

Пернатые

ПРАВИЛА ИГРЫ

**ДЕРЖИТЕ ДРУЗЕЙ БЛИЗКО,
А ВРАГОВ ЕЩЁ БЛИЖЕ.
ВАС ЖАЁТ НАСТОЯЩАЯ БИТВА ПЕРНАТЫХ!**

Командуйте птицами, сражаясь за контроль над территорией фермы.
Зарабатывайте победные очки, управляйте обитателями фермы и прогоняйте вражеских птиц с насеста, чтобы стать вожаком самой большой стаи.
Модульное игровое поле, а также уникальные обитатели фермы сделают каждую игру неповторимой.
Не дайте милым пташкам себя обмануть и разгромите соперников в пух и прах!

ПЛАНШЕТ ФОНТАНА



140 ПТИЦ



МЕШОЧЕК МИГРАЦИИ



10 ГНЁЗД



ПТИЧНИК



24 УЧАСТКА ФЕРМЫ



5 СКВОРЕЧНИКОВ



22 КАРТЫ ЦЕЛЕЙ



5 ЖЕТОНОВ
ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА



ФИШКА РАУНДОВ



5 ЖЕТОНОВ ПОДСЧЁТА



5 ЖЕТОНОВ МОЛНИЙ



9 КАРТ И ФИГУРОК
ОБИТАТЕЛЕЙ ФЕРМЫ

СОБАКА, КОШКА,
ЯСТРЕБ, ЛИСА, ПЧЕЛА,
ПУГАЛО, КУКУШКА,
СОВА, БЕЛКА



12 ПРОЗРАЧНЫХ
ПОДСТАВОК



insideUP
GAMES

Автор игры
Даг Хеттрик
Художник
Ари Оливер

Разработчики
Картер Мораш
Конор Макгои
Хадсон Мораш

Художественные
руководители
Конор Макгои
Кеннет Спонд

Графический
дизайнер
Кеннет Спонд
3D-скульптор
Дэвид Шоу

Автор текстов
Дженна Муир
Редактор
Дэн Мэнсфилд

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Достаньте птичник

Птичник — это круглая ёмкость с ячейками для хранения фигурок птиц всех 5 цветов. Разместите птичник на столе в удобном для всех игроков месте.

Подготовьте ферму

Разделите участки на 3 стопки в зависимости от рубашки:



Подготовьте ферму в соответствии со схемой ниже в зависимости от количества игроков:

5 игроков | 13 участков

4 игрока | 10 участков

2–3 игрока | 8 участков



ПРИМЕЧАНИЕ: размещайте участки строго указанным образом, не рядами.

2–3 игрока

Если вы играете впервые, подготовьте ферму согласно инструкциям справа. Иначе случайным образом возьмите 3 основных участка, 2 особых участка и 3 с обитателями фермы и перемешайте. Затем разложите их в 3 колонки из 3, 2 и 3 участков соответственно.

4 игрока

Случайным образом возьмите 4 основных участка, 2 особых участка и 4 с обитателями фермы и перемешайте. Затем разложите их в 4 колонки из 2, 3, 2 и 3 участков соответственно.

5 игроков

Случайным образом возьмите 5 основных участков, 3 особых участка и 5 с обитателями фермы и перемешайте. Затем разложите их в 5 колонок из 3, 2, 3, 2 и 3 участков соответственно.

Закончив подготовку фермы, верните все неиспользованные участки в коробку.

Если вы играете впервые

Если это ваша первая игра, рекомендуем использовать следующие участки:

2–3 игрока:

- Благоухающие ели
- Великий ясен
- Собачья будка
- Домик в деревне
- Свисающее гнездо
- Ранняя птишка
- Одинокий вяз
- Ястребиное гнездо

4 игрока, также добавьте к набору для 2–3 игроков:

- Могучий дуб
- Кукурузное поле

5 игроков, также добавьте к набору для 2–3 игроков:

- Могучий дуб
- Кукурузное поле
- Облетающие берёзы
- Умывальник
- Лисья нора

5 игроков | Рекомендуемая раскладка при первой игре

4 игрока | Рекомендуемая раскладка при первой игре

2–3 игрока | Рекомендуемая раскладка при первой игре



Разместите гнёзда

В правом нижнем углу некоторых участков изображено от 1 до 3 символов гнёзда. Разместите соответствующее количество гнёзд на каждом таком участке. Оставшиеся гнёзда верните в коробку.



ХОД ИГРЫ

Игра продолжается 5 раундов. В каждом раунде вы размещаете птиц из своей стаи и стай соперников на участках фермы, стремясь набрать ПО, выполнить особые действия и получить управление обитателями фермы.

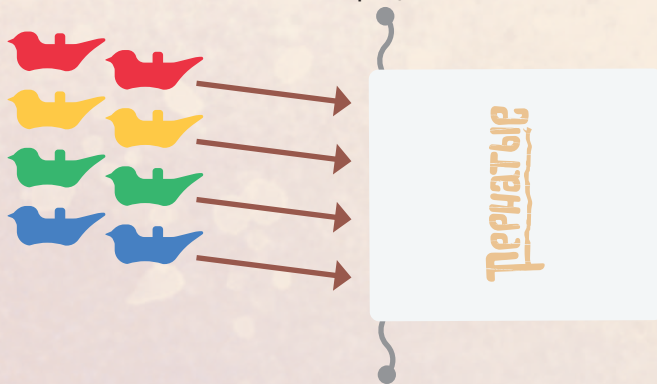
Победные очки начисляются на этапе обновления в каждом раунде. Игрок, чья стая в конце партии принесёт больше всех ПО, становится победителем!

Структура раунда

Каждый раунд состоит из 4 этапов: **МИГРАЦИИ**, **НАБОРА**, **РАЗМЕЩЕНИЯ** и **ОБНОВЛЕНИЯ**.

ЭТАП МИГРАЦИИ

Каждый игрок добавляет по 2 птицы из своей стаи из птичника в мешочек миграции.



ПРИ ИГРЕ ВАВОЁМ:

В 1-м раунде стая игрока с куриными мозгами добавляет в мешочек миграции 4 птиц.

В последующих раундах стая игрока с куриными мозгами добавляет в мешочек миграции по 2 птицы.

ПРАВИЛА МИГРАЦИИ:

- Эффекты некоторых участков позволяют игрокам добавлять дополнительных птиц из своих стай в мешочек на этапе миграции. Добавляйте птиц согласно указаниям на участке.

ЭТАП МИГРАЦИИ

Контролирующий этот участок игрок добавляет 1 дополнительную птицу из своей стаи в мешочек миграции.

3
4
5

- В редком случае, если у вас недостаточно птиц для добавления в мешочек миграции, положите туда столько птиц, сколько возможно.

ЭТАП НАБОРА

Потрясите мешочек миграции. Затем каждый игрок в порядке хода берёт 2 птицы из мешочка миграции и 2 птицы своей стаи из птичника.

Всего каждый игрок получает по 4 птицы: 2 из птичника (собственная стая) и 2 из мешочка миграции (собственная и/или чужая стая).

ПРИМЕР: на этапе набора синий игрок взял из птичника 2 синие птицы и вытащил из мешочка миграции 1 жёлтую и 1 зелёную.



ЭТАП РАЗМЕЩЕНИЯ

Каждый игрок в порядке хода должен разместить 1 из набранных птиц на любом участке и может выполнить 1 бонусное действие (см. «Бонусные действия» справа) в любом порядке. Повторяйте, пока не разместите на ферме всех набранных птиц.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ:

- Размещайте по 1 птице за раз.
- Птиц можно размещать только на участках фермы. Разместить птицу непосредственно на фонтане нельзя (см. «Фонтан» на с. 7).
- На каждом участке может быть любое количество птиц.
- Птиц из одной стаи необходимо размещать стопкой. В стопке могут быть только птицы одного цвета. Количество птиц в стопке не ограничено.

ПРИМЕЧАНИЕ: стопка слишком высокая?
Если ваша стая ещё не устроилась в гнезде, закрепите её для прочности на прозрачной подставке.

- Вы можете разместить птицу в гнезде, если оно не занято либо если его занимают птицы из той же стаи.
- Гнездо всегда считается дополнительной птицей в стае, занимающей его. Это распространяется на подсчёт ПО, эффекты участков и способности обитателей фермы.
- Если гнездо опустело, вы можете переместить в него стаю птиц, которая уже находится на этом участке. Для этого сперва разместите птицу в гнезде на этапе размещения, а затем перенесите в гнездо соответствующую стаю, находящуюся на этом участке.

ТЕРРИТОРИЯ ФЕРМЫ НЕ ЗАКОЛЬЦОВАНА:

Птицы и обитатели не могут обходить территорию фермы вокруг при перемещении, поскольку крайняя правая и левая колонки НЕ считаются соседними друг с другом.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

1 раз в ход на этапе размещения, до или после размещения птицы, вы можете выполнить 1 бонусное действие. В игре есть 3 бонусных действия, которые не всегда бывают доступны: **АКТИВИРОВАТЬ ОБИТАТЕЛЯ**, **ПОСТРОИТЬ СКВОРЕЧНИК**, **УБРАТЬ ПТИЦУ**.

АКТИВИРОВАТЬ ОБИТАТЕЛЯ

Если во время предыдущего этапа обновления вы получили управление обитателем, можете переместить его и использовать его способность.

Сверьтесь с картой обитателя и следуйте инструкциям по его активации, затем переверните карту обитателя лицевой стороной вниз, чтобы показать, что он уже активирован.

ПРАВИЛА АКТИВАЦИИ ОБИТАТЕЛЕЙ:

- Каждого обитателя можно активировать только 1 раз в раунд.
- В течение раунда игрок может управлять несколькими обитателями, но при этом в свой ход он может активировать только 1 из них, выполнив бонусное действие.
- Активировав обитателя фермы, вы **обязаны** применить его способность 1 и **можете** применить его способность 2.
- Игрок не обязан активировать обитателя в течение раунда.

ПРИМЕЧАНИЕ: в каждом раунде игрок совершает по 4 хода, размещая 4 набранных птиц на участках фермы. Поэтому в течение раунда вы можете выполнить до 4 бонусных действий.

ПОСТРОИТЬ СКВОРЕЧНИК

В 4-м или 5-м раунде вы можете выполнить бонусное действие, чтобы построить скворечник поверх ЛЮБОЙ стопки с 1 или несколькими птицами.

ЕСЛИ СКВОРЕЧНИК ПОСТРОЕН:

- Убирать птиц из этой стопки или добавлять их в неё нельзя.
- На эту стопку не действуют способности обитателей фермы или жетоны молний.
- Скворечник считается дополнительной птицей в стае, поверх которой он построен, во всех ситуациях и независимо от того, кто его построил.

УБРАТЬ ПТИЦУ

В 5-м раунде вы можете выполнить бонусное действие, чтобы убрать птицу с любого участка с помощью жетона молнии. Если вашу птицу ударило молнией, перенесите её на фонтан (см. «Фонтан» на с. 7).

ПРАВИЛА ЖЕТОНОВ МОЛНИЙ:

- Жетон молнии позволяет вам убрать птицу из стаи любого игрока, включая собственную стаю, либо убрать незанятое гнездо. Если молния ударила в гнездо, верните его в коробку.
- Убрать птицу с фонтана нельзя.
- Если птица находится в скворечнике, молния в неё ударить не может.

1. Подсчитайте ПО за каждый участок (см. ниже).
2. Определите новую очерёдность хода (см. на с. 6).
3. Примените эффекты участков, срабатывающие на этапе обновления (см. на с. 6).
4. Передвиньте фишку раундов (см. на с. 7).

КОГДА ФИШКА РАУНДОВ ОКАЗАЛАСЬ НА КЛЕТКЕ 4-ГО ИЛИ 5-ГО РАУНДА:

4-Й РАУНД: каждый игрок получает по скворечнику.

5-Й РАУНД: каждый игрок получает по жетону молнии.

См. раздел «Бонусные действия», чтобы узнать об использовании скворечников и жетонов молний подробнее.

1. Подсчитайте ПО за каждый участок
ПО начисляются на этапе обновления в каждом раунде. В конце 5-го раунда также прибавьте ПО, начисляемые в конце игры (см. «Конец игры» на с. 8).

ПРАВИЛА ПОДСЧЁТА ПО:

- Начните с крайней левой колонки участков и, двигаясь сверху вниз, начислите ПО, затем повторите то же самое со следующей колонкой и так до конца. За участки без птиц ПО не начисляются.
- ПО получают игроки, вошедшие в тройку лидеров по размеру стаи на данном участке.

Игрок с самой большой стаей на данном участке, получает столько ПО, сколько указано в верхнем ряду. Игрок со 2-м результатом получает столько ПО, сколько указано в среднем ряду. Нижний ряд — для занявшего 3-е место.

Некоторые участки могут принести вам 0 ПО.

При подсчёте ПО каждое гнездо и скворечник считаются дополнительной птицей в стае соответствующего игрока.

НИЧЬИ:

Ничьи взаимно обнуляют результаты. Если сразу несколько стай претендуют на 1–3-й результат, начислите ПО, следуя указанным ниже правилам:

НИЧЬЯ ЗА САМУЮ БОЛЬШУЮ СТАЮ:

2 ПРЕТЕНДЕНТА

ПО за 1-е и 2-е места не начисляются. Игрок с 3-й по величине стаяей получает ПО как обычно.

3 ПРЕТЕНДЕНТА И БОЛЕЕ

ПО за 1, 2 и 3-е места не начисляются.

НИЧЬЯ ЗА 2-Ю ПО ВЕЛИЧИНЕ СТАЮ

2 ПРЕТЕНДЕНТА И БОЛЕЕ

ПО за 2-е и 3-е места не начисляются. Игрок с 1-й по величине стаяей получает ПО как обычно.

НИЧЬЯ ЗА 3-Ю ПО ВЕЛИЧИНЕ СТАЮ

2 ПРЕТЕНДЕНТА И БОЛЕЕ

ПО за 3-е место не начисляются. Игроки с 1-й и 2-й по величине стаями получают ПО как обычно.



ПРИМЕЧАНИЕ: для карт целей и прочих эффектов считается, что участок контролирует игрок с наибольшей стаей на нём. В случае ничьей за наибольшую стаю на участке никто его не контролирует.

ПРИМЕР: на участке под названием «**Ранняя пташка**» находятся 4 стаи: синяя (5 птиц), красная (2 птицы), жёлтая (2 птицы) и зелёная (1 птица).

Синий игрок получает 3 ПО за самую большую стаю. Между жёлтым и красным игроками ничья за 2-е место, поэтому никто из них ПО не получает.

Зелёный игрок занял 4-е место, поэтому тоже не получает ПО.

ПРИМЕЧАНИЕ: если на участке не указано иное, НЕ убирайте птиц после подсчёта ПО. Убрать их можно только ударом молнии или способностью обитателя фермы.

ПРИМЕРЫ НАЧИСЛЕНИЯ ПО:



ПРИМЕР 1:

На участке под названием «**Умывальник**» 3 стаи: зелёная (4 птицы), жёлтая (2 птицы) и синяя (1 птица).

Зелёный игрок получает 2 ПО, жёлтый — 0 ПО, а синий — 1 ПО.



ПРИМЕР 2:

На участке под названием «**Могучий дуб**» 2 стаи: жёлтая (2 птицы в гнезде) и зелёная (2 птицы).

Жёлтая стая самая большая на этом участке, потому что гнездо считается дополнительной птицей в стае.

Жёлтый игрок получает 6 ПО за самую большую стаю, а зелёный — 4 ПО за 2-е место.

2. Определите новую очередность хода

После подсчёта ПО за все участки распределите жетоны очередности хода согласно набранным ПО: участник с наибольшим результатом становится 1-м игроком в предстоящем раунде.

В случае ничьей претендент, набравший соответствующее количество ПО раньше других (обладатель нижнего жетона в стопке), считается первым среди них.

ПРИМЕР: при игре вчетвером больше всех ПО у зелёного игрока, следом за ним идут жёлтый, красный (чей жетон снизу) и синий игроки.

В новом раунде очередность хода будет следующей: 1-й игрок — зелёный, 2-й — жёлтый, 3-й — красный, 4-й — синий.



3. Примените эффекты участков, срабатывающие на этапе обновления

Эффекты некоторых участков срабатывают на этапе обновления. Примените эффекты таких участков, начиная с крайней левой колонки и двигаясь сверху вниз слева направо, пока не примените эффекты всех подобных участков.

При активации участка на этапе обновления обычно происходит одно из двух:

- Игрок получает управление обитателем фермы.
- Птицы переносятся на фонтан или площадь.

ПРИМЕЧАНИЕ: если не указано иное, эффект участка может применять только игрок, который его контролирует на момент применения этого эффекта (подробнее о контроле участка см. на с. 5).

ПОЛУЧЕНИЕ УПРАВЛЕНИЯ ОБИТАТЕЛЕМ ФЕРМЫ

Игрок, чья стая на участке с жилищем обитателя фермы самая большая, в предстоящем раунде получает управление этим обитателем. Этот игрок берёт соответствующую карту обитателя и кладёт перед собой.

ЕСЛИ ОБИТАТЕЛЕМ ФЕРМЫ УПРАВЛЯЮТ ПЕРВЫЙ РАЗ ЗА ИГРУ:

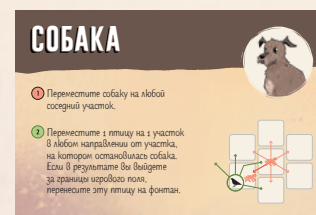
Управляющий им игрок берёт соответствующую карту обитателя и ставит его фигурку на участок с его жилищем.

Именно участок с жилищем обитателя фермы определяет, кто этим обитателем управляет. Например, жилище кукушки — **«Терновый куст»**, а лисы — **«Лисья нора»**.

ПРИМЕР: на участке «Собачья будка» самая большая стая принадлежит красному игроку, поэтому он получает управление собакой. Он кладёт её карту перед собой лицевой стороной вверх.

Поскольку собакой будут управлять первый раз за партию, красный игрок также ставит её фигурку на участок «Собачья будка».

В СЛУЧАЕ НИЧЬЕЙ: если возникла ничья при определении самой большой стаи, никто в этом раунде не получает управления этим обитателем. Отложите карту этого обитателя фермы в сторону до определения управляющего игрока на следующем этапе обновления.



ПРАВИЛА УПРАВЛЕНИЯ ОБИТАТЕЛЯМИ:

- Управление можно получить только на этапе обновления.
- При определении управляющего игрока не имеет значения ни то, кто управлял обитателем фермы в предыдущем раунде, ни текущее местонахождение обитателя.
- Игрок получает управление обитателем фермы, только если его стая является самой большой на участке с жилищем этого обитателя.
- Обитатель фермы остаётся на том участке, где он находится, пока управляющий им игрок не активирует его (см. «Ответы на часто задаваемые вопросы» на с. 8).

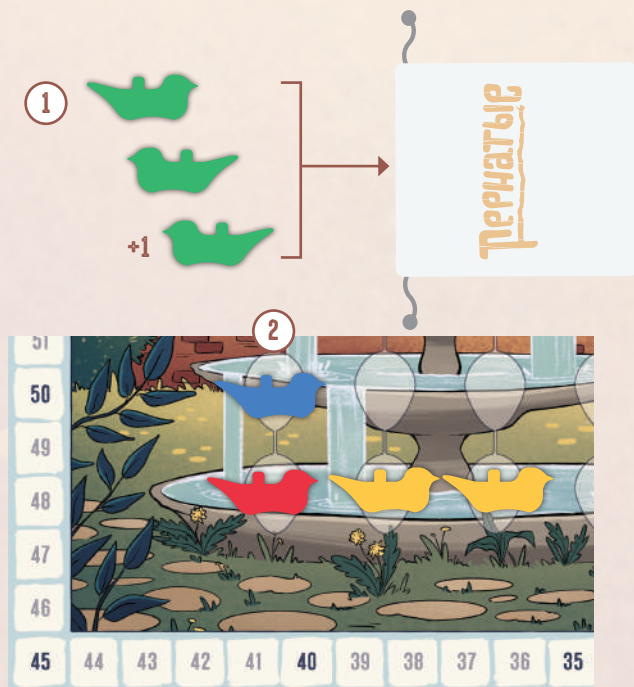


Переносите птиц(у) на фонтан или площадь согласно указаниям на участке, соблюдая очерёдность хода (см. «Площадь» справа).



ПРИМЕР:

1. Зелёный игрок добавляет в мешочек 1 птицу на этапе миграции.
2. Синий игрок немедленно переносит 1 птицу с этого участка на фонтан.



ПРАВИЛА ФОНТАНА:

- В любой момент игры, если птицу переносят на фонтан в результате удара молнии, из-за способности обитателя или эффекта участка, владелец этой птицы сам размещает её на фонтане.

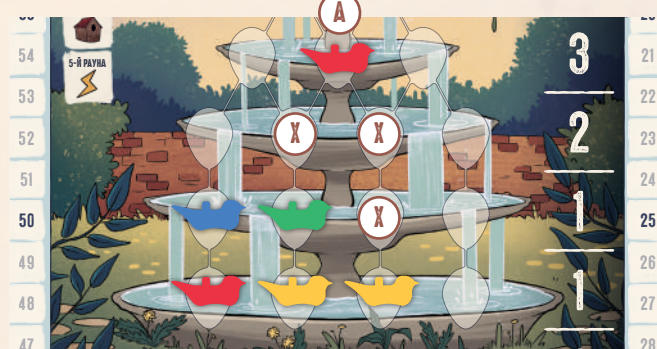
ПРИ ИГРЕ ВАВОЁМ:

Если на фонтан переносят птицу из стаи игрока с куриными мозгами, участник, из-за действий которого это происходит, определяет место, куда её перенести.

- Птицу можно разместить на фонтане, только если место её размещения надёжно. Поэтому, прежде чем переносить птицу на пустую клетку фонтана, убедитесь, что все клетки фонтана под ней, соединённые с ней линией(-ями), заняты.

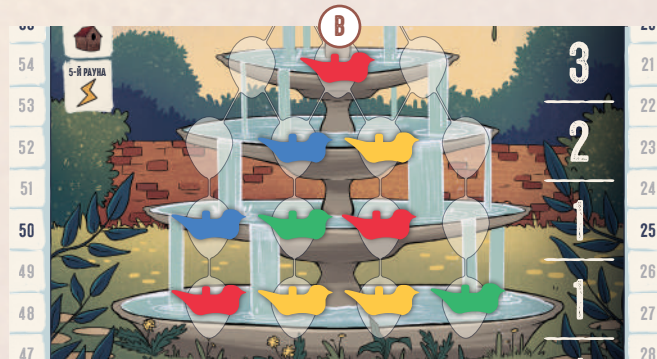
ПРИМЕР:

- А. Красный игрок хочет разместить свою птицу на этой клетке, но не может этого сделать, поскольку некоторые клетки под ней не заняты.
- Б. Птицу можно разместить на клетке фонтана, только если все клетки в ряду под ней, соединённые с ней линиями, уже заняты.



ПРИМЕР:

- В. В ходе игры клетки фонтана были заполнены, поэтому красный игрок может разместить свою птицу на желаемом месте.



- Переместить птицу с клетки фонтана нельзя.
- Если вы должны перенести птицу на фонтан, но свободных клеток на нём не осталось, разместите её на площади.

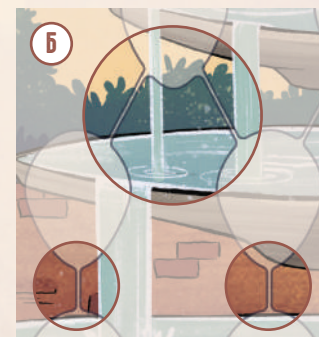
Площадь — это пространство под фонтаном. Птицы могут оказаться здесь только благодаря какому-то эффекту либо в конце игры (см. «Финальный подсчёт» на с. 8).

В конце игры каждая птица на площади приносит по 1 ПО.

- Количество птиц на площади не ограничено.

4. Передвиньте фишку раундов
Передвиньте фишку раундов на 1 клетку по шкале раундов (см. справа).

- В начале 4-го раунда каждый игрок получает по скворечнику.
- В начале 5-го раунда каждый игрок получает по жетону молнии.



КОНЕЦ ИГРЫ

Разыграйте этап обновления 5-го раунда как обычно:

- Начислите ПО за участки.
- Примените эффекты участков, срабатывающие на этапе обновления, включая получение управления обитателями фермы.

Далее перейдите к финальному подсчёту ПО.

Финальный подсчёт

Сперва перенесите на площадь всех оставшихся в мешочке миграции птиц.

Затем, если в игре есть карты целей, проверьте, выполнены ли их требования. За достижение цели игрок получает столько ПО, сколько указано на его карте цели.

Наконец сверьтесь с таблицей в левом верхнем углу планшета фонтана и подсчитайте ПО, начисляемые в конце игры:

ПРИМЕЧАНИЕ: у каждого игрока своя тайная цель. Вы можете получить ПО только за достижение собственной цели.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

- 10 За самую большую стаю
- 3 За каждого управляемого обитателя
- X За каждую птицу на фонтане
- 1 За каждую птицу на площади

- 10 ПО начисляются за самую большую стаю (на одном участке). Если на это претендуют несколько игроков, ПО за это не начисляются.
- Каждый игрок получает 3 ПО за каждого обитателя фермы, которым он управляет в конце игры.
- Каждый игрок получает X ПО за каждую птицу на фонтане, где X — количество ПО, указанное справа от чаши фонтана. Чем выше на фонтане расположена птица, тем больше ПО она принесёт. Каждая птица учитывается отдельно.
- Получите 1 ПО за каждую птицу на площади.



Если вы набрали больше 60 ПО, переверните свой жетон стороной «60+» вверх и продолжите подсчёт.

ПОБЕЖДАЕТ ИГРОК, НАБРАВШИЙ БОЛЬШЕ ВСЕХ ПО!

В случае ничьей побеждает претендент с самой большой стаей на одном участке. Если всё ещё ничья, побеждает претендент, у которого больше всех птиц на фонтане.

ВСЁ РАВНО НИЧЬЯ? Можете считать это совместной победой или решить, что ничьей быть не может и нужно сыграть заново!

ОТВЕТЫ НА ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

- Разъяснения**
- ГДЕ СИДИТ ФАЗАН**
Ничья за 1-е или 2-е место не учитывается.
- ПРОВОРНИЛ**
Ничья за 2-е или 3-е место не учитывается.
- ЦАРСТВО ПТИЦ**
Учитывается участок, на котором больше всего птиц. Наличие самой большой одиночной стаи на этом участке не имеет значения.
- СИННИЦА В РУКЕ, ВЗЯТЬ ПОД КРЫЛО**
Угловыми считаются верхний и нижний участки в крайней левой и крайней правой колонках.
- ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ**
Эффекты некоторых карт и жетонов могут влиять на доступные игроку действия в каждом раунде. Текст на карте или участке всегда имеет приоритет над любыми правилами в этом буклете.

- Уточнения при игре вдвоём**
- Если между участником и игроком с куриными мозгами ничья за 1, 2 или 3-е место по количеству птиц, руководствуйтесь обычными правилами для розыгрыша ничьей в этой ситуации (см. на с. 5).
 - Если эффекты участка распространяются на стаю игрока с куриными мозгами на этапе набора или размещения либо при подсчёте ПО, игнорируйте их.
 - Если эффект участка вынуждает игрока с куриными мозгами перенести птиц на фонтан или площадь, вместо этого верните этих птиц в птичник («Птички на проводе», «Переполненный скворечник», «Свисающее гнездо», «Гнездовье»).

ВЫСОКИЙ НАСЕСТ
Если у игрока с куриными мозгами больше всех птиц на этом участке, в текущем раунде игнорируйте его эффекты.

РУССКОЯЗЫЧНАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ Tabletop KZ
Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Роману Дженбазу, Денису Карпенко, Андрею Черепанову, Анастасии Ефремовой, Валерии Кишенько, Илье Клеванову, Яне Анохиной и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русскоязычного издания.

КАК УБРАТЬ УЧАСТОК С ОБИТАТЕЛЕМ, ГНЕЗДОМ ИЛИ СКВОРЕЧНИКОМ НА НЁМ
Что происходит, если участок нужно убрать, но на нём находится какой-либо компонент?
Некоторые действия требуют убрать участок из игры. Если на этом участке находится обитатель фермы, он возвращается на участок со своим жилищем. Гнёзда и скворечники с такого участка верните в коробку.

Обитатели фермы

ПУГАЛО
Получив управление пугалом, поставьте его на пересечение 3 участков по своему выбору. В отличие от всех остальных обитателей фермы, **не размещайте пугало на участке с его жилищем.**

Каждый раз при смене управляющего пугалом игрока пугало можно переместить на другое пересечение. Это единственная возможность переместить пугало. Если управляющий пугалом игрок не меняется, он не перемещает пугало, но может применить его способность 2.

СОВЯТНИК
Во время подготовки фермы совытник должен оказаться на внешней границе. Если он оказался внутри, возьмите все участки из колонки с совытником, перемешайте и разложите снова. Повторяйте, пока совытник не окажется на внешней границе.

СОДЕРЖАНИЕ			
Состав игры	1	Этап обновления.....	5
Подготовка к игре.....	2	Подсчёт ПО и ничьих....	5
Ход игры	4	Очередность хода	6
Этап миграции.....	4	Применение эффектов	
Этап набора	4	участков.....	6
Этап размещения	4	Фонтан и площадь	7
Бонусные действия	4	Финальный подсчёт	8



©2024 Inside up games.
201-244 Camelot street,
thunder bay, ONTARIO p7a 4ba
Canada

