

Moa

Komponenty

Autor: Martin Wallace

Ilustracje na pudełku: Vincent Joubert

Ilustracja planszy i symbole: Anaïs Goldemberg

Opracowanie graficzne: Julia Bien

Opracowanie gry: Shawn Macleod

Wersja polska: Cube Factory of Ideas

Produkcja: Kevin Brusky and Brent Lloyd

Podziękowania: Jonathan Madison, Brian Duplaisir,
Daniel Hammond, Brendon Hall

1 instrukcja



1 plansza



60 kart ptaków



20 kart ssaków



30 kart terenu



13 kafelków Karakii



12 żetonów przywódców



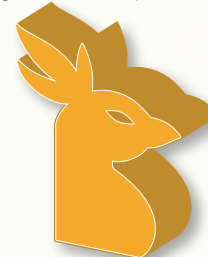
24 kafelki ssaków



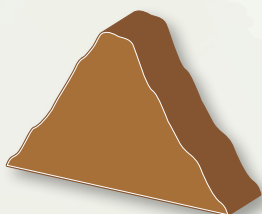
80 drewnianych
znaczników ptaków
(po 16 w każdym kolorze)



20 drewnianych znaczników
ptasich liderów
(po 4 w każdym kolorze)



1 drewniany znacznik wulkanu



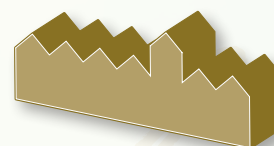
1 żeton pierwszego gracza



5 znaczników
punktów zwycięstwa
(po 1 w każdym kolorze)



12 drewnianych
znaczników twierdzy



żetony „+50”



Plansza

Pola na karty ssaków: tutaj gracze będą układać karty ssaków zgodnie z rysunkiem na planszy.

Tor punktacji: każdy z graczy zaczyna na 0 i punktuje na koniec każdego etapu za kontrolowane terytoria.



Miejsce na karty terenu: w każdej rundzie odkrywane są dwie nowe karty terenu, które następnie umieszczane są tutaj. W momencie odkrywania, gracze wprowadzają znajdujące się na nich instrukcje.

Wulkan: znacznik wulkanu zaczyna od 0 i porusza się w górę zgodnie z instrukcjami na kartach terenu.

✓ **Terytoria:** każde terytorium oznaczone jest liczbą pomiędzy 1 a 12 oraz posiada główny (oznaczony dużym fioletowym heksem) oraz dodatkowy (mały fioletowy heks) symbol punktów zwycięstwa. Terytoria mogą mieć różne typy terenu: przybrzeżne, góry, łąki oraz lasy. Na planszy jest też jedna strefa wulkanu (12).

Karty ptaków oraz symbole

Na początku każdego okresu, każdy gracz otrzymuje 9 kart ptaków. Istnieje osiem rodzajów ptaków, każdy charakteryzuje się innymi zdolnościami wyrażonymi w symbolach umieszczonych wzdłuż lewej krawędzi karty. Gracze mogą użyć jednej lub więcej kart w trakcie swojej tury, wykorzystując ikony do odpowiadających im akcji.



Ptak: gracze mogą korzystać z tych symboli do zasiedlenia terytoriów.



Walka: tych symboli używa się, aby pokonać ssaki.



Honor: ptaki z symbolami honoru zagrywa się, aby kłaść liderów na planszy albo sprzedawać terytoria ssakom.



Karakia: te symbole pozwalają kupować kafelki Karakii, które dają dodatkowe korzyści podczas gry.



Karty Ssaków

Ssaki pojawiają się w grze, kiedy wskazują na to karty terenu. Karty terenu mogą też spowodować, że ssaki umieszczone już na swoich miejscach na planszy, zaatakują terytoria.

Walka: liczba symboli walki, którą trzeba zużyć, żeby pokonać ssaka.

Honor: liczba symboli honoru, którą trzeba zużyć, żeby sprzedać terytorium temu ssakowi.

Punkty zwycięstwa: liczba punktów zwycięstwa, którą gracz otrzymuje na koniec okresu za pokonanie tego ssaka lub sprzedaż mu terytorium.



Kafelki Ssaków

Każda karta ssaka dysponuje odpowiadającym jej kafelkiem, który służy śledzeniu jego aktualnej pozycji na planszy.

Na jednej stronie kafelka znajdują się symbole walki oraz punktów zwycięstwa. Połóżcie go tą stroną na planszy, jeśli ssak dokonuje inwazji na terytorium. Druga strona jest ciemniejsza i znajduje się na niej symbol handlu. Połóżcie go tą stroną na terytorium, jeśli gracz sprzedaje je temu ssakowi.



Kafelki łasic mają jedynie jedną stronę, ponieważ łasice atakują jak tylko odpowiednia karta zostaje dobrana, nie mają swojego miejsca na planszy i stąd nie jest dla nich dostępna akcja sprzedaży.

Żetony Liderów

Na początku gry na każdym terytorium należy położyć po jednym żetonie lidera. Kiedy gracz wyklada żeton na terytorium, może zabrać kafelek jeśli jeszcze jakiś na nim jest. Jeśli inwazja ssaków na terytorium się udaje lub terytorium z żetonem lidera zostaje sprzedane ssakom, należy go odrzucić.

Kafelki liderów dostarczają dodatkowych punktów zwycięstwa lub dodatkowe symbole ptaków, walki, honoru czy Karakii.



Żetony liderów są losowo rozkładane na planszy podczas przygotowania do gry i natychmiast odsłaniane. Dają właścicielowi dodatkowe ikony poszczególnych akcji do wykorzystania w trakcie ich wykonywania. Niektóre zapewniają też punkty zwycięstwa na koniec okresu.

Karty Terenów

Istnieje 5 typów kart terenu – jeden za każdy rodzaj terenu na planszy. Na początku każdej tury odsłaniane są dwie karty terenu, a następnie wprowadzane w życie poniższe efekty:

Dobierz jedną lub dwie karty ssaków:

Dobierz jedną lub dwie karty ssaków i połóż je na polach ssaków na planszy. Łasice nie są dodawane na plansze – zamiast tego od razu atakują.



Inwazja: wszystkie karty ssaków na planszy, które odpowiadają symbolowi na karcie, atakują. Ponieważ łasice atakują natychmiast po odsłonięciu, nie istnieją karty terenu z inwazją łasic.



Przenieść znacznik wulkanu o jedno pole w górę: kiedy dociera na najwyższe pole, następuje erupcja i terytorium wulkanu (12) zostaje oczyszczone.



Kafelki Karakii



Kafelki te umieszczacie odkryte obok planszy podczas przygotowania gry. Gracze mogą kupować je jako akcję, odrzucając karty ptaków z wymaganą liczbą symboli Karakii. Po zagraniu, kafelki te odrzućcie są z powrotem na stosy obok planszy, tak aby były dostępne do zakupu w przyszłych turach. Czerwone kafelki mogą być wykorzystywane tylko w turze posiadającego je gracza.

Dobierz jedną kartę ze stosu kart ptaków w dowolnym momencie, nawet jeśli nie jest to twoja tura.



Dobierz trzy karty ptaków ze stosu kart ptaków i weź je na rękę. Następnie odrzuć trzy karty ptaków. To darmowa akcja, którą można wykonać w dowolnej chwili.

Ten kafelek Karakii dostarcza dwóch symboli walki podczas ataku lub obrony.

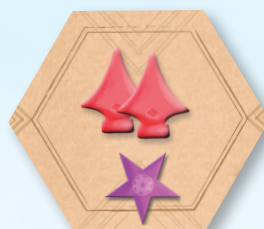


Zużycie tego kafelka pozwala graczowi zignorować karty terenu i wykonać akcję na dowolnym rodzaju terenu. Można wykorzystać go tylko w turze posiadającego go gracza.

Porusz jednego lub dwa ptaki z jednego terytorium do dowolnie wybranego terytorium, ignorując restrykcje wynikające z kart terenu. Ten kafelek to jedyny sposób na poruszanie ptaków między terytoriami. Musi być wykorzystany w turze gracza, który go posiada, przed lub po standardowej akcji.



Połącz twierdzę na dowolnym terytorium, ignorując restrykcje wynikające z karty terenu. Można wykorzystać go tylko w turze posiadającego go gracza, przed lub po standardowej akcji.



Wstęp

Moa to baśniowa interpretacja starcia pierwotnych mieszkańców Nowej Zelandii z falami osadników, którzy przybyli zza morza.

Mieszkańcy symbolizowani są przez posiadające ludzkie cechy ptaki. Stąd też potrafią one rozmawiać, noszą ubrania i wykorzystują narzędzia. Osadnicy to z kolei różnorodna banda złożona z psów, szczurów, łasic oraz oposów. Każdy z ssaczyc najeźdźców posiada inne cechy. Psy są raczej pokojowo nastawione, ale potężne gdy zmuszone do walki, podczas gdy łasice są gwałtowne i wykorzystają każdą sposobność do natychmiastowego ataku.

Kontrolujecie plemiona ptaków i staracie się objąć w posiadanie jak największe połacie terytoriów na planszy. Macie do dyspozycji osiem rodzajów ptaków – każde o odmiennym charakterze. Przykładowo, orły Haasta to niezrównani wojownicy, a ptaki kiwi to honorowy gatunek parający się tajemniczą sztuką Karakii. Moa to z kolei plemię bardzo wszechstronne, podczas gdy Modrzyków (z maoryskiego Pukeko) wszędzie jest zawsze pełno!

W skrócie

W uczeniu się nowej gry pomocne jest zawsze posiadanie generalnego pojęcia o tym, w jaki sposób ona przebiega. Dlatego w tym akapicie w skrócie opowiemy wam o rozgrywce, pomijając niektóre szczegóły.

Moa przebiega na przestrzeni dwóch okresów, każdy z nich podzielony jest na fazy. W pierwszej fazie każdy z graczy otrzymuje po 9 kart ptaków. Stworzycie też stos 14 kart terenu.

Najważniejsza jest natomiast faza druga, w której gracze przeprowadzają akcje. Składa się ona z trzech kroków. W pierwszym kroku dobieracie i odsłaniacie dwie karty terenu, a następnie wykonujecie znajdujące się na nich instrukcje. Te występują w trzech rodzajach: dobór odpowiedniej liczby kart ssaków, inwazja ssaków konkretnego typu lub przemieszczanie znacznika wulkanu.

W grze istnieje ustalony kierunek inwazji, zaczynający się na terytorium 1 i postępujący aż do terytorium 12. Gracze mają opcję bronięcia się z wykorzystaniem symboli walki znajdujących się na kartach w ręce.

Po tym jak inwazje zostaną rozpatrzone, gracze kolejno wykonują po jednej z dostępnych akcji:

Umieszczenie ptaków: wydaj karty z symbolami ptaków, aby położyć ptaki na terytorium odpowiadającym jednemu z terytoriów na kartach terenu.

Umieszczenie lidera: wydaj dwa honoru, żeby położyć lidera na terytorium, gdzie masz więcej ptaków niż inni gracze (albo remisujesz na pierwszym miejscu). Jeśli znajduje się na nim żeton lidera, weź go.

Atak i umieszczenie ptaków: przejmij terytorium, na które ssaki przypuściły inwazję i umieść na nim swoje ptaki.

Handel ziemią: wydaj honor, żeby sprzedać terytorium ssakom.

Kupno kafelka Karakii: wykorzystaj karty z Karakią, żeby wziąć jeden lub dwa kafelki.

Pas: gracz, który spasuje w jednej turze, może normalnie grać w kolejnej, jeśli wciąż posiada karty ptaków. Zwróćcie uwagę, że dziewięć kart ptaków, które dostajecie na początku okresu musi wam starczyć aż do jego końca. Jediną opcją pozyskania nowych kart jest wykorzystanie kafelka Karakii, który na to pozwala.

Przygotowanie gry

- A** Połóżcie planszę pośrodku stołu.
- B** Przetasujcie zakryte żetony liderów i połóżcie po jednym na każdym terytorium. Kiedy na każdym terytorium jest żeton, odwróćcie je.
- C** Połóżcie znacznik wulkanu na najniższym polu toru wulkanu.
- D** Posortujcie typami i połóżcie wszystkie kafelki Karakii w odkrytych stosach obok planszy.
- E** Przetasujcie karty ssaków i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.
- F** Każdy z graczy otrzymuje zestaw 16 ptaków, 4 liderów i znacznik punktacji w tym samym, wybranym kolorze. Następnie gracze umieszczają znaczniki punktacji na polu o toru punktacji.
- G** Wybierzcie jednego gracza, który będzie graczem rozpoczynającym i dajcie mu znacznik pierwszego gracza.



Gra dla 3-5 graczy

Moa rozgrywana jest na przestrzeni dwóch okresów. Każdy z nich składa się z czterech faz:

1. Ptaki i karty terenu
2. Akcje graczy
3. Punktowanie
4. Sprzątanie

Przyjrzyjmy im się teraz dokładnie.

Faza 1: Ptaki i karty terenu

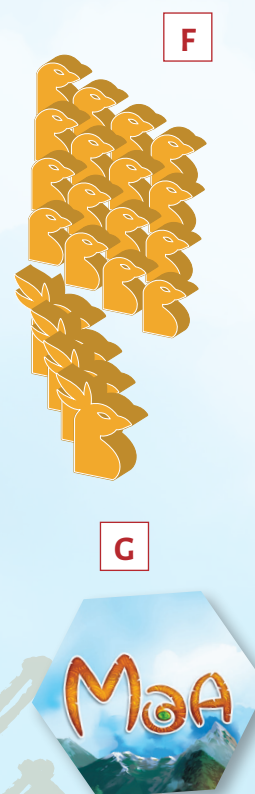
Przetasujcie wszystkie karty ptaków (wliczając w to jakiegokolwiek karty na stosie kart odrzuconych, jeśli odbywa się to w drugim okresie) i rozdajcie każdemu z graczy po dziewięć kart. Resztę odłóżcie zakrytą obok planszy.

Przetasujcie wszystkie 30 kar terenu. Usuńcie 16 kart i połóżcie pozostałe 14 kart w pobliżu prawego górnego rogu planszy w zakrytym stosie.

Faza 2: Akcje graczy

Ta faza składa się z siedmiu rund. W każdej rundzie wykonajcie następujące kroki:

- Pierwszy gracz dobiera dwie karty terenu i wykonuje znajdujące się na nich instrukcje.
- Wszyscy gracze wykonują jedną akcję.
- Znacznik pierwszego gracza przekazywany jest kolejnemu graczowi po lewej.

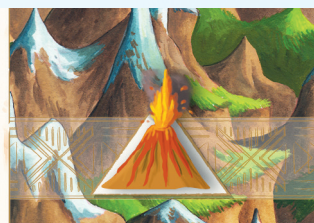




Krok A: Dobór kart terenu:

Pierwszy gracz dobiera dwie karty i kładzie je na zaznaczonych na planszy miejscach. Pierwsza dobrana karta trafia na pole lewe, druga - na pole prawe. Następnie wykonajcie instrukcje na kartach, zaczynając od tej po lewej.

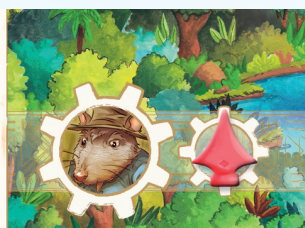
Przenieść znacznik wulkanu: Przesuńcie znacznik wulkanu o jedno pole do góry. Jeśli znajdzie się na samym szczycie toru (eksplozja – bez liczby), to wulkan eksploduje i należy usunąć z terytorium wulkanu(12) wszystkie elementy. Wracają one do swoich właścicieli. Do końca gry nie wolno tutaj niczego umieszczać. Połóżcie znacznik wulkanu na terytorium, żeby pamiętać, że nastąpiła erupcja.



Dobierz kartę ssaka: Dobierz wskazaną liczbę kart ssaków i połóż je na odpowiadających im polach przy lewej krawędzi planszy. Jeśli stos ssaków się wyczerpie, przetasujcie stos kart odrzuconych, aby stworzyć nowy stos i później dobierzcie kartę/y.

Łasice atakują natychmiast, więc ich kart nie wyklada się na planszę.

Inwazja ssaków: jeśli karta terenu pokazuje inwazję ssaków, to wszystkie karty wskazanego typu znajdujące się na planszy przypuszczają atak.



Krok B: Gracze wykonują akcje

Teraz gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wykonują po jednej akcji. Wśród dostępnych akcji są:

- Umieszczenie ptaków
- Umieszczenie lidera
- Atak i umieszczenie ptaków
- Handel ziemią
- Kupno kafelka Karakii
- Pas

WAŻNE: Akcje można wykonywać tylko na terytoriach, których typ odpowiada aktywnym, umieszczonym na planszy kartom terenu!

Umieszczenie ptaków

Wydadź pewną liczbę symboli ptaków (zagrywając i odrzucając odpowiednie karty i żetony lidera), aby położyć taką samą liczbę swoich znaczników ptaków na jednym terytorium. Nie ma górnej granicy liczby ptaków znajdujących się na jednym terytorium.

Ptaków nie można umieszczać na terytoriach, na których znajdują się żetony ssaków (które znalazły się tam w wyniku inwazji bądź sprzedaży). Można natomiast umieszczać ptaki na terytoriach, na których znajdują się ptaki innych graczy.

Przykład: Żółty gracz chce dołożyć ptaki na planszę. Może położyć je albo na terytoriach leśnych, albo przybrzeżnych, ponieważ takie dwa typy wskazują karty terenu. Zagrywa więc kartę pukeko z ręki, która pozwala umieścić na planszy aż cztery znaczniki ptaków, ale decyduje się umieścić jedynie trzy z nich. Nadwyżka symboli zwyczajnie przepada.



Umieszczenie lidera

Aktywny gracz umieszcza znacznik ptasiego lidera na terytorium odpowiadającym typem jednej z dwóch aktywnych kart terenu. Gracz ten musi też na danym terytorium posiadać co najmniej tyle swoich ptaków, co każdy pozostały gracz (i co najmniej jednego). Gracz płaci z honoru przy pomocy kart ptaków lub żetonu lidera i umieszcza znacznik lidera na wybranym terytorium. Jeśli na danym polu znajduje się żeton lidera, gracz zabiera go. Można go wykorzystać w kolejnych rundach.

Gracz nie może wykonać tej akcji na terytorium zajęтым przez ssaki. Na jednym terytorium może znajdować się maksymalnie jeden lider. Nie można położyć lidera na terytorium, na którym już znajduje się lider.

Przykład: Czerwony gracz decyduje się położyć lidera na terytorium 5. Może to zrobić ponieważ jedna z kart terenu wskazuje łąkę oraz ma na tym terytorium co najmniej tyle ptaków, co inny gracz. Zagrywa dwie karty ptaków – każdą z jednym symbolem honoru – i kładzie lidera na wybranym terytorium. Bierze też kafelek lidera z dwoma ikonami walki. Może wykorzystać go w kolejnych rundach do ataku lub obrony.



Atak i umieszczenie ptaków:

Aktywny gracz może zaatakować terytorium, które odpowiada typem jednej z dwóch aktywnych kart terenu. Gracz może atakować tylko terytorium, na które ssaki przypuściły inwazję i które zawiera kafelek ssaka kolorową stroną ku górze. Terytoria sprzedane ssakom nie mogą zostać zaatakowane.

Gracz musi wydać tyle symboli ataku z kart ptaków, kafelków lidera lub kafelków Karakii, żeby uzyskać wartość równą lub wyższą od liczby wskazanej symbolem ataku na kafelku ssaka okupującego terytorium.

Po pokonaniu ssaka, aktywny gracz zabiera kafelek ssaka, który da mu punkty na koniec okresu. Może również położyć na tym terytorium ptaki wykorzystując ikony ptaków jak opisano powyżej w kroku „Umieszczanie ptaków”.

W końcu, gracz kładzie na danym terytorium znacznik twierdzy, nawet jeśli nie wyłożył na nim żadnych ptaków.

Inwazja ssaków

Inwazja następuje, kiedy dobrana zostaje karta łasic lub jeśli karta terenu wskazuje na inwazję konkretnego typu ssaków.

Każde terytorium na planszy posiada numery od 1 do 12, które jednocześnie określają kolejność w jakiej następować będzie na nie inwazja – zaczynając od terytorium z numerem 1, a na terytorium 12 kończąc.

Jeśli do inwazji przystępuje ssak, który posiada więcej niż jedną kartę na swoim polu na planszy, to każda z tych kart przeprowadza inwazję i rozpatrywana będzie oddzielnie.

Żeby rozstrzygnąć inwazję, rozpoczniście od terytorium z numerem 1. Terytorium nie może zostać najebrane, jeśli zawiera już kafelek ssaka lub znacznik twierdzy. Wówczas bierzecie pod uwagę kolejne terytorium (2) i kontynuujecie tak długo, aż nie znajdzie się terytorium bez kafelka ssaków i twierdzy. Może się zdarzyć, że inwazja nie może się odbyć, ponieważ na wszystkich terytoriach znajdują się kafelki i/lub znaczniki twierdzy. W takim przypadku usuniecie wszystkie twierdze i zacznijcie rozpatrywać możliwość inwazji od początku, zaczynając o terytorium 1. Ssaki nie najeżdżą terytorium wulkanu jeśli już nastąpiła erupcja.

Kiedy uda się znaleźć terytorium, na które można przeprowadzić inwazję, połóż na nim kafelek odpowiedniego ssaka (takiego jak na karcie wywołującej inwazję) stroną kolorową ku górze i odrzuć tę kartę ssaka. Jeśli na danym terytorium są znaczniki ptaków, mają one szansę się obronić. Gracz posiadający przewagę w liczbie ptaków/ptasich liderów ma opcję bronięcia się jako pierwszy. Jeśli występuje remis, a jeden z graczy dysponuje tam liderem, to on ma pierwszą możliwość obrony. Jeśli występuje remis i nie ma lidera, wówczas remisujący gracz najbliżej do gracza rozpoczynającego może wybrać, żeby bronić się jako pierwszy.

Jeśli gracz decyduje się nie bronić, wówczas taką opcję ma gracz drugi, jeśli chodzi o liczbę swoich znaczników ptaków na danym terytorium. I tak dalej aż któryś z graczy zdecyduje się na obronę lub wszyscy z niej zrezygnują.

Żeby skutecznie się obronić, gracz musi odrzucić z ręki liczbę symboli walki na kartach ptaków lub kafelkach i żetonach równą liczbie ataku na kafelku ssaka przypuszczającego inwazję. Gracz może wykorzystać tak dużo kart oraz kafelków/żetonów jak potrzeba, aby tego dokonać.

Gracz, który pokona ssaki w ten sposób zabiera kafelek ssaka do punktowania na koniec okresu. Następnie umieszcza na danym terytorium twierdzę.

Jeśli w kolejce do inwazji czeka więcej ssaków, gracze powtarzają powyższe kroki na najbliższym dostępnym terytorium.

Jeśli terytorium nie uda się obronić, wszystkie znaczniki ptaków i lidera wracają do swoich właścicieli. Ewentualny żeton lidera jest natomiast usuwany z gry. Ssaki pozostają na tym terytorium.

W rzadkim przypadku, w którym nie ma żadnego terytorium, które może zostać najebrane, usuńcie z planszy karty ssaków, które odpowiadają tym wskazanym przez kartę terenu.

Przykład: druga karta terenu mówi, że wszystkie psy atakują. Na planszy znajdują się dwie karty psów. Terytorium 1 nie może zostać najebrane, bo zostało już najebrane przez łasicę. Terytorium 2 również nie może zostać najebrane ponieważ zostało sprzedane psom przez czerwonego gracza. Terytorium 3 posiada twierdzę – jest więc chronione przed inwazją. Psy mogą z kolei najeżdżać terytorium 4 ponieważ nie ma na nim ssaków ani twierdzy. Należy więc położyć na nim kafelek psów kolorową stroną ku górze

Czerwony gracz ma jako pierwszy możliwość obrony ponieważ dysponuje tam liderem rozstrzygającym remis pomiędzy nim, a graczem zielonym. Decyduje jednak nie bronić się i możliwość obrony przechodzi na gracza zielonego, który z kolei postanawia podjąć wyzwanie. Pies posiada wartość ataku równą 6, więc gracz zielony potrzebuje sześciu symboli ataku, które zużywa. Zabiera żeton psa i kładzie przed sobą na potrzeb punktowania z końcem okresu, a następnie kładzie twierdzę na terytorium 4.

Kolejny pies atakuje terytorium 5. Ponieważ nikt nie ma tam ptaków do obrony, kafelek ssaka ląduje na planszy, a kafelek lidera na tym terytorium należy usunąć z gry. Obie karty psów należy teraz usunąć z odpowiedniego miejsca na planszy.



Przykład ataku i umieszczenia ptaków: Żółty atakuje łasicę na terytorium 1. Może to zrobić ponieważ aktywna jest karta terenu przybrzeżnego. Zagrywa pięć symboli walki, żeby pokonać łasicę, a następnie zabiera kafelek łasicy, który zapunktuje na koniec okresu. W dalszej kolejności gracz zagrywa ptaka Tu z trzema symbolami ptaków i kładzie trzy żółte znaczniki ptaków oraz twierdzę na odbitym terytorium.

Handel ziemią

Jeśli na polach ssaków na planszy są karty ssaków, aktywny gracz może sprzedać swoje terytorium jednemu z nich poświęcając liczbę symboli honoru równą tej wskazanej na karcie ssaka plus jeden honor za każde terytorium sprzedane dotąd przez jakiegokolwiek gracza w trakcie tej gry. Sprzedaży można dokonać tylko na terytoriach odpowiadających aktywnym kartom terenu i takich, na których aktywny gracz posiada co najmniej jeden znacznik ptaka. Gracz nie musi posiadać większości swoich znaczników na danym terytorium, żeby je sprzedać. Nie można dokonać sprzedaży terytoriów, na których już znajduje się żeton ssaka.

Żeby sprzedać łąd z danym terytorium gracz usuwa z niego wszystkie swoje znaczniki ptaków poza jednym. Jeśli jest nim znacznik lidera, to pozostawia jego. Ptaki pozostałych graczy zostają na terytorium, ale **jakichkolwiek innych liderów oraz twierdzę należy usunąć.**

Gracz zabiera następnie kartę ssaka z planszy i kładzie przed sobą na potrzeby punktowania z końcem okresu. Później układa żeton odpowiedniego ssaka stroną sprzedaży na danym terytorium. Aktywny gracz kładzie swój znacznik ptaka (lub lidera) na żetonie, żeby zaznaczyć, że to on dokonał sprzedaży.

W momencie kiedy terytorium zostaje sprzedane następuje jego blokada i nie wolno dokładać do niego więcej znaczników. Równocześnie nie może zostać najechane przez ssaki. Jedynym sposobem, żeby wpłynąć na liczbę znaczników, które się na nim znajdują jest wykorzystanie kafelka Karakii, który pozwala ptakom poruszać się między terytoriami lub wulkan (jeśli sprzedane terytorium jest tym z wulkanem i nastąpi erupcja).

Przykład: Niebieski gracz myśli, że najbezpieczniejszym ruchem jest sprzedaż terytorium 8, ponieważ obecnie nie otrzyma za nie żadnych punktów. Jedną z aktywnych kart terenu jest las, a niebieski posiada na tym terytorium co najmniej jeden ze swoich znaczników ptaków (lub lidera). Na planszy znajduje się jedna karta psa. Niebieski zagrywa więc Kiwi oraz Moa, które dają trzy symbole honoru, zabiera kartę psa z planszy na potrzeby punktowania, a następnie umieszcza żeton psa na terytorium 8 „wyblakłą” stroną sprzedanego terenu. Następnie umieszcza na żetonie swój jedyny znacznik ptaka.

Kupno kafelka Karakii

Gracz może kupić jeden lub dwa kafelki Karakii wydając wymaganą liczbę symboli Karakii. Kosztem jest liczba symboli Karakii na dole kafelka.

Gracze nie mogą kupić więcej niż jednego kafelka z tego samego typu w ramach tej samej akcji, ale mogą kupić duplikat w kolejnych rundach. Nie ma górnego limitu kafelków Karakii, jakie może posiadać gracz. Kafelka nie można użyć w rundzie, w której został kupiony.

Pas

Gracz może spasować i nic nie robić w danej rundzie. W następnej rundzie będzie mógł normalnie rozegrać swoją turę, jeśli wciąż ma karty ptaków w ręce.

Krok C: Przekazanie żetonu pierwszego gracza

Pierwszy gracz przekazuje żeton pierwszego gracza graczowi po swojej lewej i rozpoczyna się kolejna runda, od kroku A. Faza akcji graczy kończy się na koniec rundy, w której zagrane zostają ostatnie z 14 kart terenu.

Zauważ, że znacznik pierwszego gracza przekazywany jest po tym jak ostatni gracz wykona swoje akcje.

Faza 3: Punktowanie

Gracze punktuja na koniec każdego z dwóch okresów.

Każde terytorium posiada dwie wartości punktowe – jedną wyższą od drugiej. Gracz z największą liczbą znaczników w swoim kolorze na każdym terytorium po kolei (wliczając lidera) punktuje zgodnie z wyższą wartością. Gracz z kolejnym co do liczby wynikiem, otrzymuje mniejszą ze wskazanych wartości punktowych.

W przypadku remisu o najwyższą liczbę znaczników, gracz posiadający swojego lidera na danym terytorium, wygrywa remis. Jeśli nie ma lidera, podzielcie wyższą liczbę po równo na obu graczy zaokrąglając w dół.



W przypadku remisu o drugie miejsce, podzielcie niższą wartość tak równo jak tylko się da, zaokrąglając w dół (jeśli dwa punkty byłyby do podziału na trzech graczy, żaden z graczy nie otrzyma punktu).

Oznacza to, że może być do czterech graczy punktujących jedno terytorium jeśli dwóch zremisuje o pierwsze miejsce i dwóch o drugie.

Liczba punktów otrzymanych za terytorium z wulkanem zależy od miejsca znacznika wulkanu na torze. Obie wartości punktowe pomniejszyć trzeba o liczbę, przy której leży znacznik wulkanu.

Terytoria sprzedane ssakom punktuja normalnie!

Gracze otrzymują również punkty za ssaki pokonane w walce oraz terytoria sprzedane podczas mijającego okresu zgodnie z tym co wskazano na karcie ssaka. Punktuja one jedynie podczas jednego okresu. Po punktowaniu usuńcie wykorzystane do tego celu żetony ssaków i karty ssaków. Żetony ssaków wykorzystane do sprzedaży łądu zostają na swoim miejscu na planszy, ale nie przynoszą punktów ponownie podczas następnego okresu. Połóżcie znacznik ptaka na takim kafelku ssaka na bok, żeby pamiętać, że już punktował.

Następnie punktuja żetony liderów z wartościami punktacji, po czym trzeba usunąć je z gry.

Zaznaczajcie punkty na torze punktacji wokół planszy. Jeśli jakiś gracz przekroczy 50 punktów otrzymuje żeton +50.

Faza 4: Sprzątanie

Gracze odrzucają jakiekolwiek karty ptaków, których nie wykorzystali.

Wszystkie znaczniki twierdz należy usunąć z planszy.

Zauważcie, że w grze nie ma żadnego znacznika określającego, który mamy teraz okres. Wiemy, że gra jest super, ale proszę zakończcie ją po drugim okresie!

Wygrana w grze

Kiedy skończycie punktowanie po drugim okresie, gracz z największą liczbą punktów wygrywa! W razie remisu, wygrywa gracz z największą liczbą znaczników ptaków na planszy (ptaków + liderów). Jeśli wciąż jest remis – dzielą się zwycięstwem!

Gra dla 2 graczy

Przygotowanie gry, rozgrywka oraz punktowanie są identyczne z następującymi wyjątkami:

Wybierzcie nieużywany kolor dla trzeciego, neutralnego gracza.

Każdy z graczy rzuca 12-ścienną kostką na koniec swojej tury. Następnie dodaje jednego, neutralnego ptaka na terytorium odpowiadającym wynikowi.

Gracz może dodać 2 ptaki na tym lub sąsiadującym terytorium jeśli jego typ odpowiada co najmniej jednej, aktywnej karcie terenu.

Zamiast dodawać ptaka(i) na terytorium, gracz może dodać neutralnego lidera, stosując standardowe zasady gry. Usuńcie żeton lidera z tego terytorium z gry.

Jeśli nie ma już neutralnych ptaków, nie dodawajcie kolejnych. To samo tyczy się liderów. Gracz neutralny nie wykonuje akcji ani nie broni się przeciwko inwazji ssaków. Gracze mogą opcjonalnie liczyć mu punkty.