje bonusowe	4
Przygotowanie do gry	2	Punktowanie i remisy	5
Rozgrywka	4	Ustalanie kolejności graczy	6
Faza migracji	4	Rozpatrywanie kafelków miejsc	6
Faza rekrutacji	4	Fontanna i skwer	7
Faza obsiadania	4	Końcowe punktowanie	8
Faza utrzymania	5		

IUVI
GAMES

WYDAWNICTWO IUVI, SP. Z O.O., SP. J.
UL. PÓŁLANKI 12C, 30-740 KRAKÓW
WWW.IUVIGAMES.PL

©2024 INSIDE UP GAMES
©2026 IUVI GAMES

