

PTASZKI



DAVID
SPADA

STEFANO
TARTAROTTI



INSTRUKCJA

Gra jest pełna sów, dzięciołów, rudzików i gołębi. Polecamy więc, przed rozpoczęciem gry, włączyć w tle dźwięki ptaków (w Internecie znajdziecie wiele takich materiałów). Nic tak nie umili rozgrywki jak ćwierkanie, świergot, szczebiot i trele ptaków!

ELEMENTY GRY

64 karty



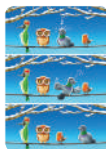
karta
STOP



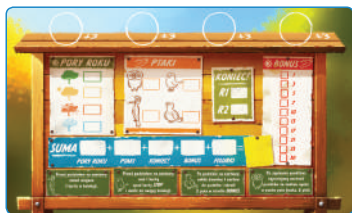
4 markery



minikomiks
(do obejrzenia,
gdy ktoś
przedłuży grę)



4 plansze graczy



4 figurki ptaków



CEL GRY

Podczas rozgrywki gracze zbierają karty, starając się stworzyć jak największe zestawy ze wspólną cechą: **z ptakami tego samego rodzaju lub z tą samą porą roku**. Na koniec każdej rundy gracze zdobywają punkty za swoje zestawy kart. Wygra osoba z największą liczbą punktów.

Co jest na kartach?

1 1 z 4 rodzajów **ptaków**.

2 1 z 4 **pór roku**.



Co jest na planszy?

1 Dach – miejsce na **figurki ptaków**.

2 Strefa punktów za **4 pory roku**.

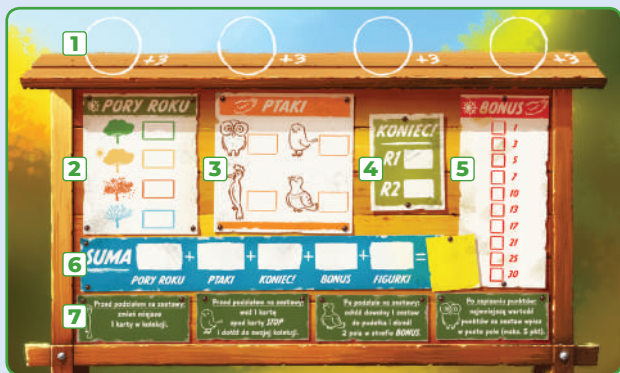
3 Strefa punktów za **4 rodzaje ptaków**.

4 Strefa punktów za **zakończenie rundy**.

5 Strefa punktów **bonusowych** za pory roku i ptaki.

6 Podsumowanie zdobytych punktów.

7 Ściągawka **ptasich zdolności**, które możecie wykorzystać podczas gry.

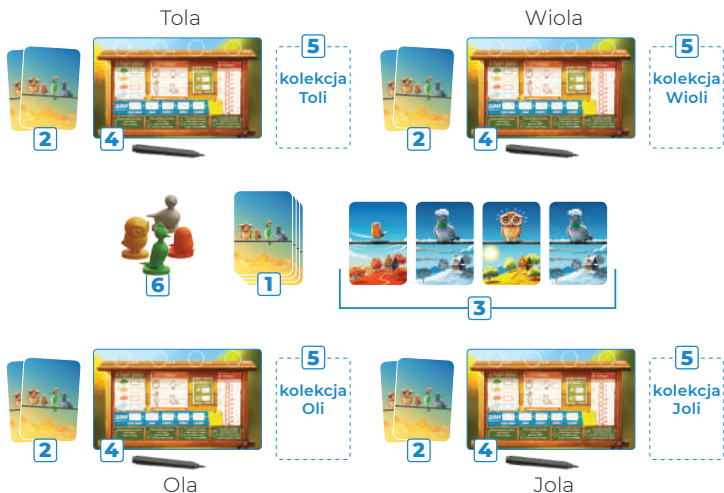


PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Wszystkie **karty**, z wyjątkiem **karty STOP**, dokładnie potasujcie i połóżcie w stosie. Następnie odliczcie od spodu stosu tyłe kart, ilu jest graczy, i wsuńcie nad nie **kartę STOP**.
- 2 Weźcie **po 2 karty** z góry stosu. Trzymajcie je w rękę w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na nich znajduje.
- 3 Odkryjcie **4 karty** z góry stosu i połóżcie (obrazkami do góry) **w rzędzie obok stosu**. Rząd ten będziemy nazywać **sznurkiem**, na którym siedzą ptaki.
- 4 Każdy gracz bierze **planszę i marker**. Pozostałe plansze i markery odłóżcie do pudełka.
- 5 Obok swojej planszy zróbcie miejsce. Podczas gry będziecie zbierać karty i kłaść je tutaj. Zebrane karty nazywać będziemy **kolekcją gracza**.
- 6 **Figurki ptaków** połóżcie obok stosu kart.



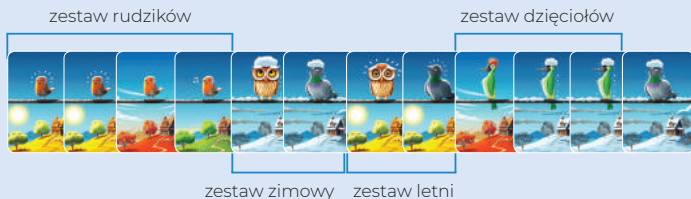
Przygotowanie gry dla 4 osób:



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Poznajcie **ogólny przebieg gry**. Pozwoli to wam łatwiej zrozumieć szczegółowe zasady opisane w dalszej części instrukcji.

- ▶ Wybierając odpowiednie karty leżące na środku stołu, **gracz tworzy swoją kolekcję kart**.
- ▶ Na koniec rundy **gracz rozkłada swoją kolekcję i dzieli ją na zestawy ptaków lub pór roku**. Im więcej kart w zestawie, tym więcej punktów.



- ▶ Punkty za każdy rodzaj ptaków i każdą porę roku można zdobyć **tylko raz podczas gry!** To od gracza zależy, kiedy zdobędzie punkty za poszczególne ptaki i pory roku.
- ▶ Gra trwa **2 rundy**, gracz stworzy więc tylko **2 kolekcje**. Dlatego musi tworzyć je w przemyślany sposób, aby zdobyć punkty za 4 rodzaje ptaków i 4 pory roku.

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio karmiła ptaki (lub gracz najstarszy). Po niej kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) wykonują swoje tury.

W swojej turze gracz musi wykonać **jedno z poniższych działań**.

A WEŹ 1 KARTĘ ZE SZNURKA

B WEŹ 2 KARTY ZE SZNURKA I DODAJ DO KOLEKCJI

C KONIEC!

Gracz, który nie może lub nie chce wykonać działania **A** lub **B**, musi wykonać działanie **C**.

A WEŹ 1 KARTĘ ZE SZNURKA

Gracz wykonuje następujące działania:

- 1 **Wybiera 1 kartę** ze **sznurka** i dodaje ją do kart trzymanych w ręku.
W ręku można mieć dowolną liczbę kart.
- 2 Uzupełnia puste miejsce po wziętej karcie – bierze 1 kartę z góry stosu i kładzie ją (obrazkiem do góry) na puste miejsce.
Jeśli na górze stosu pojawi się **karta STOP**, nie dokłada się już kart na puste miejsca.



Tura gracza kończy się. Swoją turę rozpoczyna gracz z lewej strony.

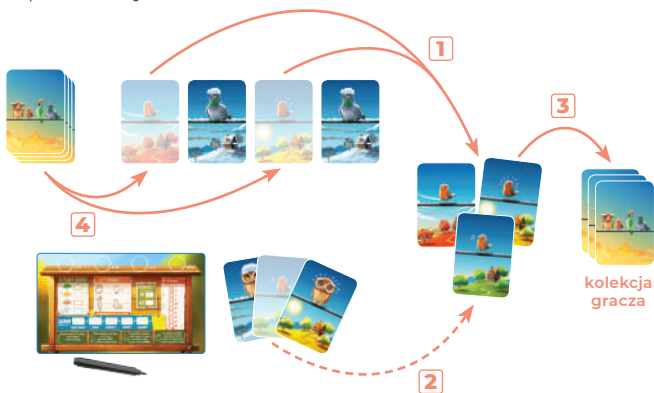
B WEŹ 2 KARTY ZE SZNURKA I DODAJ DO KOLEKCJI

Gracz wykonuje następujące działania:

- 1 **Wybiera 2 karty** ze **sznurka**.
- 2 Do powyższych 2 kart może (ale nie musi) dodać **dowolną liczbę kart z ręki**.
- 3 Wszystkie wybrane karty (ze **sznurka** i z ręki) **dokłada w ustalonej przez siebie kolejności do swojej kolekcji** – kładzie je jedna na drugiej obrazkiem do dołu.

Uwaga! W dalszej części gry **nie można** zmieniać kolejności kart w kolekcji oraz **nie można** ich podglądać!

- 4 Uzupelnia puste miejsca po wziętych kartach – bierze 2 karty z góry stosu i kładzie je (obrazkiem do góry) na puste miejsca. Jeśli na górze stosu pojawi się **karta STOP**, nie dokłada się już kart na puste miejsca.



Tura gracza kończy się. Swoją turę rozpoczyna gracz z lewej strony.

KONIEC!

Gracz mówi **KONIEC!** i nie bierze już udziału w tej rundzie. Pozostali gracze kontynuują grę.

Gracz, który powiedział **KONIEC!**, zdobywa **2 punkty za każdego gracza kontynuującego grę.**

Pamiętajcie, że im szybciej powiecie **KONIEC!**, tym więcej punktów za to zdobędziecie, ale nie będziecie już mogli dodawać kart do swojej kolekcji.

Punkty zdobyte za powiedzenie *KONIEC!* gracz zapisuje na swojej planszy (w polu odpowiedniej rundy: R1 lub R2).



Gdy w grze zostanie 1 gracz, wykonuje on swoją ostatnią turę. Następnie mówi *KONIEC!* i wpisuje **0** na swojej planszy (nie zdobywa punktów). **Runda się kończy.**

Przykład: W grze bierze udział 4 graczy:

- ▶ 1. gracz, który powie *KONIEC!*, zdobywa 6 pkt (2 pkt × 3 graczy kontynuujących grę).
- ▶ 2. gracz, który powie *KONIEC!*, zdobywa 4 pkt (2 pkt × 2 graczy kontynuujących grę).
- ▶ 3. gracz, który powie *KONIEC!*, zdobywa 2 pkt (2 pkt × 1 gracz kontynuujący grę).
- ▶ Ostatni gracz, który powie *KONIEC!*, nie zdobywa punktów.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy wszyscy gracze powiedzą *KONIEC!*

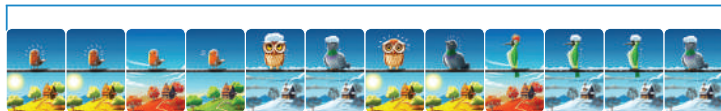
Po zakończeniu rundy gracze wykonują działania **1–6**. **Jako pierwsza** działania te wykonuje osoba, która najwcześniej powiedziała *KONIEC!* w tej rundzie. Po niej działania **1–6** wykonują następni gracze zgodnie z kolejnością, w jakiej powiedzieli *KONIEC!*

1 Gracz układa swoją kolekcję **w rzędzie** (obrazkami do góry).

Uwaga! Nie można zmieniać kolejności kart w kolekcji!



Przykład: Ola wyklada kolejne karty z góry swojej kolekcji i układa je w tej samej kolejności w rzędzie przed sobą.



Jeśli gracz ma w ręku kartę **rudzika** i/lub **dzięcioła**, teraz może je zagrać (i odłożyć do pudełka) – patrz: *ZDOLNOŚCI PTAKÓW*, str. 15.



2 Gracz dzieli swoją kolekcję na **zestawy** składające się z:

- ▶ **przynajmniej 2 tych samych rodzajów ptaków** albo
- ▶ **przynajmniej 2 tych samych pór roku.**

Uwaga! W kolekcji mogą być karty, których gracz nie będzie mógł dodać do żadnego zestawu. Karty takie nie dadzą punktów!

Przykład: Ola podzieliła swoją kolekcję na 4 zestawy: 4 karty z rudzikiem, 2 karty zimowe, 2 karty letnie, 3 karty zimowe. 1 karta w kolekcji Oli nie weszła do żadnego zestawu.

zestaw rudzików



Uwaga! Każda karta może należeć tylko **do 1 zestawu!**

Jeśli gracz ma w ręku kartę **gołębia**, teraz może ją zagrać (i odłożyć do pudełka) – patrz: *ZDOLNOŚCI PTAKÓW*, str. 15.



3 Gracz liczy **punkty za zestawy ptaków** i **zestawy pór roku** zgodnie z poniższymi zasadami:

- ▶ punkty za każdy **zestaw** liczy się **osobno**,
- ▶ **każda karta w zestawie = 1 punkt**,
- ▶ za każdy **rodzaj ptaków** i za każdą **porę roku** punkty można zdobyć **tylko raz podczas gry** (jeśli gracz zdobył np. 4 punkty

za lato, w dalszej części gry nie zdobędzie już punktów za lato, nawet jeśli będzie miał zestaw dający więcej punktów niż 4),

- ▶ punkty za zestawy **pór roku** zapisuje się w strefie *PORY ROKU*,
- ▶ punkty za zestawy **ptaków** zapisuje się w strefie *PTAKI*,
- ▶ gracz **musi** wpisać punkty za zestaw, jeśli jeszcze nie ma punktów za danego ptaka lub porę roku (nie może stwierdzić, że nie wpisze, bo zestaw daje mało punktów),
- ▶ karty nie wchodzące do zestawów, nie dają punktów.



Przykład: W 1. rundzie Ola zdobyła punkty za **lato, zimę i rudzika**. W 2. rundzie nie zdobędzie za nie punktów, nawet jeśli będzie miała zestaw dający więcej punktów. W 2. rundzie musi więc zbierać do kolekcji karty z porami roku i ptakami, za które jeszcze nie ma punktów.



Uwaga! Jeśli gracz ma 2 (lub więcej) **zestawy tego samego rodzaju**, punkty zdobywa za 1 z nich – ten dający więcej punktów (patrz: przykład poniżej).

Przykład: Ola ma 4 zestawy. 2 z nich są zimowe. Punkty dostanie za większy z nich, czyli dający więcej punktów (3 pkt).

4 PKT



Jeśli gracz ma w ręku kartę **sowy**, teraz może ją zagrać (i odłożyć do pudełka) – patrz: *ZDOLNOŚCI PTAKÓW*, str. 15.



- 4 Za każdym razem, gdy gracz zdobywa punkty za **zestaw ptaków** lub **zestaw pory roku**, dodatkowo **skreśla 1 pole** w strefie **BONUS**. Pola te skreśla się od góry do dołu. Im więcej pól gracz skreśli, tym więcej punktów zdobędzie na koniec gry.

Przykład: Ola przed chwilą zdobyła punkty za 1 zestaw ptaków i za 2 zestawy pór roku. Skreśla więc 3 pola w strefie **BONUS**.

- 5 Wpisując w strefie **PTAKI** punkty zdobyte za **zestaw ptaków**, należy porównać swój wynik z aktualnymi wynikami innych graczy za dany rodzaj ptaka. Jeśli gracz zdobył **więcej punktów niż rywale**, „przylatuje” do niego odpowiednia **figurka ptaka** i ląduje na dachu jego planszy.



Każda figurka ptaka = **3 punkty** na koniec gry!

Aby przejąć figurkę ptaka od rywala, należy zдобыć więcej punktów za ten rodzaj ptaka niż posiadacz figurki!

Przykład: Ola zdobywa 4 punkty za zestaw rudzików. To w tej chwili najwyższy wynik za rudziki, figurka tego ptaka ląduje więc na dachu planszy Oli. Aby przejąć tę figurkę, któryś z rywali musi zdobyć za rudziki więcej niż 4 punkty.



- 6 Karty pozostające wciąż w ręku gracza odkładane są do pudełka.

Gdy wszyscy gracze wykonają powyższe działania, rozpocznie się 2. runda.

2. RUNDA

2. runda przebiega tak jak 1. runda, z wyjątkiem poniższych zmian.

PRZYGOTOWANIE GRY

Figurki ptaków siedzące na dachach, pozostają na swoich miejscach.

Karta STOP i karty znajdujące się pod nią w momencie zakończenia 1. rundy, zostają na swoich miejscach.

Dokładnie potasujcie pozostałe karty i połóżcie na karcie STOP.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

2. rundę rozpoczyna gracz, który ostatni powiedział **KONIEC!** w 1. rundzie. Następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

KONIEC GRY

Gra kończy się po 2. rundzie. Gracze liczą punkty za każdą z 5 stref (**PORY ROKU**, **PTAKI**, **KONIEC!**, **BONUS** oraz **FIGURKI PTAKÓW** na dachu) i wpisują je w strefie **SUMA**. Pamiętajcie, że:

- ▶ **każda figurka ptaka** na dachu = **3 punkty**,
- ▶ punkty za **BONUS** wskazuje **najniższe skreślone pole** (nie sumujecie wartości skreślonych pól).

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który wcześniej powiedział **KONIEC!** w 2. rundzie.



WARIANT DLA 2 GRACZY

Rozgrywka przebiega tak jak w podstawowej wersji gry, z jedną zmianą.

PRZYGOTOWANIE GRY

Karty podzielcie na 2 w miarę równe stosy. Pierwszy stos przygotujcie w taki sam sposób jak w podstawowej wersji gry.

Po zakończeniu 1. rundy **karta STOP i karty znajdujące się pod nią** pozostają na swoich miejscach. Na kartę STOP połóżcie drugi stos kart.

WARIANT TRUDNIEJSZY

Rozgrywka przebiega tak jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami.

KONIEC RUNDY

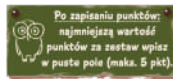
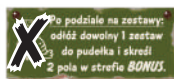
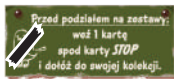
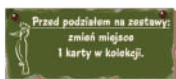
Po rozłożeniu swojej kolekcji gracz **usuwa 1 kartę** (odkłada ją do pudełka), tworząc **puste miejsce** w rzędzie kart.

Jeśli po obu stronach pustego miejsca leżą karty z tymi samymi ptakami lub tą samą porą roku, gracz robi ze wszystkich tych kart zestaw, od razu zdobywa za niego punkty i usuwa z kolekcji.

Jeśli po obu stronach pustego miejsca nie ma kart z tymi samymi ptakami lub tą samą porą roku, gracz przysuwa je do siebie, tworząc rząd kart. Następnie ponownie usuwa 1 kartę (odkłada ją do pudełka).

Działania te wykonujecie do usunięcia ostatniej karty w rzędzie.

Uwaga! W tym wariantcie ze zdolności każdego ptaka można skorzystać **2 razy** podczas gry. Korzystając pierwszy raz, zaznaczcie to jedną kreską. Za drugim razem postawcie drugą kreskę, tworząc „X”.



Przykład:

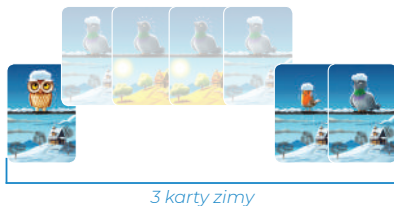
- 1** Ola postanowiła usunąć ze swojej kolekcji rudzika. Po obu stronach pustego miejsca leży w sumie 5 kart wiosennych – Ola robi z nich zestaw i zdobywa 5 punktów za wiosnę.



- 2** Po usunięciu zestawu wiosennego Ola może stworzyć zestaw 2 kart lata lub 4 kart gołębi. Decyduje się na gołębie i zdobywa 4 punkty.

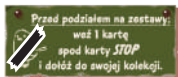


- 3** Po usunięciu zestawu gołębi po obu stronach pustego miejsca leżą karty zimy. Za ten zestaw Ola zdobywa 3 punkty.



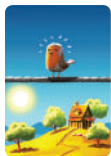
ZDOLNOŚCI PTAKÓW

Grając w podstawową wersję gry, **zdolność każdego ptaka gracz może wykorzystać tylko raz podczas gry!** Gdy z niej skorzysta, skreśla ją na planszy.



DZIĘCIOŁ

Przed podziałem kolekcji na zestawy **zmień miejsce 1 karty** w swojej kolekcji.



RUDZIK

Przed podziałem kolekcji na zestawy **weź pierwszą kartę** leżącą pod kartą STOP i **dołóż ją w dowolne miejsce** swojej kolekcji.

Uwaga! Jeśli w wariantcie trudniejszym zabraknie kart pod kartą STOP, nie można skorzystać ze zdolności rudzika.



GOŁĄB

Po podziale kolekcji na zestawy **odłóż dowolny zestaw** do pudełka (nie zdobywasz za niego punktów) i **skreśl 2 pola** w strefie *BONUS*.



SOWA

Po zapisaniu punktów za zestawy **najmniejszą wartość punktów**, jaką zdobyłeś w tej rundzie za zestaw ptaków lub pory roku, **wpisz w inne puste pole** w strefie *PTAKI* albo *PORY ROKU*. Maksymalnie możesz wpisać 5 punktów (nawet jeśli najmniejsza wartość jest większa niż 5 punktów).

Uwaga! Po użyciu zdolności sowy **nie skreślacie** pustego pola w strefie *BONUS*.

SKRÓT ZASAD

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W swojej turze **wykonujesz 1 z poniższych działań:**

A WEŻ 1 KARTĘ ZE SZNURKA

Wybierasz **1 kartę** i dodajesz ją do kart trzymanyh w ręku. Uzupełnij puste miejsce na **sznurku**.

B WEŻ 2 KARTY ZE SZNURKA I DODAJ DO KOLEKCYI

Wybierasz **2 karty**. Możesz do nich dodać dowolne **karty z ręki**. W ustalonej przez siebie kolejności dokładasz je (obrazkiem do dołu) do swojej kolekcji. Uzupełnij puste miejsca na **sznurku**.

C KONIEC!

Mówisz **KONIEC!** i nie bierzesz już udziału w tej rundzie. Zdobywasz **2 punkty** za każdego gracza kontynuującego grę.

KONIEC RUNDY

Działania te wykonujecie w kolejności, w jakiej mówiliście **KONIEC!**

1 Układasz swoją kolekcję **w rzędzie**.

Możesz wykorzystać zdolności **rudzika i/lub dzięcioła**.

2 Dzielisz kolekcję na **zestawy** (zestaw to min. 2 karty z takim samym ptakiem lub porą roku).

Możesz wykorzystać zdolność **gołębia**.

3 Zdobywasz **punkty za zestawy**. Każda karta w zestawie = 1 punkt. Punkty za każdego ptaka i porę roku możesz zdobyć **tylko raz!**

Możesz wykorzystać zdolność **sowy**.

4 Skreślasz 1 pole **w strefie BONUS** za każdy zestaw ptaków i pory roku, który dał ci punkty w tej rundzie.

5 Jeśli zdobyłeś więcej punktów za któregoś ptaka niż rywale, **figurka ptaka** łąduje na dachu twojej planszy.

6 Karty pozostające w ręku odkładasz do pudełka.

2. rundę zaczyna gracz, który ostatni powiedział **KONIEC!** w 1. rundzie.



gry.nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [@nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełczna 6
05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl
© 2024 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



GATEONGAMES
Birdie © 2024 Zerosem S.R.L.
All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji:
Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki

Marketing:
Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Ewa Graniak-Wosinek, Marta Kania
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki