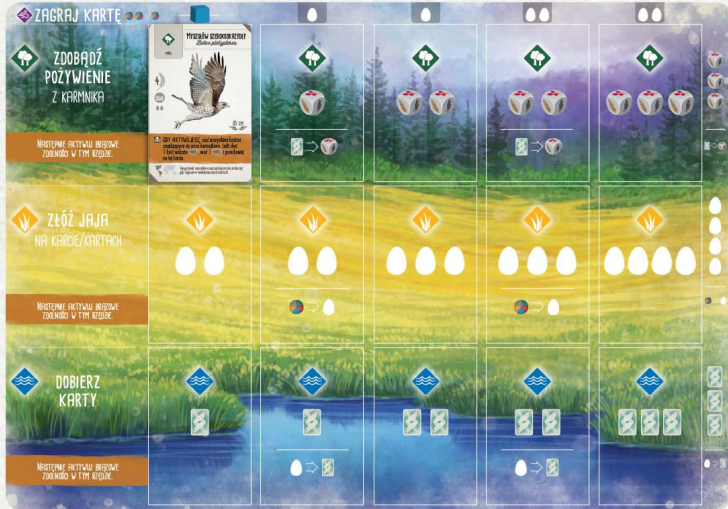


GRACZ 1

PRZYGOTOWANIE GRACZA. Przygotuj się do gry według standardowych zasad ze zmianami dotyczącymi kart ptaków i żetonów pożywienia. Na początku rozgrywki otrzymujesz:

- Lasówkę szkartatą,
- Myszołowa szerokoskrzydłego,
- 3 żetony pożywienia: bezkręgowca, gryzonia i owoc.



SKORZYSTAJ Z NINIEJSZEJ INSTRUKCJI I ZAŁĄCZONYCH KART, ABY NAUCZYĆ NOWYCH GRACZY ZASAD GRY NA SKRZYDŁACH. ZNAJDZIESZ TU SZCZEGÓŁOWY OPIS PIERWSZYCH 4 TUR PIERWSZEJ RUNDY. KARTY Z TEGO DODATKU MOŻESZ WTASOWAĆ DO TALII KART PTAKÓW Z GRY PODSTAWOWEJ I WYKORZYSTAĆ W KOLEJNYCH ROZGRYWKACH.

TURA 1. ZAGRAJ KARTĘ MYSZOŁOWA SZEROKOSKRZYDŁEGO NA POLE W RZĘDZIE LASU

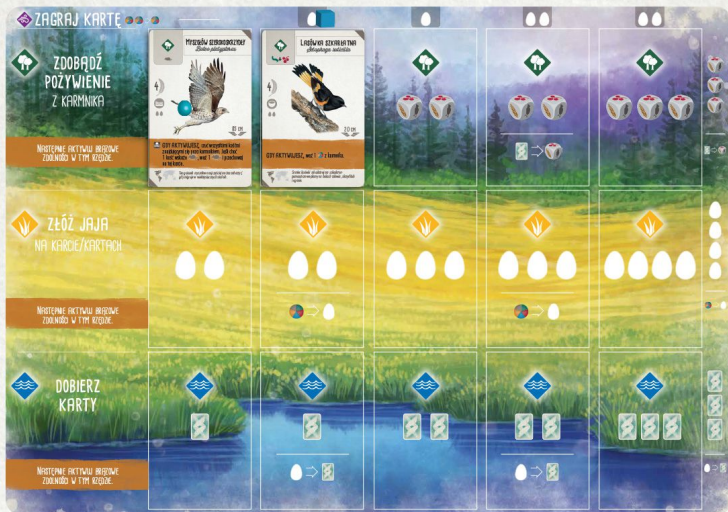
- Umieść kostkę akcji u góry planszy w rzędzie „Zagraj kartę” nad pierwszą kolumną, na którą możesz zagrać kartę ptaka.
- Położ kartę Myszołowa szerokoskrzydłego na pierwszym pustym polu od lewej w rzędzie lasu. Opłać koszt zagrania tej karty, zwracając do zasobów ogólnych żeton gryzonia.
 - Nie aktywujesz zdolności tego ptaka. Zrobisz to dopiero wtedy, gdy uaktywnisz zdolności ptaków leśnych.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę na pole „Zagraj kartę”. Twoja tura dobiega końca.
 - Na początku gry rozgrywanie tur jest dość proste i może Ci się wydawać, że przesuwanie kostek akcji jest niepotrzebne. Warto jednak nauczyć się korzystania z nich już teraz, ponieważ ułatwiają rozgrywkę, gdy na planszy znajduje się dużo kart.



TURA 2. ZŁÓŻ JAJA

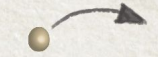
- Umieść kostkę akcji na pierwszym pustym polu od lewej w rzędzie „Złóż jaja” (łtka).
- Złóż 2 jaja. Weź 2 jaja z zasobów ogólnych i połóż na karcie Myszołowa szerokoskrzydłego.
 - Możesz składać jaja na dowolnych kombinacjach kart (w tym wszystkie na 1 karcie), jeśli jest na nich miejsce. Limit jaj, jakie może złożyć dany ptak, znajdziesz na jego karcie w postaci symboli jaj pod wartością punktową. Może się zdarzyć, że będziesz mógł znieść więcej jaj, niż będziesz w stanie pomieścić na kartach. W takim wypadku nadmiarowe jaja przepadają.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę.

JĘŚLI UCZYSZ SIĘ ROZGRYWKI W WARIANT 1-OSOBOWY, PO KAŻDEJ SWOJEJ TURZE WYKONAJ KROKI OPISANE W INSTRUKCJI NA SKRZYDŁACH. AUTOMA W CZĘŚCI „TURA AUTOMY”.



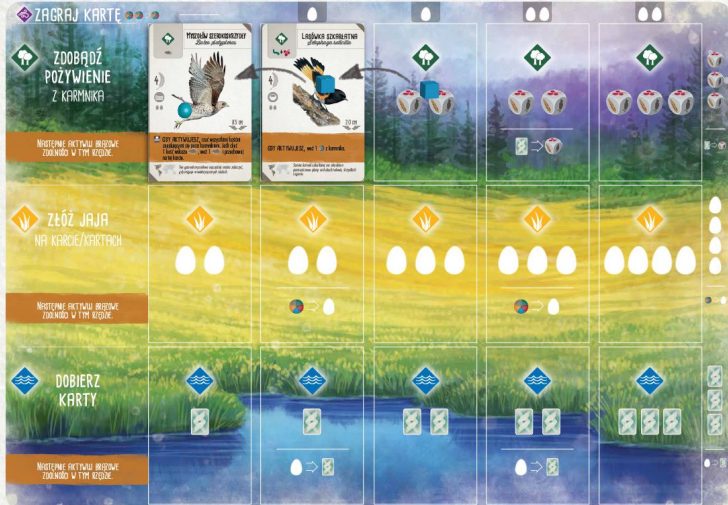
TURA 3. ZAGRAJ KARTĘ LASÓWKI SZKARŁATNEJ DO RZĘDU LASU

- Umieść kostkę akcji w rzędzie „Zagraj kartę” nad drugą kolumną.
- Musisz opłacić koszt w jajach widoczny na tym polu, odrzucając 1 jajo z karty Myszolowa szerokoskrzydłego na Twojej planszy.
 - Aby zagrywać kolejne karty ptaków w danym siedlisku, będziesz musiał opłacić ich koszt, odrzucając więcej jaj. Zawsze odrzucasz tyle jaj, ile symboli widnieje bezpośrednio nad kolumną, na którą zagrywasz kartę ptaka. Nie opłacasz kosztu w jajach, gdy wykonujesz inne akcje – dotyczy on tylko akcji zagrywania kart ptaków.
- Zagraj kartę Lasówki szkarłatnej na pierwsze puste pole od lewej w rzędzie lasu. Opłać koszt w żetonach pożywienia, zwracając do zasobów ogólnych żeton bezkręgowca i żeton owocu.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę.



TURA 4. ZDOBĄDŹ POŻYWIE NIE

- Umieść kostkę akcji na pierwszym pustym polu po prawej stronie karty Lasówki szkarłatnej.
- Wykonaj akcję „Wybierz 2 kości z karmnika” przedstawioną na polu, na którym znajduje się Twoja kość akcji. Połóż wybrane kości na stole i weź żetony pożywienia odpowiadające symbolom na właśnie odłożonych kościach. (Jeśli to możliwe, wybierz pożywienie, które jest potrzebne do zagrania odkrytych kart ptaków).
 - Kości zabrane przez graczy podczas zdobywania pożywienia pozostają na stole do momentu ponownego napełnienia karmnika.
 - Jeśli taca karmnika jest pusta, natychmiast wrzuc do karmnika wszystkie 5 kości.
 - Jeśli wszystkie kości leżące na tacy wskazują ten sam symbol, a Ty z jakiegokolwiek powodu masz prawo zdobyć pożywienie z karmnika, możesz najpierw wrzucić wszystkie 5 kości z powrotem do karmnika. Ta zasada obowiązuje także w trakcie Twojej tury. Jeśli otrzymujesz więcej niż 1 żeton pożywienia, możesz wybrać 1 kość, przerzucić pozostałe kości, ponieważ wskazują ten sam symbol, a następnie kontynuować zdobywanie pożywienia.
- Przesuń kostkę akcji na kartę Lasówki szkarłatnej i aktywuj jej zdolność, dzięki której możesz wziąć jeszcze 1 kość z karmnika.
- Przesuń kostkę akcji na kartę Myszolowa szerokoskrzydłego i aktywuj jej zdolność, dzięki której możesz rzucić wszystkimi kośćmi znajdującymi się poza karmnikiem. Jeśli po rzucie choć na 1 kości widnieje symbol gryzonia, weź żeton gryzonia z zasobów ogólnych i umieść go na karcie Myszolowa szerokoskrzydłego.
 - Umieszczanie żetonów pożywienia na kartach ptaków to zdolność przechowywania. Na koniec gry otrzymasz 1 punkt za każdy przechowany żeton. Z tych żetonów nie możesz korzystać, aby opłacić koszt zagrania karty albo użyć innych zdolności ptaków, chyba że na karcie jest napisane inaczej.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę.



TURA 5. I KOLEJNE

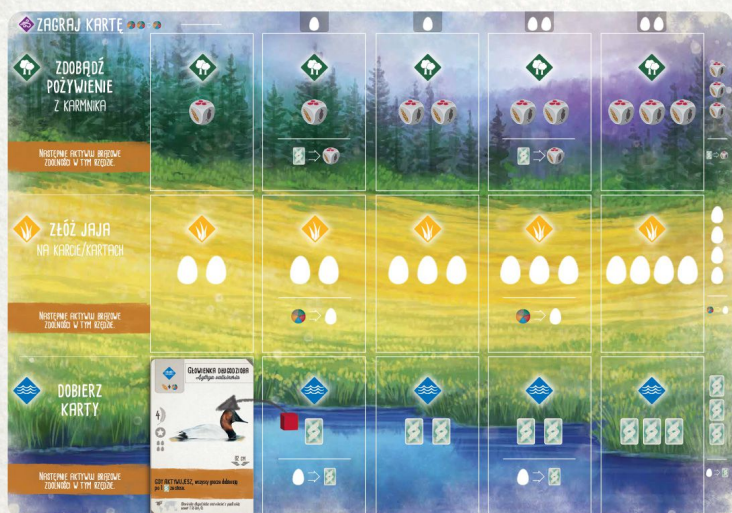
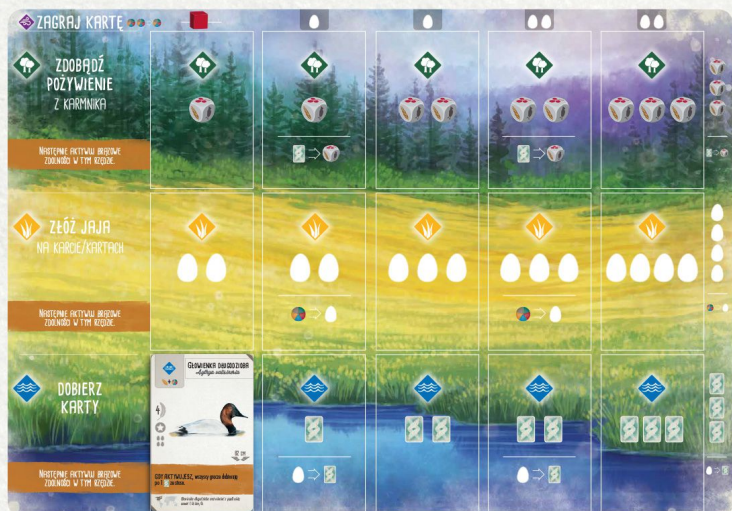
Nie masz żadnych kart ptaków, więc musisz skorzystać z akcji „Dobierz karty” w rzędzie mokradeł. Może któraś z odkrytych kart odpowiada żetonom pożywienia, które zdobędziesz? Jesteś gotowy, aby samodzielnie rozwijać swój rezerwat ptaków! Skorzystaj z akcji na polach w rzędzie mokradeł i z tych akcji, które wykonałeś już w poprzednich turach. Powodzenia!

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

GRACZ 2

PRZYGOTOWANIE GRACZA. Przygotuj się do gry według standardowych zasad ze zmianami dotyczącymi kart ptaków i żetonów pożywienia. Na początku rozgrywki otrzymujesz:

- Głowienkę długodziobą,
- Kominiarczyka szarobrzuchego,
- 3 żetony pożywienia: bezkręgowca, ziarno i owoc.



SKORZYSTAJ Z NINIEJSZEJ INSTRUKCJI I ZAŁĄCZONYCH KART, ABY NAUCZYĆ NOWYCH GRACZY ZASAD GRY NA SKRZYDŁACH. ZNAJDZIESZ TU SZCZEGÓŁOWY OPIS PIERWSZYCH 4 TUR PIERWSZEJ RUNDY. KARTY Z TEGO DODATKU MOŻESZ WTASOWAĆ DO TALII KART PTAKÓW Z GRY PODSTAWOWEJ I WYKORZYSTAĆ W KOLEJNYCH ROZGRYWKACH.

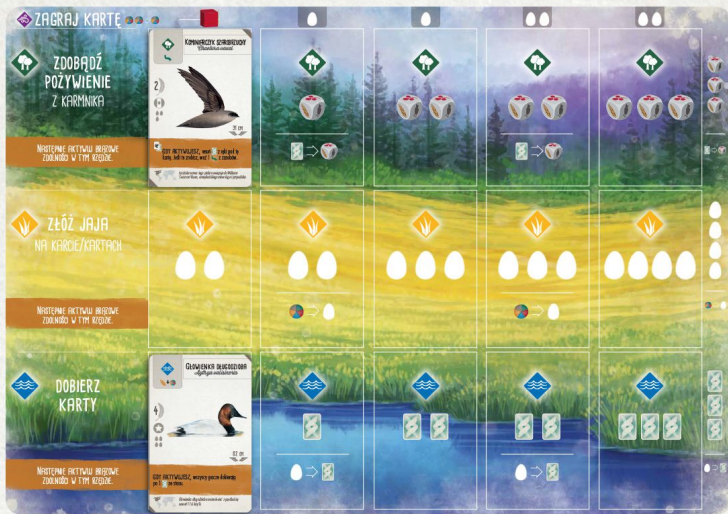
TURA 1. ZAGRAJ KARTĘ GŁOWIENKI DŁUGODZIOBEJ DO RZĘDU MOKRADEŁ

- Umieść kostkę akcji w rzędzie „Zagraj kartę” nad pierwszą kolumną, na którą możesz zagrać kartę ptaka.
- Zagraj kartę Głowienki długodziobej na pierwsze puste pole od lewej w rzędzie mokradeł. Opłać koszt w żetonach pożywienia, zwracając do zasobów ogólnych żeton ziarna i żeton owocu.
 - Nie aktywujesz zdolności tego ptaka. Zrobisz to dopiero wtedy, gdy uaktywnisz zdolności ptaków mokradłowych.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę na pole „Zagraj kartę”. Twoja tura dobiega końca.
 - Na początku gry rozgrywanie tur jest dość proste i może Ci się wydawać, że przesuwanie kostek akcji jest niepotrzebne. Warto jednak nauczyć się korzystania z nich już teraz, ponieważ ułatwiają rozgrywkę, gdy na planszy znajduje się dużo kart.



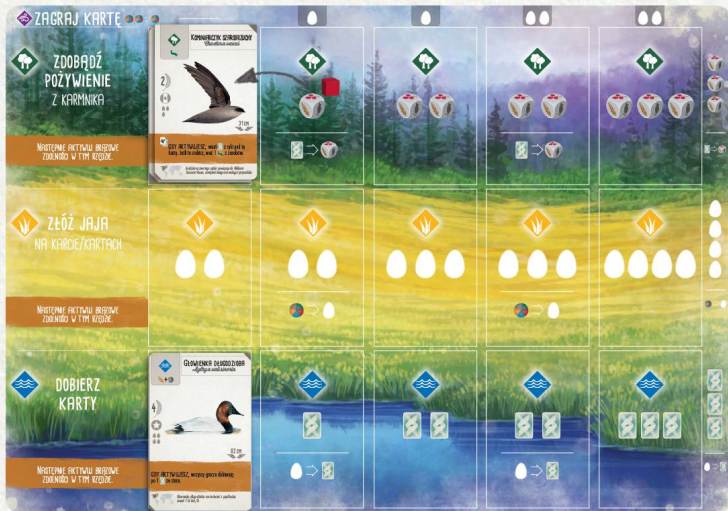
TURA 2. DOBIERZ KARTY PTAKÓW

- Umieść kostkę akcji na pierwszym pustym polu po prawej stronie karty Głowienki długodziobej i wykonaj akcję „Dobierz 1 kartę” przedstawioną na tym polu. Jeśli wśród odkrytych kart znajduje się karta ptaka żywiącego się bezkręgowcami, dobierz tę kartę.
 - Możesz dobierać karty spośród 3 odkrytych kart na tacce lub ze stosu zakrytych kart. Gdy dobierasz odkryte karty ptaków, nie uzupełniaj tacki!
 - Na polu, na którym umieściłeś kostkę akcji, widnieje symbol zamiany jaja na kartę. Gdybyś miał jajo, mógłbyś odrzucić maksymalnie 1 jajo z dowolnego ptaka na swojej planszy, aby dobrać 1 dodatkową kartę.
- Przesuń kostkę akcji na kartę Głowienki długodziobej i zdecyduj, czy chcesz aktywować jej zdolność, dzięki której wszyscy gracze dobierają po 1 karcie ze stosu. Tym razem warto skorzystać z tej zdolności.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę.
- Uzupełnij wszystkie puste miejsca na tacce kartami ze stosu.



TURA 3. ZAGRAJ KARTĘ KOMINIARCZYKA SZAROBRZUCHEGO DO RZĘDU LASU

- Umieść kostkę akcji w rzędzie „Zagraj kartę” nad pierwszą kolumną, na którą możesz zagrać kartę ptaka.
- Zagraj kartę Kominiarczyka szarobrzuchego na pierwsze puste pole od lewej w rzędzie lasu. Opłać koszt w żetonach pożywienia, zwracając do zasobów ogólnych żeton bezkręgowca.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę na pole „Zagraj kartę”.



TURA 4. ZDOBĄDŹ POŻYWNIENIE

- Umieść kostkę akcji na pierwszym pustym polu po prawej stronie karty Kominiarczyka szarobrzuchego w rzędzie lasu i wykonaj akcję „Wybierz 1 kość z karmnika” przedstawioną na tym polu. Połóż wybraną kość na stole i weź żeton pożywienia odpowiadający symbolowi na właśnie odłożonej kości. Jeśli to możliwe, wybierz pożywienie, które odpowiada dowolnej karcie ptaka na ręce.
 - Kości zabrane przez graczy podczas zdobywania pożywienia pozostają na stole do momentu ponownego napełnienia karmnika.
 - Jeśli taca karmnika jest pusta, natychmiast wrzuc do karmnika wszystkie 5 kości.
 - Jeśli wszystkie kości leżące na tacy wskazują ten sam symbol, a Ty z jakiegokolwiek powodu masz prawo zdobyć pożywienie z karmnika, możesz najpierw wrzucić wszystkie 5 kości z powrotem do karmnika. Ta zasada obowiązuje także w trakcie Twojej tury. Jeśli otrzymujesz więcej niż 1 żeton pożywienia, możesz wybrać 1 kość, przerzucić pozostałe kości, ponieważ wskazują ten sam symbol, a następnie kontynuować zdobywanie pożywienia.
 - Możesz także odrzucić maksymalnie 1 kartę ptaka z ręki, aby odłożyć na stół 1 z kości pozostałych w karmniku i otrzymać odpowiadający jej żeton pożywienia. Tym razem tego nie rób.
- Przesuń kostkę akcji na kartę Kominiarczyka szarobrzuchego. Aktywuj jej zdolność, dzięki której możesz wybrać 1 kartę spośród tych, które masz na ręce, i wsunąć ją pod kartę Kominiarczyka. Następnie weź żeton bezkręgowca z zasobów ogólnych. Wsunęta karta jest warta 1 punkt.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę.

TURA 5. I KOLEJNE

Aby zagrać kolejnego ptaka na rząd lasu albo mokradet, będziesz potrzebować jaj. W którejś z kolejnych tur rozważ wykonanie akcji „Złóż jaja”.

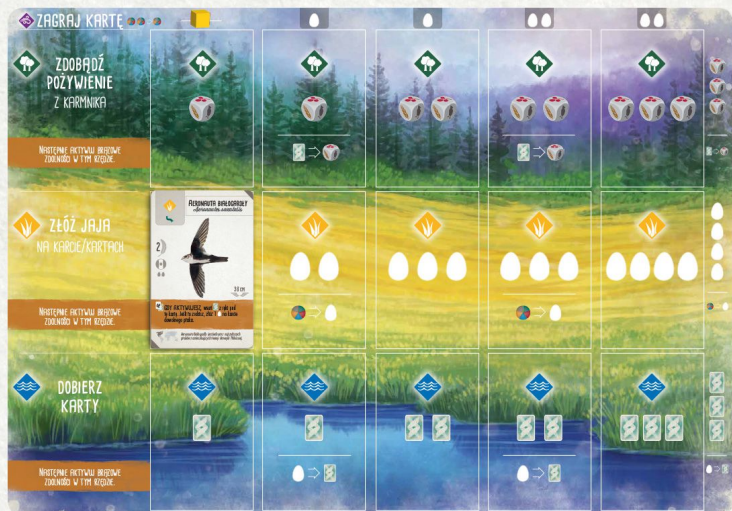
- Gdy zagrywasz karty ptaków, możesz odrzucić 2 dowolne żetony pożywienia i zastąpić nimi 1 inny dowolny żeton. Taka wymiana nie może być stosowana w żadnym innym momencie gry.

GRACZ 3

PRZYGOTOWANIE GRACZA. Przygotuj się do gry według standardowych zasad ze zmianami dotyczącymi kart ptaków i żetonów pożywienia. Na początku rozgrywki otrzymujesz:

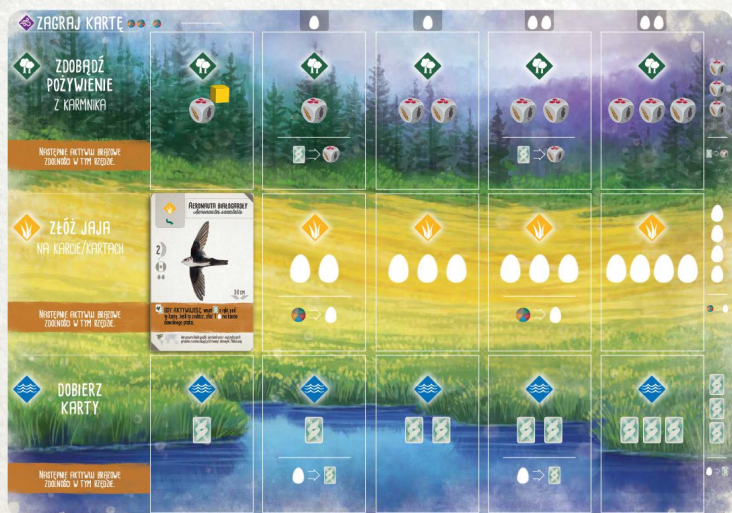
- Aeronautę białogardłego,
- Przepióra łuskowanego,
- Bernikłę obroźną,
- 2 żetony pożywienia: bezkręgowca i ziarno.

SKORZYSTAJ Z NINIEJSZEJ INSTRUKCJI I ZAŁĄCZONYCH KART, ABY NAUCZYĆ NOWYCH GRACZY ZASAD GRY NA SKRZYDŁACH. ZNAJDZIESZ TU SZCZEGÓLOWY OPIS PIERWSZYCH 4 TUR PIERWSZEJ RUNDY. KARTY Z TEGO DODATKU MOŻESZ WTASOWAĆ DO TALII KART PTAKÓW Z GRY PODSTAWOWEJ I WYKORZYSTAĆ W KOLEJNYCH ROZGRYWKACH.



TURA 1. ZAGRAJ KARTĘ AERONAUTY BIAŁOGARDEGO DO RZĘDU ŁĄKI

- Umieść kostkę akcji w rzędzie „Zagraj kartę” nad pierwszą kolumną, na którą możesz zagrać kartę ptaka.
- Zagraj kartę Aeronauty białogardłego na pierwsze puste pole od lewej w rzędzie łąki. Opłać koszt w żetonach pożywienia, zwracając do zasobów ogólnych żeton bezkręgowca.
 - Nie aktywujesz zdolności tego ptaka. Zrobisz to dopiero wtedy, gdy uaktywnisz zdolności ptaków łąkowych.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę na pole „Zagraj kartę”. Twoja tura dobiega końca.
 - Na początku gry rozgrywanie tur jest dość proste i może Ci się wydawać, że przesuwanie kostek akcji jest niepotrzebne. Warto jednak nauczyć się korzystania z nich już teraz, ponieważ ułatwiają rozgrywkę, gdy na planszy znajduje się dużo kart.



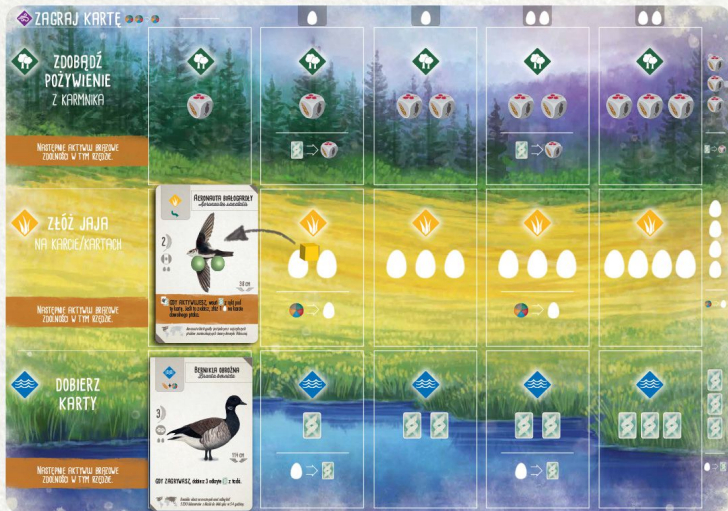
TURA 2. ZDOBĄDŹ POŻYWIENIE

- Umieść kostkę akcji na pierwszym pustym polu od lewej w rzędzie „Zdobądź pożywienie” i wykonaj akcję „Wybierz 1 kość z karmnika” przedstawioną na tym polu. Połóż wybraną kość na stole i weź żeton pożywienia odpowiadający symbolowi na właśnie odłożonej kości.
 - Kości zabrane przez graczy podczas zdobywania pożywienia pozostają na stole do momentu ponownego napełnienia karmnika.
 - Jeśli taca karmnika jest pusta, natychmiast wrzuc do karmnika wszystkie 5 kości.
 - Jeśli wszystkie kości leżące na tacy wskazują ten sam symbol, a Ty z jakiegokolwiek powodu masz prawo zdobyć pożywienie z karmnika, możesz najpierw wrzucić wszystkie 5 kości z powrotem do karmnika. Ta zasada obowiązuje także w trakcie Twojej tury. Jeśli otrzymujesz więcej niż 1 żeton pożywienia, możesz wybrać 1 kość, przerzucić pozostałe kości, ponieważ wskazują ten sam symbol, a następnie kontynuować zdobywanie pożywienia.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę.



TURA 3. ZAGRAJ KARTĘ *BERNIKLI OBROŹNEJ DO RZĘDU MOKRADEŁ*

- Umieść kostkę akcji w rzędzie „Zagraj kartę” nad pierwszą kolumną, na którą możesz zagrać kartę ptaka.
- Zagraj kartę *Bernikli obroźnej* na pierwsze puste pole od lewej w rzędzie mokradeł. Opłać koszt w żetonach pożywienia, zwracając do zasobów ogólnych żeton ziarna i dowolny żeton pożywienia.
- Karta *Bernikli obroźnej* ma zdolność „GDY ZAGRYWASZ”, więc aktywujesz ją w tym momencie. Dobierz 3 odkryte karty i weź je na rękę.
 - Karty ptaków ze zdolnością „GDY ZAGRYWASZ” różnią się od innych kart. Możesz skorzystać z tej zdolności tylko w momencie zagrania karty (i nigdy więcej). Gdy w kolejnych turach będziesz aktywował zdolności ptaków mokradłowych, nie będziesz mógł ponownie aktywować zdolności *Bernikli obroźnej*.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę na pole „Zagraj kartę”.
- Uzupelnij wszystkie puste miejsca na tacce kartami ze stosu.



TURA 4. ZŁOŹ JAJA

- Umieść kostkę akcji na pierwszym pustym polu po prawej stronie karty *Aeronaury białogardłego*.
- Złóż 2 jaja.
 - Możesz składać jaja na dowolnych kombinacjach kart (w tym wszystkie na 1 karcie), jeśli jest na nich miejsce. Limit jaj, jakie może złożyć dany ptak, znajdziesz na jego karcie w postaci symboli jaj pod wartością punktową. Na koniec gry każde jajo na karcie ptaka jest warte 1 punkt. Możesz też zwrócić do zasobów 1 żeton pożywienia, aby złożyć 1 dodatkowe jajo. Tym razem tego nie rób.
- Przesuń kostkę akcji na kartę *Aeronaury białogardłego* i aktywuj jej zdolność. Wsuń pod tę kartę 1 z kart, które dobrałeś w poprzedniej turze, a następnie połóż 1 jajo na dowolnej karcie ptaka, która może je pomieścić.
 - Wsunięte karty ptaków należą do stada (w niektórych przypadkach reprezentują ptaki, które padły ofiarą drapieżników). Każda wsunięta karta jest warta 1 punkt.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę.

TURA 5. I KOLEJNE

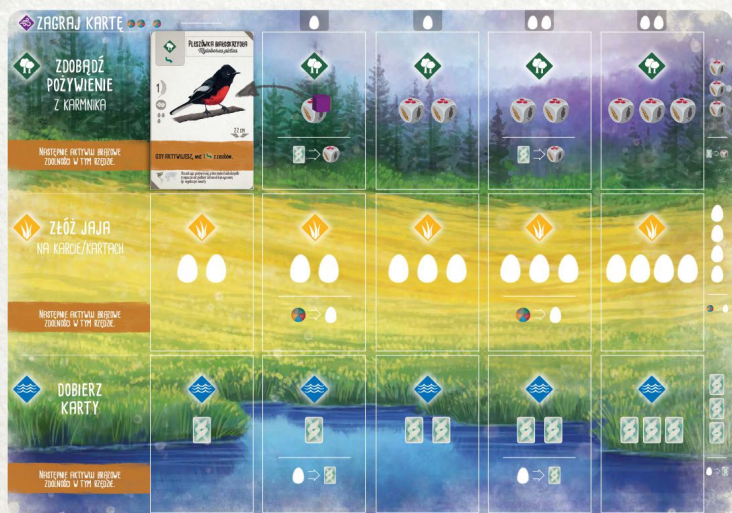
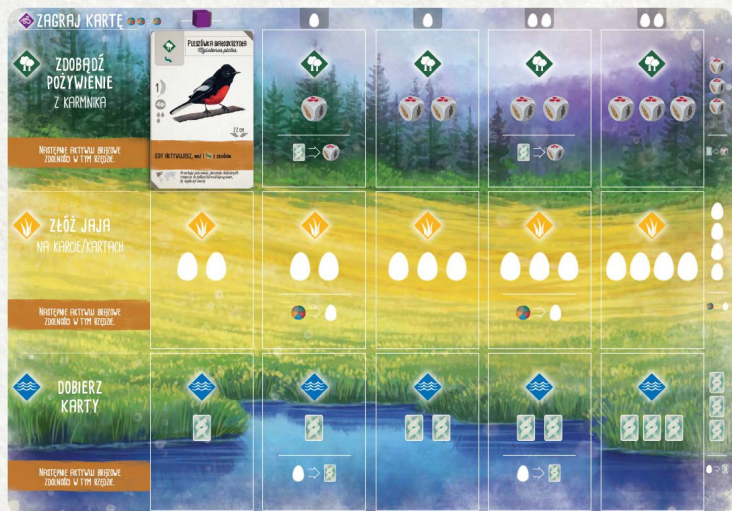
Wciąż masz na ręce kilka kart. Czy możesz zdobyć pożywienie potrzebne do zagrania karty, która ma brązową zdolność? Jeśli na przykład uda Ci się wybrać kość z symbolem ziarna z karmnika, będziesz mógł zagrać kartę *Przepióra łuskowanego*, którą masz na ręce od początku gry.

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

GRACZ 4

PRZYGOTOWANIE GRACZA. Przygotuj się do gry według standardowych zasad ze zmianami dotyczącymi kart ptaków i żetonów pożywienia. Na początku rozgrywki otrzymujesz:

- Szlachara,
- Koliberka czarnobrodego,
- Pleszówkę białoskrzydłą,
- 2 żetony pożywienia: rybę i bezkręgowca.



SKORZYSTAJ Z NINIEJSZEJ INSTRUKCJI I ZAŁĄCZONYCH KART, ABY NAUCZYĆ NOWYCH GRACZY ZASAD GRY NA SKRZYDŁACH. ZNAJDZIESZ TU SZCZEGÓŁOWY OPIS PIERWSZYCH 4 TUR PIERWSZEJ RUNDY. KARTY Z TEGO DODATKU MOŻESZ WTASOWAĆ DO TALII KART PTAKÓW Z GRY PODSTAWOWEJ I WYKORZYSTAĆ W KOLEJNYCH ROZGRYWKACH.

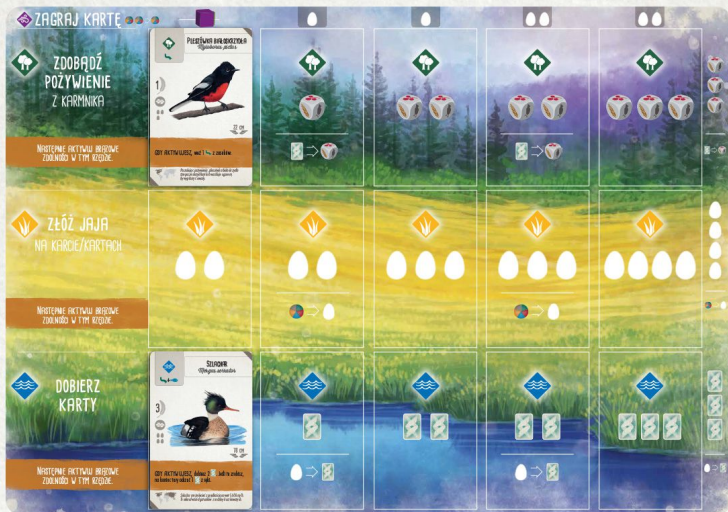
TURA 1. ZAGRAJ KARTĘ PLESZÓWKI BIAŁOSKRZYDŁEJ DO RZĘDU LASU

- Umieść kostkę akcji w rzędzie „Zagraj kartę” nad pierwszą kolumną, na którą możesz zagrać kartę ptaka.
- Zagraj kartę *Pleszówki białoskrzydłej* na pierwsze puste pole od lewej w rzędzie lasu.
 - Opłać koszt w żetonach pożywienia, zwracając do zasobów ogólnych żeton bezkręgowca.
 - Nie aktywujesz zdolności tego ptaka. Zrobisz to dopiero wtedy, gdy uaktywnisz zdolności ptaków leśnych.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę na pole „Zagraj kartę”. Twoja tura dobiega końca.
 - Na początku gry rozgrywanie tur jest dość proste i może Ci się wydawać, że przesuwanie kostek akcji jest niepotrzebne. Warto jednak nauczyć się korzystania z nich już teraz, ponieważ ułatwiają rozgrywkę, gdy na planszy znajduje się dużo kart.



TURA 2. ZDOBĄDŹ POŻYWIENIE

- Umieść kostkę akcji na pierwszym pustym polu od lewej w rzędzie „Zdobądź pożywienie” i wykonaj akcję „Wybierz 1 kość z karmnika” przedstawioną na tym polu. Połóż wybraną kość na stole i weź żeton pożywienia odpowiadający symbolowi na właśnie odłożonej kości. Gdybyś miał kartę ptaka, której nie potrzebujesz, mógłbyś ją odrzucić, aby zdobyć dodatkowy żeton pożywienia.
 - Kości zabrane przez graczy podczas zdobywania pożywienia pozostają na stole do momentu ponownego napełnienia karmnika.
 - Jeśli taca karmnika jest pusta, natychmiast wrzuc do karmnika wszystkie 5 kości.
 - Jeśli wszystkie kości leżące na tacy wskazują ten sam symbol, a Ty z jakiegokolwiek powodu masz prawo zdobyć pożywienie z karmnika, możesz najpierw wrzucić wszystkie 5 kości z powrotem do karmnika. Ta zasada obowiązuje także w trakcie Twojej tury. Jeśli otrzymujesz więcej niż 1 żeton pożywienia, możesz wybrać 1 kość, przerzucić pozostałe kości, ponieważ wskazują ten sam symbol, a następnie kontynuować zdobywanie pożywienia.
- Przesuń kostkę akcji na kartę *Pleszówki białoskrzydłej* i aktywuj jej zdolność, dzięki której możesz wziąć z zasobów ogólnych żeton bezkręgowca.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę.



TURA 3. ZAGRAJ KARTĘ SZLACHARA DO RZĘDU MOKRADEŁ

- Umieść kostkę akcji w rzędzie „Zagraj kartę” nad pierwszą kolumną, na którą możesz zagrać kartę ptaka.
- Zagraj kartę Szlachara na pierwsze puste pole od lewej w rzędzie mokradeł. Opłać koszt w żetonach pożywienia, zwracając do zasobów ogólnych żeton bezkręgowca i żeton ryby.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę na pole „Zagraj kartę”.



TURA 4. ZAGRAJ KARTĘ KOLIBERKA CZARNOBRODEGO DO RZĘDU ŁĄKI

- Umieść kostkę akcji w rzędzie „Zagraj kartę” nad pierwszą kolumną, na którą możesz zagrać kartę ptaka.
- Zagraj kartę Koliberka czarnobrodego na pierwsze puste pole od lewej w rzędzie łąki. Opłać koszt w żetonach pożywienia, zwracając do zasobów ogólnych ostatni żeton, jaki masz w swoich zasobach.
- Przesuń kostkę akcji w lewą stronę na pole „Zagraj kartę”.



TURA 5. I KOLEJNE

Czy możesz dobrać kartę ptaka, który żywi się bezkręgowcami? *Pleszówka białoskrzydła* zapewni Ci żeton bezkręgowca, gdy następnym razem wykonasz akcję zdobywania pożywienia. Pamiętaj, że zagranie drugiej karty ptaka na dowolne siedlisko wymaga opłacenia kosztu w jajach, który zależy od liczby symboli w rzędzie „Zagraj kartę”. Musisz zatem wkrótce wykonać akcję składania jaj. Dzięki zagranym kartom ptaków każde siedlisko przynosi Ci jeszcze więcej korzyści. Jesteś gotowy, aby samodzielnie rozwijać swój rezerwat ptaków, wykorzystując różne właściwości siedlisk. Powodzenia!

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