



ANGRY BIRDS™

GRA KARCIANA

**Rzuć właściwym ptakiem,
aby wyeliminować świnie!**

⚠ OSTRZEŻENIE:
NIEBEZPIECZEŃSTWO
ZADŁAWIENIA - Małe części.
Nie dla dzieci poniżej 3 lat.

Kości



Świnia Król
z podstawką



SPECJALNE KARTY MOCY



KARTY STRUKTUR

ZAWARTOŚĆ:

36 Kart Struktur
20 Specjalnych Kart Mocy
2 Kości
1 Świnia Król

Cel: Odrzuć wszystkie swoje karty struktur i bądź pierwszą osobą, która przewróci Świnie Króla za pomocą pchnięcia kostki!

Przygotowanie

Umieść Świnie Króla w dostarczonej podstawce. Odłóż go na bok do czasu, aż nadejdzie pora, by wyrzucić zemstę "Angry Birds" przez przewrócenie go za pomocą kostki.

Potasuj specjalne karty mocy i rozdaj 2 każdemu graczowi.

Potasuj karty struktur i rozdaj 6 każdemu graczowi.

Umieść resztę obu rodzajów kart zakrytych w oddzielnych stosach do dobierania.

Spójrz na swoje karty struktur i zdecyduj, w jakiej kolejności chcesz je "wyeliminować". Ułóż je w linii, awerssem do góry, w tej kolejności. (Patrz przykład poniżej.)

To jest twój "zamek".

Możesz patrzeć na swoje specjalne karty mocy, ale nie pozwól, aby inni je zobaczyli!

Zagramy!

Najmłodszy gracz zaczyna.

W swojej turze rzuć kostką, aby spróbować „wyliminować” karty Konstrukcji, po jednej na raz. Aby wyliminować kartę Konstrukcji, musisz wyrzucić Wściekłego Ptaka pokazanego na karcie.

Musisz wyliminować ptaki po kolei, zaczynając od karty na 1. pozycji, najbliższej tobie.

Na przykład twój „zamek” wygląda tak:

Aby „wyliminować” pierwszą kartę, musisz wyrzucić Czerwonego Ptaka na DOWOLNEJ z kostek w swoim rzucie.

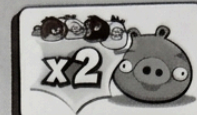
Jeśli wyrzucisz potrzebnego Wściekłego Ptaka, możesz usunąć tę kartę Konstrukcji i umieścić ją na stosie kart odrzuconych. W następnej turze rz, aby spróbować wyliminować następną kartę w swoim zamku. W powyższym przykładzie byłby to czarny ptak.

Masz jeden rzut na turę.

Uwaga: Kiedy rzucasz kostką, jeśli zdarzy ci się wyrzucić Wściekłe Ptaki potrzebne do wyliminowania obu kart na pozycji 1. i 2., możesz usunąć obie. Ale **MUSISZ** iść po kolei. Możesz usunąć Kartę 2 TYLKO wtedy, gdy wyrzuciłeś również Kartę 1.

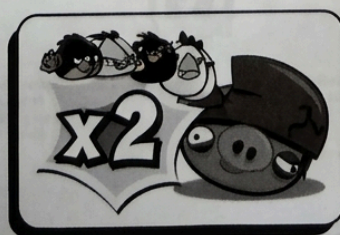
Jeśli **NIE** wyrzucisz potrzebnego Wściekłego Ptaka, możesz wziąć jedną kartę Specjalnej Mocy. Są one wyjaśnione poniżej.

Uwaga: Aby „wyliminować” kartę 2X, musisz wyrzucić DOWOLNE DWA pasujące Wściekłe Ptaki.



1.
pozycja

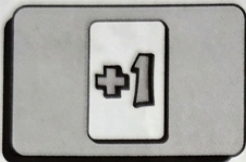
Zamek



SPECJALNE KARTY MOCY

Oprócz rzutu kostką w swojej turze, możesz również zagrać kartę Specjalnych Mocy. (Możesz zagrać kartę Specjalnej Mocy niezależnie od tego, czy Twój rzut kostką był udany, czy nie.)

Możesz zagrać tylko jedną (1) kartę Specjalnej Mocy na raz.



Karta +1: Zagraj tę kartę na dowolnego przeciwnika, aby zmusić go do dodania jednej karty do swojego zamku ze stosu kart Struktur. Nowa karta trafia na pierwszą pozycję w jego zamku. Możesz zagrać tę kartę, nawet jeśli przeciwnik ma już 6 kart.

Możesz zagrać tę kartę tylko w swojej turze.



Karta Świni: Zagraj tę kartę na przeciwnika, aby dać mu jedną ze swoich kart 2X. Nowa karta trafia na pierwszą pozycję w jego zamku.

Możesz zagrać tę kartę tylko w swojej turze.



Karta Ponownego rzutu: Możesz zagrać tę kartę, aby ponowić rzut kostką w SWOJEJ turze LUB zmusić dowolnego przeciwnika do ponownego rzutu kostką w JEGO turze.

Możesz zagrać tę kartę w dowolnym momencie.



BOOM!: Użyj tej karty, aby natychmiast wyeliminować jedną ze swoich kart Struktur.

Możesz zagrać tę kartę tylko w swojej turze.



Brak wystrzału: Zagraj tę kartę, aby sprawić, by dowolny przeciwnik stracił turę.

Możesz zagrać tę kartę w dowolnym momencie.

Możesz mieć jednocześnie tylko 3 karty Specjalnej Mocy. Jeśli masz okazję dobrać czwartą, musisz odrzucić jedną z kart, które już posiadasz.

Kostki:

Oprócz pojedynczych Wściekłych Ptaków pokazanych na 5 ścianach obu kostek, istnieje jedna ściana, która pokazuje wszystkie Wściekłe Ptaki. Ta ściana jest Dziką Kartą. Liczy się ona jako DOWOLNY z Wściekłych Ptaków potrzebny do wyeliminowania karty Struktury.



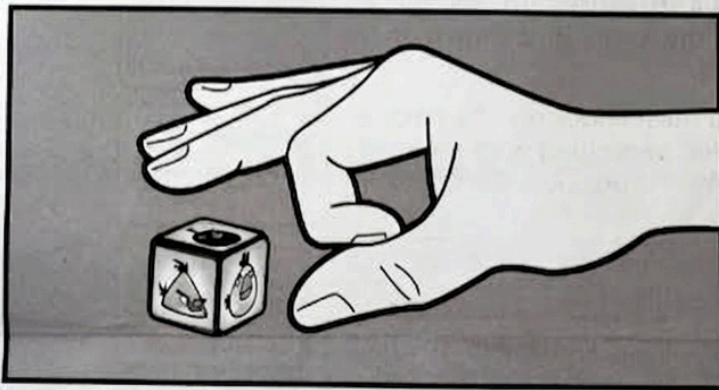
Dzkie Ptaki mogą być również użyte do dopasowania DOWOLNEGO z Wściekłych Ptaków potrzebnych do wyeliminowania karty Struktury 2X.

Gdy usuniesz wszystkie karty Struktury w swoim zamku, staniesz do walki z Świnią Królem!

Świnia Król:

Umieść Świnię Króla w odległości co najmniej 2 stóp od siebie na stole. Musisz go przewrócić, pchnięciem jednej z kostek w jego kierunku.

Uwaga: Musisz pchnąć, nie rzucać. Pchnięcie oznacza, że używasz jednego palca, aby uderzyć kostkę i posłać ją w stronę Świnii Króla.



Jeśli chybisz Świnię Króla, spróbuj ponownie w swojej następnej turze. Możesz zagrać kartę Specjalnej Mocy na przeciwnika, ale nie zbierasz karty Specjalnej Mocy.

Uwaga: nie możesz użyć karty ponownego rzutu, aby pchnąć kostkę ponownie w kierunku Świnii Króla!

Pierwszy gracz, który pozbędzie się wszystkich swoich kart Struktur i przewróci Świnię Króla, wygrywa!