

NA SKRZYDŁACH

PTAKI AZJI

RYWALIZUJ O NAJLEPSZĄ KOLEKCJĘ PTAKÓW!

Autorka gry: Elizabeth Hargrave

Ilustracje: Natalia Rojas i Ana María Martínez Jaramillo

W trzecim dodatku do gry *Na skrzydłach* macie okazję powiększyć swój rezerwat o gatunki kolorowych i niezwykle ciekawych ptaków Azji. W grze poznacie okazy wybrane spośród ponad 2800 gatunków żyjących na terenie Azji.

Dodatek stanowi samodzielną grę dla 1 osoby (tryb solo, zob. osobna instrukcja Automy) albo dla 2 osób (tryb duetu, zob. czerwone ramki w tej instrukcji). Jeśli to Wasze pierwsze spotkanie z grą *Na skrzydłach*, wszystko, co musicie wiedzieć, znajdziecie w tej instrukcji. Dodatek oferuje także nowy tryb stada, który pozwala na grę w 6 i 7 osób (zob. niebieskie ramki w tej instrukcji), a nowe karty ptaków i karty bonusowe można łączyć zarówno z elementami z gry podstawowej, jak i z poprzednich dodatków.

ZAWARTOŚĆ

instrukcja i załącznik

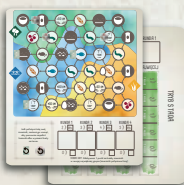
90 kart ptaków



14 kart bonusowych



mapa dla trybu duetu i plansza celów dla trybu stada (na odwrocie)



dwustronny wskaźnik kolejności dla trybu stada



6 żetonów celów dla trybu duetu



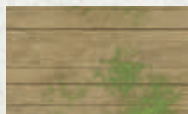
30 znaczników dla trybu duetu



5 kości pożywienia



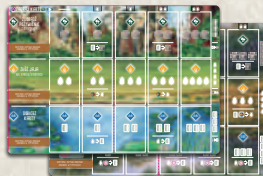
plansza karmnika



tacka na karty



2 dwustronne plansze graczy



16 kostek akcji



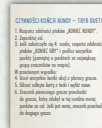
30 jaj



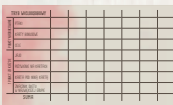
81 żetonów pożywienia



dwustronna płytka pomocy



notes punktacji



znacznik pierwszego gracza



2 arkusze Szybkiego startu dla trybu duetu



TRYB STADA (6–7 GRACZY)

Dodatek *Ptaki Azji* w połączeniu z grą podstawową umożliwia rozgrywkę 6- i 7-osobową (tzw. tryb stada). Pierwsza rozgrywka w takim gronie może trwać około 2 godzin, a w przypadku obecności niedoświadczonych graczy – nawet dłużej.

WPROWADZENIE

Dla płynności rozgrywki tryb stada wymaga, aby swoje tury rozgrywało **równocześnie 2 aktywnych graczy**. Jednakże gracze nadal grają na własny rachunek. Każdy gracz zostanie przydzielony do 1 z 2 grup posiadającej własną tackę na karty i karmnik i przez całą grę będzie korzystał tylko z zasobów tej grupy. Obie grupy będą dzieliły ze sobą żetony celów, różowe zdolności aktywowane poczynaniami przeciwników oraz wszelkie zdolności ptaków wpływające na innych uczestników rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE

Podzielcie graczy na 2 grupy (3 + 3 dla gry 6-osobowej albo 3 + 4 dla gry 7-osobowej). Przynależność do danej grupy pozostanie niezmienną przez całą grę.

Zamiast przygotowania komponentów wspólnych z początku tej instrukcji zastosujcie poniższe zasady:

1. **Wskaźnik kolejności.** Połóżcie wskaźnik kolejności pośrodku stołu. Wskaźnik składa się z 2 części. Upewnijcie się, że obie są skierowane odpowiednią stroną ku górze (dla 6 albo 7 graczy). Przydzielcie graczom kolory kostek akcji w taki sposób, aby kolejność kolorów przydzielanych graczom odpowiadała kolejności kolorów na wskaźniku.
2. **Karty ptaków.** Potasujcie wszystkie karty ptaków i uformujcie z nich stos. Będziecie potrzebować kart z gry podstawowej lub innych dodatków. Podzielcie stos na 2 równe części. Każdą przydzielcie 1 grupie. Każda grupa kładzie na swojej tacce 3 odkryte karty ze swojego stosu.
3. **Zasoby ogólne.** Wszystkie żetony pożywienia i jaja tworzą zasoby dostępne dla obu grup.
4. **Karmniki.** Każda grupa ma swój karmnik z 5 kośćmi.
 - a. **Jeśli gracze z dodatkiem *Ptaki Oceanii*,** każda grupa używa 2 kości z nektarem i 3 standardowych kości pożywienia.
5. **Karty bonusowe.** Potasujcie wszystkie karty bonusowe razem i uformujcie z nich 1 stos dostępny dla obu grup.
6. **Żetony celów.** Użyjcie 1 zestawu żetonów celów dla obu grup. (Użyjcie żetonów standardowych, a nie dla trybu duetu). Potasujcie żetony celów, nie patrząc na ich treść (żetony są dwustronne). Połóżcie po 1 żetonie (losową stroną ku górze) na każdym z 4 miejsc na nowej planszy celów dla trybu stada (na odwrocie mapy dla trybu duetu). Pozostałe żetony odłóżcie do pudełka.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Postępujcie według standardowych punktów przygotowania gracza opisanych na str. 2. Następnie ustawcie wskaźnik kolejności tak, aby gwiazdka wskazywała gracza ze znacznikiem pierwszego gracza (w przykładzie jest to gracz fioletowy).



SZCZEGÓŁY DOTYCZĄCE GRUP

- Podział na grupy dotyczy jedynie korzystania z osobnych zestawów kości i kart.
- Każdy gracz ma dostęp tylko do karmnika i tacki z kartami przypisanymi do jego grupy.
- Jeśli zdolność ptaka odnosi się do „dowolnej kości”, gracz może korzystać jedynie z kości swojej grupy.







WPROWADZENIE

Rozgrywka toczy się przez 4 rundy. W każdej rundzie gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż wszyscy wykorzystają wszystkie swoje kostki akcji.

TURA GRACZA

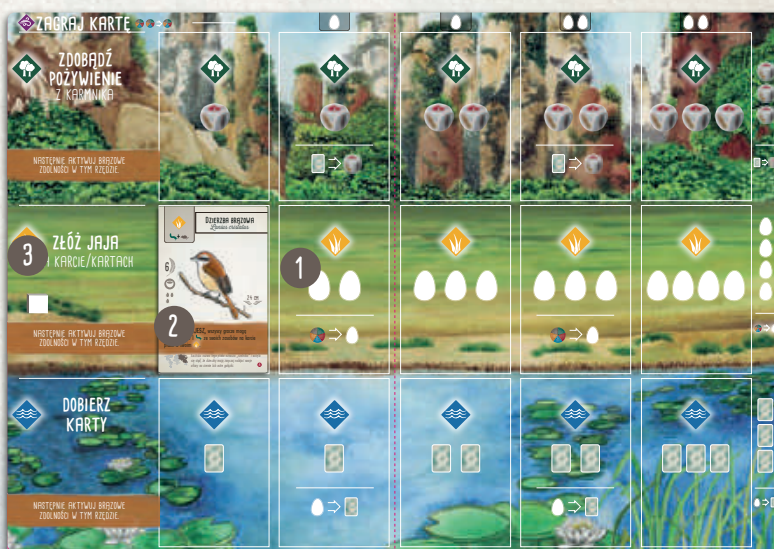
W swojej turze wykonaj 1 z 4 dostępnych akcji wymienionych na lewej stronie Twojej planszy:

-  Zagraj kartę ptaka ze swojej ręki (str. 6).
-  Zdobądź pożywienie i aktywuj zdolności ptaków leśnych (str. 7).
-  Złóż jaja i aktywuj zdolności ptaków łąkowych (str. 8).
-  Dobierz karty ptaków i aktywuj zdolności ptaków mokradłowych (str. 9).

Aby zagrać kartę ptaka z ręki na jedno z siedlisk, połóż kostkę akcji w wąskim rzędzie „Zagraj kartę” nad kolumną, w której będziesz zagrywać kartę. **Rząd „Zagraj kartę” pozwala wykonać 1 z 4 głównych akcji w grze, mimo że jest znacznie węższy od pozostałych.** Zapłać ewentualny koszt w pożywieniu i jajach, a następnie połóż kartę na swojej planszy i aktywuj zdolności „GDY ZAGRYWASZ”, jeśli takie widnieją na tej karcie.

Akcje „Zdobądź pożywienie”, „Złóż jaja” i „Dobierz karty ptaków” przebiegają według tego samego 3-stopniowego schematu (numery na ilustracji przedstawiającej planszę gracza odpowiadają kolejnym czynnościom):

1. Wybierz jedno z siedlisk (rzędów) na swojej planszy i połóż kostkę akcji **na pierwszym pustym polu od lewej** w tym rzędzie. Natychmiast zdobywasz korzyści wynikające z tego pola.
2. Następnie przesunij kostkę akcji przez kolejne pola, kierując się w lewą stronę, i aktywuj po kolei ptaki z brązową zdolnością „GDY AKTYWUJESZ”. *Uwaga! Korzystanie ze zdolności ptaków jest **opcjonalne**.*
3. Gdy kostka akcji dotrze na pole z nazwą akcji, już tam zostaje. (Liczba kostek na polach z nazwami akcji może wpłynąć na zdolności „KONIEC RUNDY”). Twoja tura dobiega końca.



OD AUTORKI. Pierwsze kilka tur przebiega bardzo szybko, bo dopiero zdobywasz pierwsze okazy do swojego rezerwatu. Pamiętaj, że możesz wybrać tę samą akcję nawet kilka razy z rzędu!

WAŻNE. Symbole jaj widniejące u góry kolumn 2–5 określają koszt zagrania karty (zob. str. 6). Nie płacisz tego kosztu, zdobywając korzyści w siedliskach.

PRZEBIEG RUNDY

Runda toczy się do momentu, aż wszyscy gracze rozmieszczą wszystkie swoje kostki akcji. Po jej zakończeniu w podanej niżej kolejności:

1. **Użycie zdolności ptaków „KONIEC RUNDY”** na swoich planszach.
2. **Zapunktujcie cel.**
3. **Jeśli zakończyła się 4. runda, rozpatrzenie zdolności ptaków „KONIEC GRY” i podliczenie wszystkich punktów.** W przeciwnym razie przejdźcie do kroku 4.
4. **Ściągnijcie kostki akcji ze swoich plansz.**
5. **Odrzućcie odkryte karty z tacki i wyłóżcie nowe.**
6. **Przekażcie znacznik pierwszego gracza** kolejnemu graczowi po lewej.

Gracze używają jednej ze swoich kostek akcji, aby zaznaczyć, które miejsce zajęli na planszy celów po danej rundzie. W rezultacie w kolejnej rundzie wykonają 1 akcję mniej:

- runda 1 – 8 tur na gracza,
- runda 2 – 7 tur na gracza,
- runda 3 – 6 tur na gracza,
- runda 4 – 5 tur na gracza.

OD AUTORKI. Wraz z postępem gry gracze dysponują coraz mniejszą liczbą akcji w kolejnych rundach, ale mogą korzystać z coraz mocniejszych kombinacji różnych zdolności ptaków, których liczebność w rezerwacie stopniowo się zwiększa.

TRYB DUETU

Znacznik pierwszego gracza przechodzi do gracza, który zdobył w tej rundzie mniej punktów za cel. Jeśli gracze zremisowali, znacznik otrzymuje gracz, który go nie miał.

TRYB STADA

Po przekazaniu znacznika pierwszego gracza przekręćcie wskaźnik kolejności (tylko część ze strzałkami) tak, aby gwiazdka wskazywała nowego pierwszego gracza.

KONIEC GRY I PUNKTOWANIE

Gra kończy się wraz z końcem 4. rundy. Po rozpatrzeniu zdolności ptaków „KONIEC GRY” zanotujcie w notesie punkty zdobyte przez graczy:

- punkty za każdą odkrytą kartę ptaka na planszy (nadrukowane na karcie),
- punkty za każdą kartę bonusową (nadrukowane na karcie),
- punkty za zrealizowane cele (odczytane z planszy celów),
- punkty za wydane żetony nektaru (jeśli gracie z dodatkiem Ptaki Oceanii),
- 1 punkt za:
 - » każde jajo na karcie ptaka,
 - » każdy żeton pożywienia na karcie ptaka,
 - » każdą kartę pod kartą ptaka (stado, ofiary drapieżników).

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma więcej niewykorzystanych żetonów pożywienia. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

PUNKTY

TRYB WIELOOSOBOWY					
PUNKTY NADROKOWANE					
PTAKI					
KARTY BONUSOWE					
CELE					
JAJA					
POŻYWIENIE NA KARTACH					
KARTA POD INNĄ KARTĄ					
ZNACZNIK DIETY W NAJWIĘKSZEJ GRUPIE					
SUMA					



KRAWCZYK ZWYCZAJNY
Orthotomus sutorius

13 CM



KONIEC GRY. Znajdź w swoim rezerwacie sąsiadującą ze sobą grupę ptaków o tym samym typie gniazda. Złóż po 1  na karcie każdego z nich. Gniazda  zastępują dowolny typ gniazda.

 Aby wzmocnić i ukryć swoje gniazdo, krawczyk zwyczajny zsywa liście włóknami roślin.

Instrukcja prezentuje szczegółowo wszystkie zasady. Możecie jednak nauczyć się gry dzięki arkuszom Szybkiego startu. Zalecamy skorzystanie z nich podczas pierwszej rozgrywki w trybie duetu.

ARKUSZE I KARTY SZYBKIEGO STARTU DLA TRYBU DUETU

Najłatwiejszym sposobem nauki gry jest lektura arkuszy Szybkiego startu. Każdy z graczy otrzymuje 1 arkusz Szybkiego startu. Pierwszy gracz otrzymuje arkusz dla gracza A. Przygotujcie się do gry według standardowych zasad z wyjątkiem wyboru kart i żetonów pożywienia. Arkusze określają, z którymi kartami i żetonami pożywienia rozpoczyna grę każdy z graczy. Do nauki wykorzystujecie się 6 kart ptaków i 2 karty bonusowe **oznaczone czerwonymi rogami**.

Arkusze objaśniają 4 główne akcje na podstawie dokładnego zapisu przebiegu kilku pierwszych tur gry.

Po tak przeprowadzonej symulacji użyte w niej karty należy wstawić do odpowiednich talii. Czerwone rogi pomogą Wam je szybko wyciągnąć na wypadek, gdybyście chcieli nauczyć reguł nowych graczy.

Do gry podstawowej także są dostępne arkusze Szybkiego startu i 10 kart (z szarymi rogami) do nauki gry większej liczby osób.





CZAPLA NADOBNA
Egretta garzetta

95 CM



GDY AKTYWUJESZ, dobierz i zatrzymaj 1  ze stasu. Wszyscy pozostali gracze dobierają po 1  ze stasu i zatrzymują ją, jeśli ptak potrafi żyć w .

 Ten gatunek czapli rozprzestrzenił się w XX wieku, zasiedlając nawet odległy Barbados.

WSKAZÓWKA. Wybierając karty ptaków, skup się na takich, które w pierwszej części gry pozwolą Ci pozyskać więcej kart i pożywienia. Szczególnie pomocne mogą okazać się brązowe zdolności!

4 RODZAJE AKCJI

W każdej turze gracz wykonuje 1 akcję. W tym rozdziale znajdziecie szczegółowe opisy każdej z nich.



OPCJA 1. ZAGRAJ KARTĘ PTAKA Z RĘKI

Zanim zdecydujesz się zagrać ptaka z ręki, przyjrzyj się informacjom dotyczącym siedlisk oraz kosztu w żetonach pożywienia i jajach.

Na każdej karcie ptaka, w jej lewym górnym rogu, widnieje symbol preferowanego siedliska i wymagania żywieniowe. Ponadto nad kolumną, w której chcesz zagrać kartę, może widnieć koszt w jajach (w pierwszej kolumnie brak takiego kosztu).

Jeśli nie możesz opłacić całego kosztu, nie możesz zagrać karty.

SIEDLISKO

POŻYWIENIE



GDY ZAGRYWASZ KARTĘ PTAKA, WYKONAJ PONIŻSZE CZYNNOŚCI:

1. **Wybierz 1 kartę ptaka z ręki i zdecyduj, w którym siedlisku ją zagrasz.** W grze występują 3 rodzaje siedlisk:



LAS



ŁĄKA



MOKRADŁA

Jeśli na karcie ptaka widnieje kilka symboli siedlisk, możesz wybrać, w którym rzędzie umieścisz kartę. Na swojej planszy możesz umieścić maksymalnie 5 kart ptaków w każdym siedlisku.

2. **Umieść kostkę akcji u góry planszy, nad kolumną, w której zamierzasz zagrać kartę, i opłać koszt w jajach.** Kartę zawsze zagrywasz na pierwsze wolne pole od lewej strony w wybranym rzędzie. Zagranie pierwszej karty w każdym rzędzie nie kosztuje żadnych jaj. Aby zagrać ptaki w kolumnach 2. albo 3., musisz zapłacić (zwrócić do zasobów ogólnych) 1 jajo, natomiast w kolumnach 4. albo 5. – 2 jaja.
3. **Opłać koszt w żetonach pożywienia.** Zwróć do zasobów ogólnych żetony (leżące obok Twojej planszy, a nie przechowywane na kartach ptaków; przechowywanie zostanie objaśnione później). W grze występuje 5 rodzajów pożywienia:



BEZKRĘGOWIEC



ZIARNO



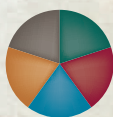
RYBA



OWOC



GRYZOŃ



SYMBOL WSZYSTKOŻERCY. Jeśli wymagania żywieniowe ptaka zawierają symbol wszystkożercy, możesz użyć dowolnego z 5 rodzajów pożywienia.



BRAK WYMAGAŃ. Symbol przekreślonego koła oznacza, że nie musisz płacić za zagranie karty ptaka żetonami pożywienia.



ALBO. Symbol ukośnika w wymaganiach żywieniowych ptaka lub gdziekolwiek indziej w grze oznacza ALBO (np. Zapłacić 1 rybę albo 1 owoc).



Gdy zagrywasz karty ptaków, możesz odrzucić 2 dowolne żetony pożywienia i zastąpić nimi 1 inny dowolny żeton. Na przykład, jeśli potrzebujesz 1 ryby, możesz odrzucić 2 dowolne inne żetony. Taka wymiana nie może być stosowana w żadnym innym momencie gry.

4. **Położ zagrywaną kartę ptaka i przesunij kostkę akcji na pole z nazwą akcji „Zagraj kartę”, po lewej stronie rzędu.**

5. **Jeśli na karcie widnieje zdolność „GDY ZAGRYWASZ”, możesz jej teraz użyć.** Inne zdolności nie mają w tym momencie zastosowania. Zagranie karty jest jedyną akcją, która nie aktywuje innych ptaków w tym samym rzędzie. W trybie duetu umieść na mapie znacznik duetu (zob. str. 10).

OD AUTORKI. Rodzaje pożywienia zostały uogólnione. Na przykład symbolem bezkręgowców jest gąsienica, choć niektóre ptaki żywią się także owadami lub skorupiakami.



OPCJA 2. ZDOBĄDŹ POŻYWIE NIE I AKTYWUJ ZDOLNOŚCI PTAKÓW LEŚNYCH


Pożywienie jest Ci potrzebne głównie do zagrywania kart ptaków. Zdobysz je dzięki specjalnym kościom w karmniku, który w trakcie gry jest bezustannie opróżniany i napełniany na nowo.

GDY CHCESZ ZDOBYĆ POŻYWIE NIE, WYKONAJ PONIŻSZE CZYNNOŚCI:

1. Umieść kostkę akcji na pierwszym pustym polu od lewej w rzędzie „Zdobądź pożywienie” na swojej planszy i weź tyle kości z karmnika, ile symboli kości widnieje na tym polu.

Każda wybrana kość oznacza:

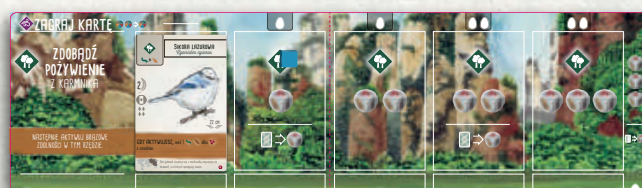
- wzięcie 1 kości z karmnika i położenie jej na stole,
- pobranie żetonu pożywienia odpowiadającego symbolowi na właśnie odłożonej kości i położenie go obok swojej planszy. Liczba i rodzaj Twoich żetonów pożywienia są informacją jawną.

Za każdą wybraną kość zawsze otrzymujesz 1 żeton. Symbol  pozwala Ci wziąć 1 z 2 rodzajów żetonów (a nie 2 żetony).

2. Jeśli na polu, na którym umieściłeś kostkę akcji, widnieje symbol zamiany, możesz odrzucić maksymalnie 1 kartę ptaka z ręki, aby otrzymać 1 dodatkowy żeton pożywienia. Ta czynność jest opcjonalna. Odkładasz na stół jedną z kości pozostałych w karmniku i otrzymujesz odpowiadający jej żeton pożywienia.

3. Aktywuj brązowe zdolności ptaków leśnych, przesuując kostkę przez kolejne pola i kierując się w lewą stronę.

Wszystkie zdolności są opcjonalne. Zakończ turę, umieszczając kostkę akcji na polu z nazwą akcji „Zdobądź pożywienie”.



Przykład. Bierzesz 1 żeton pożywienia odpowiadający wybranej kości, potem możesz odrzucić 1 kartę ptaka z ręki, aby otrzymać kolejny żeton pożywienia odpowiadający innej kości. Następnie możesz aktywować zdolność

ZDOLNOŚĆ

ptaka.



KORZYSTANIE Z KARMNIKA

Na planszy karmnika znajdują się kości aktualnie dostępne dla graczy (maksymalnie 5). Kości zabrane przez graczy przy zdobywaniu pożywienia pozostają na stole do momentu ponownego napełnienia karmnika.

Jeśli plansza karmnika jest pusta, rzuć ponownie wszystkimi 5 kośćmi. Jeśli wszystkie kości leżące w karmniku wskazują ten sam symbol (albo pozostała tam 1 kość), a Ty z jakiegokolwiek powodu masz prawo zdobyć pożywienie z karmnika, możesz najpierw rzucić wszystkimi 5 kośćmi (należy traktować jako osobny symbol).

KORZYSTANIE Z ŻETONÓW POŻYWIE NIA

W grze nie ma ograniczeń co do liczby żetonów pożywienia, jakie możesz mieć w swoich zasobach obok planszy i na kartach ptaków (niektóre ptaki posiadają zdolność przechowywania pożywienia do końca gry). Żetony w zasobach ogólnych także są nieograniczone. Jeśli zabraknie jakiegokolwiek rodzaju pożywienia, użyjcie zamienników.





OPCJA 3. ZŁOŹ JAJA I AKTYWUJ ZDOLNOŚCI PTAKÓW ŁĄKOWYCH

Jaja stanowią część kosztu zagrywania kart ptaków w kolumnach 2–5. Ponadto na koniec gry każde jajo na karcie ptaka jest warte 1 punkt.

GDY CHCESZ ZŁOŹYĆ JAJA, WYKONAJ PONIŻSZE CZYNNOŚCI:

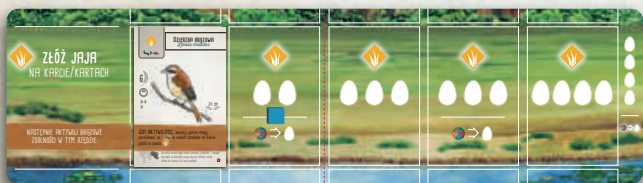
1. Umieść kostkę akcji na pierwszym pustym polu od lewej w rzędzie „Złóż jaja” na swojej planszy i złóż przedstawioną na tym polu liczbę jaj.

Aby złożyć jajo, weź jajo z zasobów ogólnych (kolor nie ma znaczenia) i połóż na karcie ptaka, na której jest jeszcze miejsce (na kartach obowiązują limity liczby jaj). Jajo pozostanie na karcie do momentu jego odrzucenia albo do końca gry.

Możesz składać jaja na dowolnych kombinacjach kart (w tym wszystkie na 1 karcie), ale uważaj na ograniczenia! Limit jaj, jakie może złożyć dany ptak, znajdziesz na jego karcie w postaci symboli jaj. Ptak nie może posiadać więcej jaj, niż wynosi jego limit.

Może się zdarzyć, że będziesz mógł znieść więcej jaj (w wyniku wskazań na swojej planszy), niż będziesz w stanie pomieścić na kartach. W takim wypadku nadmiarowe jaja przepadają.

2. Jeśli na polu, na którym umieściłeś kostkę akcji, widnieje symbol zamiany, możesz odrzucić maksymalnie 1 żeton pożywienia z własnych zasobów, aby złożyć 1 dodatkowe jajo. Ta czynność jest opcjonalna.
3. Aktywuj brązowe zdolności ptaków łąkowych, przesuwając kostkę przez kolejne pola i kierując się w lewą stronę. Wszystkie zdolności są opcjonalne. Zakończ turę, umieszczając kostkę akcji na polu z nazwą akcji „Złóż jaja”, z lewej strony rzędu.



Przykład. Składasz 2 jaja, potem możesz zapłacić 1 żeton pożywienia za złożenie kolejnego jaja. Następnie możesz aktywować zdolność ptaka.

KORZYSTANIE Z JAJ

Liczba jaj w zasobach ogólnych jest nieograniczona. W mało prawdopodobnej sytuacji braku figurek jaj użycie zamienników.

TYPY GNIAZD

Na każdej karcie ptaka poniżej jego wartości punktowej widnieje symbol preferowanego typu gniazda. Typy gniazd mogą odgrywać istotną rolę w realizacji celów i kart bonusowych. W grze występują 4 typy gniazd:



PLATFORMA



CZARA



W DZIUPI



NA ZIEMI



Gwiazda to symbol uniwersalny. (Niektóre ptaki budują niezwykle gniazda niepasujące do żadnej kategorii). Gniazda z tym symbolem mogą zastępować dowolny inny typ gniazda na potrzeby realizacji celów, kart bonusowych i zdolności ptaków.

OD AUTORKI. Limity jaj w grze są proporcjonalnym odzwierciedleniem ich liczby w świecie rzeczywistym (dostosowanym do wymogów gry). Ptaki, które w grze mogą złożyć maksymalnie 6 jaj, tak naprawdę składają ich nawet 15 i więcej!



OPCJA 4. DOBIERZ KARTY PTAKÓW I AKTYWUJ ZDOLNOŚCI PTAKÓW MOKRADŁOWYCH

Możesz dobierać karty spośród 3 odkrytych kart na tacce i z wierzchu stosu zakrytych kart.

GDY CHCESZ DOBRAĆ KARTY, WYKONAJ PONIŻSZE CZYNNOŚCI:

1. Umieść kostkę akcji na pierwszym pustym polu od lewej w rzędzie „Dobierz karty” na swojej planszy i dobierz widniejącą na nim liczbę kart ptaków z tacki lub ze stosu. Nie obowiązują Cię żaden limit kart na ręce.
2. Jeśli na polu, na którym umieściłeś kostkę akcji, widnieje symbol zamiany, możesz odrzucić maksymalnie 1 jajo z dowolnego ptaka na swojej planszy, aby dobrać 1 dodatkową kartę. Ta czynność jest opcjonalna. Zwróć jedno z jaj ze swojej planszy do zasobów ogólnych.
3. Aktywuj brązowe zdolności ptaków mokradłowych, przesuując kostkę przez kolejne pola i kierując się w lewą stronę. Wszystkie zdolności są opcjonalne. Zakończ turę, umieszczając kostkę akcji na polu z nazwą akcji „Dobierz karty”.



Przykład. Dobierasz 1 kartę ptaka, potem możesz odrzucić 1 jajo, aby dobrać kolejną kartę. Następnie możesz aktywować zdolność ptaka.

KORZYSTANIE ZE STOSU KART PTAKÓW

Gdy dobierasz odkryte karty ptaków, nie uzupełniaj tacki! Dopiero na koniec swojej tury uzupełnij wszystkie puste miejsca. Jeśli stos kart ptaków w którymś momencie się wyczerpie, potasuj odrzucone karty i uformuj nowy stos.

Na koniec każdej rundy odrzućcie pozostałe na tacce odkryte karty ptaków i wyłóżcie 3 nowe karty. Karty w stosie kart odrzuconych są odkryte.



OD AUTORKI. Mapa u dołu karty przedstawia zasięg występowania danego gatunku.

PRZEBIEG GRY W TRYBIE DUETU

Gdy zagrywasz kartę ptaka na pole swojej planszy, weź znacznik duetu z tego pola i umieść na pustym polu mapy, które odpowiada zagranej karcie.

„Odpowiada zagranej karcie” oznacza, że:

- Pole mapy leży w rejonie odpowiadającym rodzajowi siedliska, na które zagrałeś kartę.
- Symbol na polu mapy odpowiada zagranej karcie:
 - » Aby użyć pola z symbolem gniazda, na karcie musi widnieć ten sam symbol gniazda.
 - Uniwersalny symbol gwiazdy pasuje do każdego symbolu gniazda na mapie duetu.
 - » Aby użyć pola z symbolem pożywienia, podczas zagrywania karty musisz wydać ten rodzaj pożywienia.
 - Jeśli podczas zagrywania korzystasz z zamiany żetonów pożywienia (2:1), traktuj to jako zamianę na pożywienie wymagane do zagrania tego ptaka. Dlatego możesz umieścić znacznik na polu mapy z symbolem wymaganego pożywienia, a nie pożywienia, którego faktycznie użyłeś.
 - » Pola „≥50 cm” oraz „<50 cm” odnoszą się do rozpiętości skrzydeł zagranego ptaka.
 - » Pola „zwrócone dziobem w lewo / w prawo” odnoszą się do ilustracji na karcie zagranego ptaka.

Uwaga! Nie wystarczy zgodność symboli siedliska i pożywienia na karcie ptaka. Musisz zagrać kartę na dane siedlisko i wydać dane pożywienie.

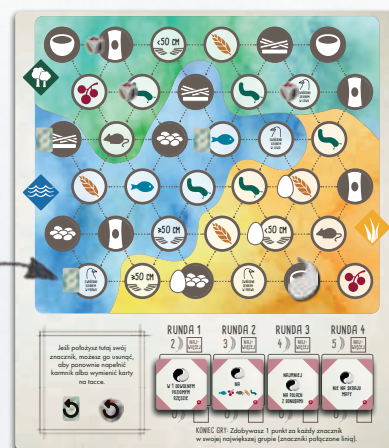
Kiedy umieszczam znacznik?

- Umieść znacznik na mapie za każdym razem, gdy zagrywasz kartę. Zazwyczaj ma to miejsce podczas akcji „Zagraj kartę”, ale także podczas aktywacji zdolności ptaków pozwalających na zagranie karty (np. „zagraj kolejnego ptaka na...”).
- **Pamiętaj!** Znaczniki duetu leżą na Twojej planszy jako przypomnienie, aby ich użyć. Nie oznacza to, że znacznik duetu umieszcza się na mapie tylko i zawsze wtedy, gdy na polu z tym znacznikiem jest umieszczana karta ptaka. Na przykład:
 - » Zdolności ptaków pozwalające przenosić karty nie uprawniają do umieszczenia nowego znacznika na mapie.
 - » Niektóre zdolności ptaków z innych dodatków pozwalają zagrać nową kartę ptaka na kartę już leżącą na planszy. Takie zagranie uprawnia do umieszczenia nowego znacznika na mapie duetu.
 - » Niektóre zdolności ptaków z innych dodatków pozwalają zagrać kartę ptaka na 2 pola na planszy. Takie zagranie uprawnia do umieszczenia tylko 1 znacznika na mapie duetu.

W rzadkim przypadku zużycia wszystkich swoich znaczników duetu, użyj zamienników.

Każde pole mapy może być zajęte tylko przez znacznik 1 gracza.

Jeśli nie możesz lub nie chcesz umieścić znacznika duetu na mapie, możesz go umieścić na polu resetu w lewym dolnym rogu mapy. W jednej ze swoich przyszłych tur, w dowolnym jej momencie, możesz usunąć znacznik z tego pola, aby opróżnić i ponownie napełnić karmnik albo tackę z kartami.



BONUS. Niektóre pola mapy oferują bonusy. Jeśli na polu widnieje symbol jaja, karty albo kości pożywienia, otrzymujesz dany zasób.

Przykład. Po zagranie Dzierzby brązowej na swoją tęgę (zob. ilustracja powyżej) gracz może umieścić znacznik duetu na pustym polu w rejonie tąg, na którym widnieje dowolny z symboli: bezkręgowiec, gryzoń, gniazdo typu czara, <50 cm albo dziób skierowany w lewą stronę. W tym przykładzie biały gracz umieścił znacznik w rejonie tąg na polu z symbolem gniazda typu czara.

PRZEBIEG GRY W TRYBIE STADA

Rozgrywka toczy się z udziałem 2 aktywnych graczy (to gracze wskazywani przez wskaźnik kolejności). Rozgrywają oni swoje tury równocześnie.



Gdy oboje zakończą swoje tury, przekręćcie wskaźnik zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (tylko część ze strzałkami). Wskaźnik wskazuje teraz 2 nowych aktywnych graczy, którzy rozgrywają swoje tury.

- Aby uniknąć zamieszania, czekajcie aż oboje aktywni gracze zakończą swoje tury, zanim przekręćcie wskaźnik. Dla ułatwienia aktywni gracze powinni za każdym razem ogłaszać zakończenie swojej tury.

Runda toczy się w opisany sposób, aż wszyscy gracze rozmieszczą wszystkie swoje kostki akcji.

GRA Z DODATKIEM PTAKI OCEANII

NEKTAR. Wszyscy gracze otrzymują dostęp do dodatkowego zasobu, jakim jest nektar. Rozdzielcie pomiędzy 2 karmniki kości pożywienia tak, aby w każdym znalazły się 2 kości z nektarem z dodatku *Ptaki Oceanii* i 3 standardowe kości.

EMU. Weź wszystkie żetony ziarna z karmnika swojej grupy. Rozdzielając żetony, możesz je dać dowolnym graczom przy stole.

SPECJALNE ZASADY W ROZGRYWCE 7-OSOBOWEJ

W 2. i 4. rundzie każdy gracz rozgrywa nieparzystą liczbę tur. W konsekwencji osoba siedząca na prawo od gracza ze znacznikiem pierwszego gracza będzie miała jeszcze 1 kostkę akcji w momencie, gdy inni już zakończą swoje tury. Ta osoba rozgrywa samotnie swoją ostatnią turę.

W grupie 4-osobowej dwoje graczy siedzących na jej brzegach w niektórych turach będzie jednocześnie graczami aktywnymi, co może powodować zamieszanie przy ich równoczesnym korzystaniu z kości lub tacki z kartami. Dlatego w takiej sytuacji powinni oni rozgrywać swoje tury jeden po drugim, a nie równocześnie.

- W 1. i 3. rundzie gracz z gwiazdką jako pierwszy rozgrywa swoją turę (oznaczenie „1, 3” na wskaźniku).
- W 2. i 4. rundzie gracz bez gwiazdki jako pierwszy rozgrywa swoją turę (oznaczenie „2, 4” na wskaźniku).

Jeśli gracz rozgrywający swoje tury jako pierwszy dobierze karty, należy uzupełnić tackę, zanim drugi gracz rozegra rozmieszczą wszystkie swoje kostki akcji.

PUNKTY ZA NEKTAR NA KONIEC GRY. Remisy są „przyjazne”. Wszyscy gracze z największą liczbą żetonów nektaru zdobywają po 5 punktów. Wszyscy gracze z drugą największą liczbą żetonów nektaru otrzymują po 2 punkty.




ZDOLNOŚCI PTAKÓW

ZDOLNOŚCI PTAKÓW DZIELĄ SIĘ NA KILKA KATEGORII:


GDY AKTYWUJESZ (BRĄZOWE). Możesz użyć tych zdolności, przesuwając się od prawej do lewej strony, za każdym razem, gdy wykonujesz akcję z danego rzędu (siedliska).

PRZECHOWYWANIE. Ta zdolność odnosi się do umieszczania na kartach ptaków żetonów pożywienia (ptaki przechowują jedzenie na później). Z tych żetonów **nie możesz** korzystać. W zamian na koniec gry otrzymasz 1 punkt za każdy przechowany żeton.

 Ten symbol oznacza, że dany ptak jest drapieżnikiem.



ROZPIĘTOŚĆ SKRZYDEŁ. Ta cecha jest używana do porównań niezbędnych przy korzystaniu z niektórych zdolności ptaków i przy obliczaniu punktów z niektórych kart bonusowych i celów.

 Ten symbol oznacza, że zdolność tego ptaka pozwala wsuwać inne karty ptaków pod tę kartę w celu formowania stada. Na koniec gry każda taka wsunięta karta warta jest 1 punkt.

RAZ MIĘDZY TURAMI (RÓŻOWE).

Możesz użyć tych zdolności w turach innych graczy. Możesz użyć każdej różowej zdolności tylko jeden raz między swoimi turami (gdy któryś z przeciwników ją aktywuje). Poinformuj innych graczy, że na zagranej przez Ciebie karcie ptaka widnieje różowa zdolność, i powiedz im, kiedy się aktywuje. Współpraca między graczami jest wskazana.



GDY ZAGRYWASZ

(BEZ KOLORU). Możesz skorzystać z tych zdolności tylko w momencie zagrania karty (i nigdy więcej).



W załącznikach do gry podstawowej oraz dodatków znajdziecie szczegółowy opis wszystkich zdolności ptaków.

UWAGA! Korzystanie ze zdolności jest opcjonalne. Na przykład gracz może nie chcieć wsunąć karty pod inną kartę, aby jej nie tracić.

KONIEC RUNDY (TURKUSOWE).

Możesz użyć tych zdolności po zakończeniu każdej rundy (tj. do 4 razy na ptaka).

- Zdolności należy rozpatrywać w kolejności rozgrywania tur, zaczynając od pierwszego gracza w danej rundzie.
- Jeśli masz więcej ptaków ze zdolnością „KONIEC RUNDY”, możesz z nich skorzystać w dowolnej kolejności.
- Zdolności „KONIEC RUNDY” nie aktywują różowych zdolności „RAZ MIĘDZY TURAMI”.



KONIEC GRY (ŻÓŁTE).

Możesz użyć tych zdolności tylko raz, na koniec gry. Aktywuj te zdolności po przeprowadzeniu wszystkich czynności związanych z zakończeniem 4. rundy. Jeśli masz więcej ptaków ze zdolnością „KONIEC GRY”, możesz z nich skorzystać w dowolnej kolejności. Zdolności „KONIEC GRY” nie aktywują różowych zdolności „RAZ MIĘDZY TURAMI”.



ZDOLNOŚCI PTAKÓW W ROZGRYWCE W TRYBIE STADA

Zdolności ptaków, które odnoszą się do innych graczy, odnoszą się do wszystkich przy stole, a nie tylko do Twojej grupy.

„RAZ MIĘDZY TURAMI” (RÓŻOWE)

Jeśli jesteś aktywnym graczem, Twoje zdolności „RAZ MIĘDZY TURAMI” nie aktywują się wskutek działań drugiego aktywnego gracza. Zdolności te resetują się za każdym razem, gdy jesteś aktywnym graczem. Twoje różowe zdolności mogą zostać aktywowane przez dowolnego aktywnego gracza, nie tylko z Twojej grupy.

ZDOLNOŚCI ODNOSZĄCE SIĘ DO „WSZYSTKICH GRACZY”

I „POZOSTAŁYCH GRACZY”

Jeśli aktywujesz zdolność odnoszącą się do „wszystkich graczy” lub „pozostałych graczy”, odnosi się ona do wszystkich graczy przy stole, łącznie z drugim aktywnym graczem. Jednakże drugi aktywny gracz odczuje efekty Twojej zdolności dopiero po zakończeniu swojej tury. Dlatego nie może w trakcie swojej tury skorzystać z zasobów pozyskanych dzięki Twojej zdolności.

- W rozgrywce 7-osobowej, w turach, gdy 2 aktywnych graczy rozgrywa swoje tury jeden po drugim (zob. str. 11), rozgrywający turę jako drugi nadal musi zagrać ją

w całości, zanim skorzysta ze zdolności aktywowanej w turze pierwszego aktywnego gracza.

Niektóre zdolności wymagają wyboru kart lub kości w kolejności rozgrywania tur (np. Koliberek rubinobrody z gry podstawowej). W przypadku tych zdolności:

- Każda grupa wybiera spośród oddzielnego zestawu kart lub kości.
- W grupie, która nie aktywowała danej zdolności, kolejność jej rozpatrywania rozpoczyna się od gracza aktywnego, gdy ten zakończy swoją turę. Jednakże ten gracz otrzymuje tylko zasoby, które otrzymują „wszyscy gracze”.
 - » W rozgrywce 7-osobowej, jeśli w momencie aktywowania tego typu zdolności jesteście grupą bez żadnego aktywnego gracza, rozpatrywanie tej zdolności rozpoczyna się od gracza, który w następnej turze będzie graczem aktywnym.

ZDOLNOŚCI ODNOSZĄCE SIĘ DO „INNego GRACZA”

Jeśli aktywujesz zdolność, która pozwala Ci wybrać jednego innego gracza, możesz wybrać dowolnego gracza przy stole.

Jeśli zdolność odnosi się do gracza po Twojej lewej/prawej stronie albo do obu sąsiadów, postępuj zgodnie z zapisem bez względu na to, do której grupy należy Twój sąsiad.

KONIEC RUNDY

Gdy gracze wykorzystali już wszystkie swoje kostki akcji (1 kostkę na turę), runda dobiega końca. Na koniec rundy:

1. **Użyjcie zdolności ptaków „KONIEC RUNDY”** na swoich planszach.
2. **Przydzielcie punkty za cel** obowiązujący w tej rundzie.
3. **Jeśli zakończyła się 4. runda, rozpatrzenie zdolności ptaków „KONIEC GRY” i podliczcie wszystkie punkty.** W przeciwnym razie przejdźcie do kroku 4.
4. **Ściągnijcie kostki akcji ze swoich plansz.**
5. **Odrzućcie odkryte karty z tacki i wyłóżcie nowe.**
6. **Przekażcie znacznik pierwszego gracza kolejnemu** graczowi po lewej.

KONIEC RUNDY W TRYBIE DUETU

Na koniec rundy, tak jak w grze podstawowej, oboje graczy używa 1 kostki akcji do punktowania celu (zob. str. 15). Punkty zdobywa tylko ten z graczy, który dany warunek spełnił w większym stopniu:

- Gracz, który zajął 1. miejsce, umieszcza kostkę akcji w wyznaczonym miejscu nad żetonem celu i zdobywa wskazane obok punkty.
- Gracz, który zajął 2. miejsce, umieszcza kostkę akcji pod żetonem celu i nie zdobywa żadnych punktów.
- Gracz, który zajął 2. miejsce, otrzymuje znacznik pierwszego gracza na następną rundę.
- W przypadku remisu oboje graczy zdobywa punkty. W takiej sytuacji znacznik pierwszego gracza otrzymuje gracz, który go nie miał w tej rundzie.

Na koniec gry znajdź swoją największą grupę sąsiadujących ze sobą znaczników duetu na mapie. Zdobywasz 1 punkt za każdy znacznik w tej grupie.

- Dwa pola sąsiadują ze sobą, jeśli są połączone linią.

ROZGRYWKA Z UŻYCIEM INNYCH DODATKÓW

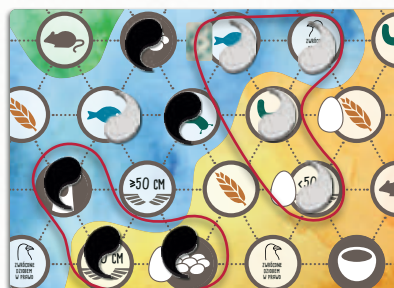
PTAKI EUROPY

Gęgawa, Wierzbówka zwyczajna i Dzięcioł zielony liczą się podwójnie na potrzeby realizacji danego celu. Zamiast aktywować ich zdolność na koniec rundy, w momencie gdy zagrywasz ich karty, możesz umieścić na mapie **2 znaczniki** duetu. Znaczniki należy umieścić na dwóch różnych polach (przy czym 1 albo oba mogą znaleźć się na polu resetu).

Ptaki, których karty kładzie się na planszy poziomo (np. Kraska zwyczajna, Kos zwyczajny, Czapla siwa i Raniuszek zwyczajny), są wciąż liczone jako zagranie 1 ptaka. Umieść na mapie tylko 1 znacznik.

PTAKI OCEANI

Jeśli używasz nektaru jako dzokera, możesz go traktować jako wymagane pożywienie, które zastępował. Jeśli używasz nektaru jako nektaru (w przypadku ptaków wymagających nektaru), możesz go traktować jak dowolne pożywienie na mapie duetu.

Przykład. W tej sytuacji biały gracz zdobywa 4 punkty, a czarny gracz 3 punkty.

KONIEC RUNDY W TRYBIE STADA

Remisy są „przyjazne”. Wszyscy gracze remisujący na 1. miejscu otrzymają pełną liczbę punktów. Kolejne miejsce jest nadal dostępne.

- Znacznik pierwszego gracza należy przekazać graczowi po lewej. Przekreście wskaźnik kolejności (tylko część ze strzałkami) tak, aby gwiazdka wskazywała właśnie tego gracza. Tym samym wskaźnik wskazuje dwóch nowych aktywnych graczy na następną rundę.

		TRYB STADA						
RUNDA 1		5	2	1	0	0	0	
	NAJWIĘCEJ	1. MIEJSCE	2. MIEJSCE	3. MIEJSCE	4. MIEJSCE	5. MIEJSCE	6. MIEJSCE	
RUNDA 2		6	3	2	1	0	0	
	NAJWIĘCEJ	1. MIEJSCE	2. MIEJSCE	3. MIEJSCE	4. MIEJSCE	5. MIEJSCE	6. MIEJSCE	
RUNDA 3		7	4	3	2	1	0	
	NAJWIĘCEJ	1. MIEJSCE	2. MIEJSCE	3. MIEJSCE	4. MIEJSCE	5. MIEJSCE	6. MIEJSCE	
RUNDA 4		8	5	4	3	2	0	
	NAJWIĘCEJ	1. MIEJSCE	2. MIEJSCE	3. MIEJSCE	4. MIEJSCE	5. MIEJSCE	6. MIEJSCE	

PUNKTOWANIE CELÓW (ZASADY Z GRY PODSTAWOWEJ)

W grze podstawowej występuje dwustronna plansza celów i zestaw żetonów celów. Cele odnoszą się do liczby ptaków i jaj, jakie gracze posiadają w określonych siedliskach i typach gniazd. Punkty zdobyte przez gracza należy zaznaczyć **na planszy celów za pomocą kostki akcji** (nawet jeśli gracz zdobył 0 punktów). Plansza jest dwustronna. Na każdej stronie punkty przyznaje się w inny sposób. Strona zielona jest traktowana jako domyślna, ale dla nowych graczy zalecamy niebieską stronę.

ZIELONA STRONA: NAJWIĘCEJ ELEMENTÓW DANEGO RODZAJU

Na tej stronie planszy gracze zdobywają punkty za jak największą liczbę elementów, które wskazuje bieżący żeton celu. Punktowane są pierwsze 3 miejsca. Na koniec rundy każdy gracz zlicza posiadane elementy wskazanego rodzaju. Gracze porównują swoje wyniki i kładą na planszy swoje kostki akcji w kolejności zajmowanych miejsc.

RUNDA 1		NAJWIĘCEJ	4	1	0	0
		1. MIEJSCE	2. MIEJSCE	3. MIEJSCE		
RUNDA 2		NAJWIĘCEJ	5	2	1	0
		1. MIEJSCE	2. MIEJSCE	3. MIEJSCE		
RUNDA 3		NAJWIĘCEJ	6	3	2	0
		1. MIEJSCE	2. MIEJSCE	3. MIEJSCE		
RUNDA 4		NAJWIĘCEJ	7	4	3	0
		1. MIEJSCE	2. MIEJSCE	3. MIEJSCE		

Jeśli gracze remisują, kładą swoje kostki na tym samym polu. W takim przypadku pomijane jest kolejne miejsce (miejsca) na torze punktacji. Na koniec gry remisujący gracze dodają punkty za zajmowane miejsce i nieobsadzone miejsce (miejsca) za nim i wynik dzielą pomiędzy liczbę remisujących (zaokrąglając w dół). Czwarte miejsce nie przynosi żadnych punktów.

Przykład. W przypadku celu, w którym za kolejne miejsca można zdobyć 5, 2 i 1 punkt, jeśli 2 gracze remisuje na 1. miejscu, oboje dostają po 3 punkty $[(5 + 2) \div 2]$, zaokrąglone w dół. W tym przypadku nie przyznaje się 2. miejsca.

Musisz posiadać co najmniej 1 sztukę wskazanego elementu, aby otrzymać punkty za cel. Na przykład musisz posiadać co najmniej 1 ptaka łukowego położonego w rzędzie łuk, aby otrzymać punkty za cel „Najwięcej ptaków na łukach”.

Nawet jeśli plasujesz się na 4. bądź 5. miejscu, **musisz położyć swoją kostkę akcji** na polu „0”.

NIEBIESKA STRONA: 1 PUNKT ZA WSKAZANY ELEMENT

Na tej stronie obok każdego żetonu celu widnieją pola z adnotacją, kolejno: 5, 4, 3, 2, 1, 0 punktów.

RUNDA 1		1 ZA KROK	5	4	3	2	1	0
		MIEJSCE						
RUNDA 2		1 ZA KROK	5	4	3	2	1	0
		MIEJSCE						
RUNDA 3		1 ZA KROK	5	4	3	2	1	0
		MIEJSCE						
RUNDA 4		1 ZA KROK	5	4	3	2	1	0
		MIEJSCE						

Na koniec rundy policz posiadane elementy wskazanego rodzaju. Otrzymujesz 1 punkt za każdą sztukę, ale maksymalnie 5 punktów. Oznacz swój wynik na planszy za pomocą kostki akcji. Jeśli nie masz żadnej sztuki danego elementu, **połóż kostkę akcji na polu „0”**. Na tym samym polu może się znaleźć kilka kostek akcji należących do różnych graczy.

**PUNKTACJA NA KONIEC GRY ZOSTAŁA OPISANA NA STR. 5.
NATOMIAST OPISY WSZYSTKICH CELÓW ZNAJdziesz W ZAŁĄCZNIKU.**

KARTY BONUSOWE

Każdy gracz rozpoczyna grę z 1 kartą bonusową wybraną z 2 losowo dobranych kart (zob. *Przygotowanie*). W talii kart ptaków występują okazy, dzięki którym gracze mogą pozyskać dodatkowe karty bonusowe.

Na koniec gry zapunktuj karty bonusowe, które masz na ręce. W załączniku znajdziecie informacje na temat punktowania różnych rodzajów kart bonusowych.

Karty bonusowe *Fotograf*, *Kartograf* i *Anatom* z tej wersji gry są przeznaczone tylko do rozgrywki z kartami ptaków z tej wersji.

Jeśli chcecie dodać karty ptaków z gry podstawowej lub innych dodatków, te karty bonusowe należy odłożyć do pudełka – ze względu na zmienioną wartość procentową.

POZOSTAŁE UWAGI

ROZPIĘTOŚĆ SKRZYDEŁ. Mierzenie rozpiętości skrzydeł ptaków nie jest w Azji tak powszechne jak w Europie i Ameryce Północnej. Trudno nam było znaleźć dane dotyczące wielu ptaków. W zamian azjatyccy ornitolodzy często podają długość jednego skrzydła. Podane na kartach dane są wynikiem naszych skrupulatnych poszukiwań i obliczeń.

OPRACOWANIE

- Informacje na temat ptaków zostały zaczerpnięte ze strony *Birds of the World* (birdsoftheworld.org), z *The Encyclopedia of Birds* autorstwa Pauli Hammond i Pera Christiansena oraz z innych źródeł.
- Autorami fotografii, które były inspiracją dla ilustratorów, są: Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer i Peter Green.
- Wizerunki ptaków i inne ilustracje znajdziecie na stronie redandbluedesigns.com
- Krój czcionki *Cardenio Modern* został zaprojektowany przez Nilsa Cordesa (nilscordes.com).
- W grze *Na skrzydłach: Ptaki Azji* karmnik i strona Oceanii planszy gracza zostały zilustrowane przez Beth Sobel. Autorką jednej ilustracji ptaka jest także Catalina Martinez.
- Tłumaczenie: Monika Żabicka, Kamila Puzdrowska.
- Redakcja polskich zasad: zespół Rebel.

JUŻ PO ROZGRYWCĘ?

Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie PLANSZOWA REBELIA
[FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)

CHCESZ NAUCZYĆ SIĘ GRAĆ Z FILMIKU?

Znajdziesz go na stronie stonemaiergames.com/games/wingspan/videos

POTRZEBUJESZ INSTRUKCJI W INNYM JĘZYKU?

Ściągnij instrukcję i przewodniki do gry w dziesiątkach języków ze strony stonemaiergames.com/games/wingspan/rules

MASZ PYTANIE DOTYCZĄCE ZASAD LUB CIEKAWĄ HISTORIĘ?

Napisz na grupie Wingspan na Facebooku, na stronie BoardGameGeek albo tweetnij do @stonemaiergames.

POTRZEBUJESZ ELEMENTU GRY?

Napisz do nas przez stronę stonemaiergames.com/replacement-parts albo na sklep@rebel.pl

INTERESUJĄ CIĘ NASZE NOWOŚCI?

Zasubskrybuj comiesięczne wiadomości na
stonemaiergames.com/e-newsletter

rebel



STONEMAIER
GAMES