

PTASIE REWIRY

Przygotowanie:

- wyjmij pojemnik z **ptakami** w 5 kolorach, tzn. **ptaszarnię**
- umieść **losowo** w kolejnych kolumnach **kafelki miejsc**:
 - wylosuj kafelki podstawowe - specjalne - siedzib w liczbie 3-2-3/4-2-4/5-3-5 przy 2-3/4/5 graczach
 - w **pierwszej rozgrywce** proponowane są konkretne kafelki i konkretne ułożenie
 - ułóż w układzie kolumn 3-2-3/3-2-3/2-3-2-3 przy 2-3/4/5 graczach
 - kafelek **sowiej stodoły** musi być przy krawędzi
 - na kafelkach z **ikoną gniazda** w prawym dolnym rogu umieść **gniazda** we podanej liczbie
- umieść obok karty i pionki stworzeń podanych na kafelkach **siedzib stworzenia**
 - umieść obok planszę **fontanny** (stroną dla 2-3/4-5 graczy), na niej: żeton rund (**kruk**) na 1 rundzie
- każdy z graczy:
 - dobiera **kartę pomocy**, umieszcza w jej kolorze **dysk punktacji** (60+ do dołu) na torze punktacji na polu 0
 - wybiera 1 z 2 **kart celów** indywidualnych dopasowanych do liczby graczy (lewy dolny róg)
 - **otrzymuje 1 dach domków** (dostępny od 4. rundy) i **1 żeton pioruna** (dostępny w 5. rundzie)
 - otrzymuje żeton kolejności, zgodnie z ruchem wskazówek zegara (1 = pierwszy gracz)

Dążymy do tego, żeby:

- mieć dominację na kafelkach z kontrolą stworzeń, ale niekoniecznie tam, gdzie lepiej punktują 2. i 3. miejsce
- umieszczać ptaki innych graczy tak, aby wywoływać remisy między przeciwnikami

Gra trwa 5 rund, każda składa się z 4 faz:

A) Faza migracji:

- umieścić po 2 ptaki każdego koloru w **worku migracji**

B) Faza rekrutacji:

- każdy gracz dobiera z ptaszarni 2 ptaki swojego koloru i 2 losowe ptaki z worka migracji

C) Faza obsiadania

- gracze umieszczają kolejno swoje posiadane ptaki (4) po 1 ptaku na kafelkach:
 - ptaki w jednym kolorze tworzą zawsze jeden stos (**stado**), nie ma limitu ptaków w stosie
 - pierwszego swojego ptaka można umieścić w pustym **gnieździe** (+1 ptak do stada)
- każdy gracz może 1 raz przed/po umieszczeniu ptaka wykonać 1 z 3 **akcji bonusowych**:
 - stworzenie** – aktywacja 1 stworzenia kontrolowanego od początku rundy
 - każde kontrolowane stworzenie można aktywować tylko 1 raz w rundzie
 - najczęściej występującym działaniem stworzeń jest przeniesienie ptaków
 - dach** (4-5 runda) - budowa domku dla ptaków:
 - umieścić dach na dowolnym stosie ptaków
 - dach chroni przed piorunami i stworzeniami, ale też blokuje dodawanie i usuwanie ptaków
 - dach liczy się jako +1 ptak do stada
 - piorun** (5 runda) - porażenie ptaka/gniazda piorunem:
 - usuń ptaka z dowolnego stada na kafelku / puste gniazda i odrzuć żeton **pioruna**

D) Faza utrzymania

1) przyznawanie punktów:

- policz punktację za dominację na kafelkach kolejno: od lewej kolumny, od góry do dołu
- punkty są podane na kafelku, kolejno za 1/2/3 miejsce liczebności stada (remisy zawsze bez punktów)

2) ustalenie kolejności graczy:

- ustal kolejność w następnej rundzie według pozycji na torze punktacji (zaczyna gracz z największą **(zmieniiliśmy na: najmniejszą)** liczbą punktów, w przypadku remisu na dole stosu)

3) wykonanie akcji kafelków miejsc:

- gracz kontrolujący kafelki **chybotliwe gniazdo**, **rozhuśtane przewody**, **przepełniony domek** może wykonać ich akcje (ptaki są przenoszone na fontannę albo skwer pod fontanną)
 - na **fontannie** można umieścić ptaka wyżej dopiero, gdy są zapełnione połączone pola pod nim
 - gdy skończą się pola na fontannie, ptaki umieszcza się na **skwerze** (pod fontanną; bez limitu)
- gracz kontrolujący kafelki **siedzib stworzenia** zdobywa kontrolę nad zwierzęciem:
 - (zmiana gracza) umieszcza stworzenie na kafelku jego siedziby i bierze kartę stworzenia
 - kontroluje stworzenie, dopóki kontroluje kafelek
 - **strach na wróble** zamiast powrotu na kafelek siedziby zmienia skrzyżowanie

4) przesunięcie znacznika rundy

Koniec gry:

- na koniec 5 tury
- jeżeli w worku migracji są ptaki, przenieś je na skwer

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = graliśmy z dodatkiem

Punktacja:

- + N pkt z toru punktacji
- + N pkt za indywidualne cele
- + 10 pkt dla gracza, który ma ogólnie największe stado (0 w przypadku remisu)
- + 3 pkt za każde kontrolowane stworzenie
- + 1/1/2/3/4/6 pkt za każdego ptaka na kolejnych poziomach fontanny
- +1 za każdego ptaka na skwerze
- w przypadku remisu wygrywa gracz z największym stadem

Pamiętaj:

- gracz **kontrolujący** to gracz, który ma najwięcej (więcej niż inni) ptaków w swoim stadzie na kafelku
 - w przypadku **remisu** nikt nie kontroluje kafelka (np. należy oddać stworzenie)
- przezroczyste **podstawki** pomagają stabilizować stos ptaków poza gniazdem
- **kafelki**:
 - każdy gracz może mieć swój stos ptaków na każdym kafelku
 - usunięcie kafelka przenosi stworzenie do jego siedziby, a ptaki i gniazda są odrzucane
 - niektóre kafelki są aktywowane we wskazanych fazach:
 - na kafelkach **gniazdowisko** i **ranny ptaszek** można wykonać akcje w fazie migracji (1)
 - na kafelkach **wesołe poidełko** i **pełny karmnik** można wykonać akcje w fazie rekrutacji (2)
 - na kafelkach **kamienna rzeźba** można wykonać akcje w fazie przyznawania punktów (4.1.)
 - na kafelkach **wysoka żerdź** można wykonać akcje w fazie ustalania kolejności (4.2.)
- w grze **2-osobowej**:
 - przygotuj wirtualnego 3 gracza „Ptasi Mózdzek”
 - w **1. rundzie** dodaje on do worka 4 ptaki
 - ignoruje on wykonywanie efektów kafelków
 - jeżeli ma przenieść ptaka na fontannę/skwer, ptak wraca do ptaszarni