

FLY HOME!



6-99



1-4



20-30'



Kooperacja



EDYCJA
POLSKA

Autor:
Chloé Girodon

Ilustracje:
Lisa Voisard

Grafika:
Vanessa Larson



Fly Home! to kooperacyjna gra, w której obserwujecie i zapamiętujecie cechy ptaków, by zostać prawdziwymi ornitologami. Gra wymaga od graczy nie tylko zapamiętywania położenia kart, ale także spostrzegawczości i o wiele bardziej angażuje ich pamięć niż zwykłe memory.

Spróbujcie swoich sił w tej edukacyjnej przygodzie!



Zawartość

42 karty, w tym

32 karty ptaków

6 kart sów

4 karty lornetki

4 plansze siedlisk

8 kart cech ptaków (4 po , 4 po)

Instrukcja

Cel rozgrywki

Zwracajcie uwagę na wspólne cechy ptaków i starajcie się je zapamiętywać, dzięki temu będziecie mogli odsyłać ptaki do ich siedlisk. Im więcej z nich trafi do swojego środowiska przed zapadnięciem zmroku, tym lepszy wynik osiągniecie na koniec gry.

Przygotowanie do gry

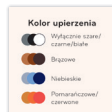
Pośród czterech kart cech wylosujcie trzy, a ostatnią kartę odłóżcie do pudełka. Nie będzie ona używana w tej rozgrywce. Przejrzyjcie jakie cechy są pokazane na kartach (karty są dwustronne) i wspólnie zdecydujcie, których

stron kart chcecie używać – tylko te cechy będą wykorzystywane podczas rozgrywki. Karty połóżcie na stole wybraną stroną ku górze.

W grze występują **dwa** rodzaje cech:

- **widoczne**, które można bezpośrednio zaobserwować na ilustracjach ptaków (np. kolor dzioba, upierzenia itd.);

- **niewidoczne**, które reprezentowane są przez ikony oraz opisy na kartach (np. pożywienie, rozpiętość skrzydeł itp.).



widoczne

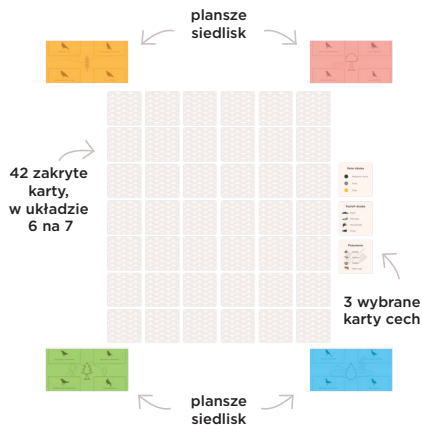


niewidoczne

Potasujcie pozostałe karty i rozłóżcie je zakryte na stole, tworząc prostokąt o bokach 6 na 7 kart. Połóżcie 4 plansze siedlisk oraz 3 wybrane karty cech z boku, w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.

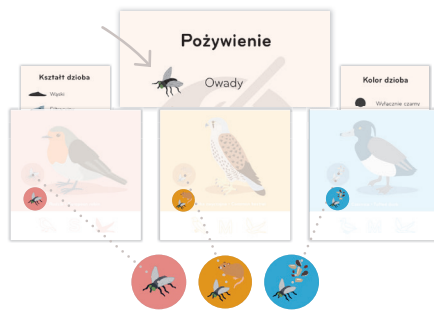
Jak grać?

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W trakcie trwania rozgrywki możecie się ze sobą komunikować.



Przykład przygotowania do rozgrywki

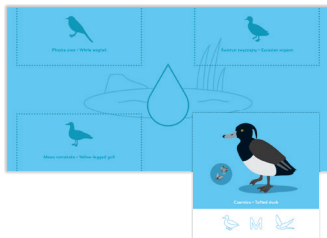
W swojej turze odkryj 3 dowolne karty. Przyjrzyj się im dokładnie i sprawdź, czy wszystkie karty łączy jakaś wspólna cecha spośród trzech wybranych na początku rozgrywki. Jeżeli tak (np. żywią się owadami), to możesz jednego ptaka odesłać do jego środowiska – przełóż jego kartę na odpowiadające mu miejsce na planszy siedliska.



Każdy z tych trzech ptaków żywi się owadami.

Uwaga: W grze występuje 16 typów ptaków, po 2 karty każdego typu. Na każdej planszy siedliska jest miejsce tylko na 1 kartę danego typu. Jeśli odkryjecie kartę ptaka, który już jest na planszy siedliska, nie możecie jej tam odłożyć. Taka karta zostaje na stole do końca gry.

Po tym, jak odłożysz kartę ptaka na jego planszę siedliska, zapamiętaj cechy pozostałych dwóch ptaków i na powrót zakryj ich karty (nie zmieniając ich położenia na stole).



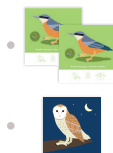
Przykład: Udało Wam się odkryć trzy ptaki, które łączy wspólna cecha, i decydujecie się odłożyć do nadwodnego siedliska Czernicę.

Jeśli odkryte karty ptaków nie mają żadnej wspólnej cechy, mówi się trudno! Zakryj na powrót wszystkie trzy karty, by turę mógł rozpocząć kolejny gracz.

Bonus: Jeśli uda się wam zapełnić dane siedlisko, odkładając na planszę kartę czwartego ptaka, jako bonus możecie natychmiast odłożyć jednego z dwóch pozostałych odkrytych ptaków do jego siedliska (pod warunkiem, że karty tego typu jeszcze tam nie ma).

Wyjątkowe sytuacje:

Jeżeli zdarzy się, że odkryjesz:



Dwa identyczne ptaki: a to pech!
Twoja tura natychmiast się kończy.



Sowę: sowa zapowiada zmrok.
Odłóż jej kartę na bok i odkryj kolejną kartę ptaka (więcej opisano w sekcji „Koniec rozgrywki”).



• **Lornetkę:** możesz podejrzec jedną z zakrytych kart. Nie wolno ci pokazywać jej innym graczom, ale możesz opisać im obrazek ptaka, a nawet odczytać jego nazwę. Następnie odłóż tę kartę na swoje miejsce i odkryj kolejną kartę. Uwaga: Karty lornetki, które zostaną odkryte w trakcie gry, należy od razu usunąć.

Uwaga: Może się zdarzyć, że podczas swojej tury odkryjesz kilka kart specjalnych. Jeżeli tak się stanie, rozpatruj po kolei ich efekty, aż odsłonisz 3 karty ptaków.



Koniec rozgrywki

Rozgrywka może zakończyć się na dwa sposoby:

PRZEGRANA: gdy odkryta zostanie 6 karta sowy – zapada noc!

Policzcie, ile macie kart ptaków na planszach siedlisk i sprawdźcie w tabelce na drugiej stronie, jaki osiągnęliście wynik.



WYGRANA: gdy zasiedlicie wszystkimi ptakami każdą z czterech plansz siedlisk. Brawo, zasłużyliście na tytuł prawdziwych ornitologów!

Przykład poprawnie zasiedlonych plansz.



Wszystkie cztery siedliska zostały zapełnione.

Uratowaliście...

0-4 ptaków:

Początkującymi obserwatorami ptaków.

5-8 ptaków:

Prawdziwymi specami!

9-12 ptaków:

Aspirującymi ornitologami.

13-16 ptaków:

Znawcami sekretów świata ptaków!

Brawo, jesteście:

Wariant dla prawdziwych orłów!

Ilekoć znajdziecie wspólną cechę na odkrytych kartach ptaków (po odłożeniu ptaka do jego siedliska), odwróćcie na drugą stronę kartę tej cechy. W ten sposób w trakcie rozgrywki będziecie na zmianę korzystać ze wszystkich 6-ciu cech. Ten wariant wystawi na próbę zarówno waszą pamięć, jak i zdolność obserwacji!



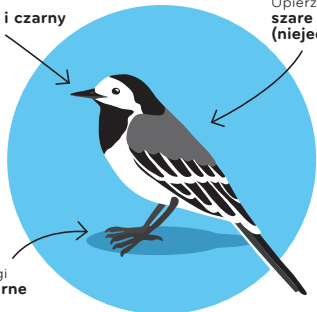
Grę w tym wariantcie zalecamy wyłącznie graczom, którzy są już dobrze zaznajomieni z grą.

Uwaga: Dla uproszczenia zasad gry w opisie ptaków użyliśmy określenia „przynależność”, by opisać rząd lub rodzinę tych zwierząt. Ponadto do opisu niektórych ptaków użyliśmy bardziej ogólnego określenia – *ptaki drapieżne*.

Dziób
wąski i czarny

Upierzenie
szare
(niejednolite)

Nogi
czarne



Pliszka siwa



Siedlisko
nadwodne



Rozpiętość skrzydeł
30 cm



Przynależność
wróblowe



Zachowanie
wędrowne

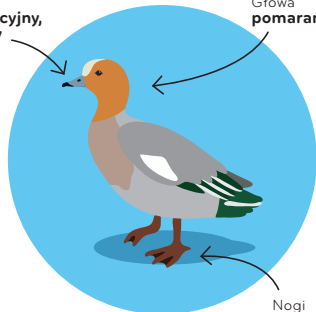


Pożywienie
owady

Dziób
filtracyjny,
szary

Głowa
pomarańczowa

Nogi
brązowe



Świstun zwyczajny



Siedlisko
nadwodne



Rozpiętość skrzydeł
80 cm



Przynależność
kaczkowate

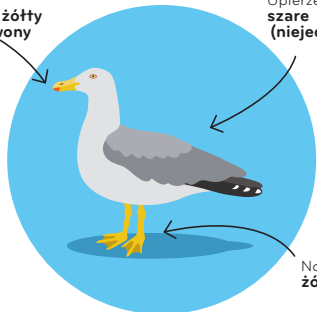


Zachowanie
wędrowne



Pożywienie
owady (a także rośliny)

Dziób
**gruby, żółty
i czerwony**



Upierzenie
**szare
(niejednolite)**

Nogi
żółte

Mewa romańska



Siedlisko
nadwodne



Rozpiętość skrzydeł
130 cm



Przynależność
mewowate

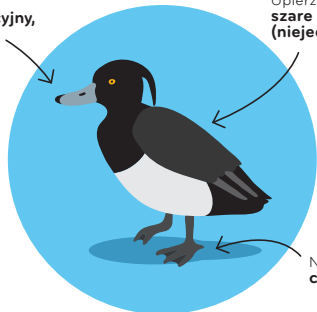


Zachowanie
częściowo wędrowne



Pożywienie
owady, małe ssaki, padlina

Dziób
**filtracyjny,
szary**



Upierzenie
**szare
(niejednolite)**

Nogi
czarne

Czernica



Siedlisko
nadwodne



Rozpiętość skrzydeł
70 cm



Przynależność
kaczkowate



Zachowanie
częściowo wędrowne



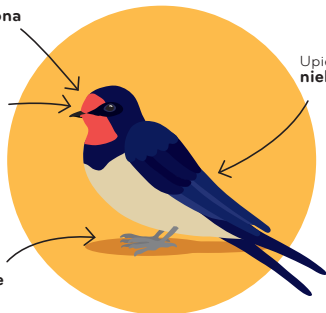
Pożywienie
owady, nasiona

Głowa
czerwona

Dziób
wąski i
czarny

Upierzenie
niebieskie

Nogi
szare



Dymówka



Siedlisko
wiejskie



Rozpiętość skrzydeł
32 cm



Przynależność
wróblowe



Zachowanie
wędrowne

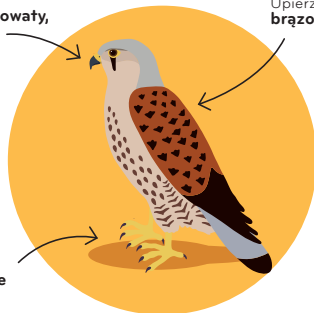


Pożywienie
owady

Dziób
haczykowaty,
żółty i
czarny

Upierzenie
brązowe

Nogi
żółte



Pustułka zwyczajna



Siedlisko
wiejskie



Rozpiętość skrzydeł
75 cm



Przynależność
ptaki drapieżne



Zachowanie
częściowo wędrowne

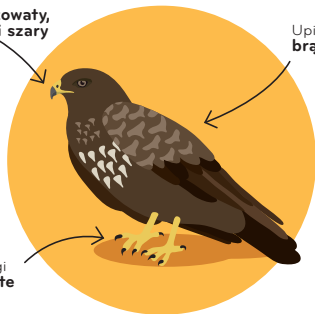


Pożywienie
owady, małe ssaki

Dziób
haczykowaty,
żółty i szary

Upierzenie
brązowe

Nogi
żółte



Myszołów zwyczajny



Siedlisko
wiejskie



Rozpiętość skrzydeł
130 cm



Przynależność
ptaki drapieżne



Zachowanie
częściowo wędrowne

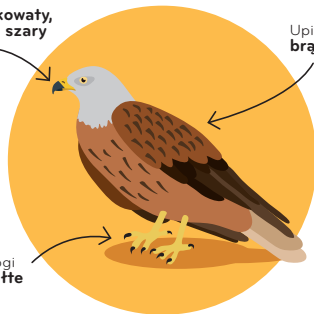


Pożywienie
małe ssaki

Dziób
haczykowaty,
żółty i szary

Upierzenie
brązowe

Nogi
żółte



Kania ruda



Siedlisko
wiejskie



Rozpiętość skrzydeł
150 cm



Przynależność
ptaki drapieżne



Zachowanie
częściowo wędrowne

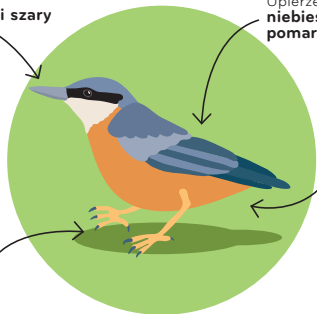


Pożywienie
małe ssaki, padlina

Dziób
gruby i szary

Upierzenie
niebieskie i
pomarańczowe

Nogi
żółte



Kowalik zwyczajny



Siedlisko
leśne i górskie



Rozpiętość skrzydeł
25 cm



Przynależność
wróblowe



Zachowanie
osiadłe



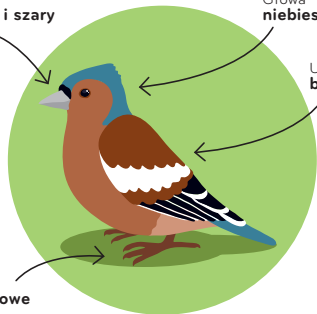
Pożywienie
owady, nasiona

Dziób
gruby i szary

Głowa
niebieska

Upierzenie
brązowe

Nogi
brązowe



Zięba zwyczajna



Siedlisko
leśne i górskie



Rozpiętość skrzydeł
26 cm



Przynależność
wróblowe

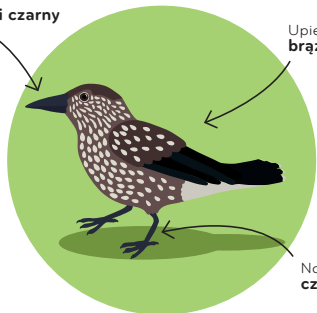


Zachowanie
częściowo wędrowne



Pożywienie
owady, nasiona

Dziób
gruby i czarny



Upierzenie
brązowe

Nogi
czarne

Orzechówka zwyczajna



Siedlisko
leśne i górskie



Rozpiętość skrzydeł
50 cm



Przynależność
wróblowe

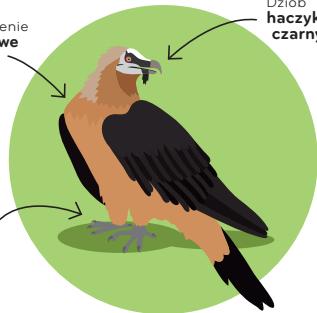


Zachowanie
osiadłe



Pożywienie
owady, nasiona

Upierzenie
brązowe



Dziób
**haczykowany,
czarny i szary**

Nogi
szare

Orłosęp



Siedlisko
leśne i górskie



Rozpiętość skrzydeł
270 cm



Przynależność
ptaki drapieżne



Zachowanie
osiadłe



Pożywienie
padlina

Dziób
wąski i szary

Nogi
szare

Ogon
pomarańczowy

Kopciuszek zwyczajny



Siedlisko
**miasta, parki
i ogrody**



Rozpiętość skrzydeł
25 cm



Przynależność
wróblowe



Zachowanie
wędrowne



Pożywienie
owady

Dziób
wąski i czarny

Upierzenie
czerwone/
pomarańczowe

Nogi
czarne

Rudzik



Siedlisko
**miasta, parki
i ogrody**



Rozpiętość skrzydeł
20 cm



Przynależność
wróblowe



Zachowanie
wędrowne



Pożywienie
owady

Dziób
gruby i czarny

Upierzenie
brązowe i
niebieskie

Nogi
różowe

Sójka zwyczajna



Siedlisko
**miasta, parki
i ogrody**



Rozpiętość skrzydeł
55 cm



Przynależność
wróblowe



Zachowanie
osiadłe



Pożywienie
owady, nasiona

Dziób
wąski, szary
i biały

Szyja
zielona i
fioletowa

Upierzenie
szare

Nogi
różowe

Gołąb skalny



Siedlisko
**miasta, parki
i ogrody**



Rozpiętość skrzydeł
65 cm



Przynależność
gołębiowate



Zachowanie
osiadłe



Pożywienie
nasiona



Ptaki blisko nas

Rozejrzyj się! Które z ptaków występujących w grze możesz obserwować wokół?

Wiesz, że żyją czasem tuż obok nas? Zakładają gniazda w naszych budynkach i w ogrodach lub znalazły dom na pobliskim stawie. Niestety, wskutek rozrastających się miast, przez osuszanie mokradeł i intensyfikację rolnictwa, populacja ptaków wciąż maleje.

Pogarsza się na przykład sytuacja Jaskółek Dymówek, które nie są już mile widzianymi gośćmi w wiejskiej oborze i nowoczesnej wsi. Niestabilna jest również sytuacja polskich Czernic, do których wciąż mogą strzelać myśliwi. Coraz mniej widać Świstunów przez osuszanie bagien i brak zarośniętych, dzikich jezior.

Jak możesz pomóc ptakom obok nas już teraz?



- **Pomóż ptakom znaleźć nowy dom:** Powieś budkę lęgową dla ptaków w ogrodzie, na drzewie w pobliskim parku lub na budynku. Zanim to zrobisz, zasięgnij wiedzy o odpowiednich typach budek dla gatunków występujących w twojej okolicy. Zimą wystaw karmnik ze zdrowym pokarmem dla ptaków – najlepsze jest zazwyczaj ziarno słonecznika. Pamiętaj też o świeżej i czystej wodzie.



- **Twórz ogrody przyjazne przyrodzie!** Takie, w których ptaki znajdą dom, latem zdrowe gąsienice i zimą owocujące krzewy. Pamiętaj, że ogromnym zagrożeniem dla ptaków jest chemizacja rolnictwa oraz pestycydy zabijające naturalny pokarm wielu gatunków ptaków.



- **Zabezpiecz okna i większe powierzchnie szklane.** Ptaki rozbijają się o nie, widząc w nich odbicie otoczenia - nie traktują ich jako przeszkody. Sprawdź dokładnie, jak uchronić ptaki przed kolizjami na stronie Fundacji Szkłane Pułapki (szklanepulapki.pl).



- Wspieraj finansowo lub dołącz do organizacji, które pomagają ptakom krajobrazu rolniczego, takie jak stowarzyszenie **Jestem na pTAK!**, które tworzy mokradłowe rezerваты przyrody oraz ogrody przyjazne ptakom (jestemnapTAK.pl). Sprawdź, jak możesz wspierać inicjatywy walczące o zaprzestanie strzelania do ptaków – Koalicja NICH Żyją! (niechczyja.pl).



*Ta gra jest częścią
nowej kolekcji*

**FUN
BY
NAT
URE**

HELVETIQ
helvetiq.com

Szwajcarskie wydawnictwo Helvetiq działa od 2008 roku, dostarczając na rynki w wielu krajach gry planszowe i książki dla całej rodziny. Każdy tytuł jest tworzony z pasją, dokładnością i dbałością o estetykę produktów. Misją wydawnictwa jest otwieranie klientów na nowe spojrzenie na świat.

We współpracy z:



Profil krakowskiego wydawnictwa IUVI Games obejmuje różne gatunki gier planszowych, które stanowią harmonijną mieszankę różnorodnych światów. Starannie wyselekcjonowane tytuły, oferują graczom szeroki wybór – od gier strategicznych po przygodowe i łamigłówki. Misją wydawnictwa jest rozwój poprzez zabawę. Gry od IUVI Games pobiły już serce niejednego gracza!



Stowarzyszenie Jestem na pTAK! działa na rzecz ochrony i pomocy ptakom w Polsce poprzez edukację, monitoring, badania naukowe i akcje społeczne. Najchętniej działają w terenie, tworząc kolejne rezerваты dla ptaków i nie tylko. Ich działania mają na celu podniesienie świadomości ekologicznej społeczeństwa i promowanie harmonijnego współistnienia człowieka z przyrodą.



Wydawca na terenie Polski:
Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półnaki 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl
NIP: 6762465516
2024 Wydawnictwo IUVI

Kierownik produkcji: Viola Kijowska
Skład i opracowanie graficzne: Ewelina Proczko,
Wojciech Pietras
Tłumaczenie: Łukasz Małecki
Konsultacja i redakcja: Stowarzyszenie Jestem na pTAK,
Magdalena Honkisz-Cała, GrupaMV
Podziękowania: Marta Kojas