

NA SKRZYDŁACH

ZAŁĄCZNIK



SPIS TREŚCI

SKRÓT ZASAD	2
PRZEWODNIK	3
Cele	3
Karty bonusowe	4
Zdolności ptaków	6
Zdolności zdobywania pożywienia	6
Zdolności składania jaj	8
Zdolności dobierania kart	9
Zdolności formowania stada	10
Zdolności polowania i łowienia	11
Inne zdolności	12

SKRÓT ZASAD

PRZYGOTOWANIE



KOMPONENTY WSPÓLNE

1. **KARTY PTAKÓW.** Potasujcie talię i wyłóżcie na tackę 3 odkryte karty ptaków.
2. **ZASOBY.** Żetony pożywienia i figurki jaj stanowią zasoby ogólne.
3. **KARMIK.** Wrzućcie kości pożywienia do wieży.
4. **PLANSZA CELÓW.** Połóżcie planszę wybraną stroną do góry.
5. **ŻETONY CELÓW.** Wyłóżcie na planszę celów 4 losowe żetony.
6. **KARTY BONUSOWE.** Potasujcie karty i połóżcie w zakrytym stosie na stole.




PRZEBIEG RUNDY

Rozpoczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wybierz siedlisko na swojej planszy (zawsze dostępne są wszystkie siedliska), połóż kostkę akcji na pierwszym pustym polu od lewej w tym rzędzie i wykonaj związaną z nim akcję (1 z 4 dostępnych):

1. ZAGRAJ KARTĘ PTAKA Z RĘKI

- A. Wybierz jedną kartę ptaka z ręki.
- B. Odrzuć jaja z kart ptaków w liczbie wskazanej nad kolumną, w której chcesz umieścić kartę.
- C. Odrzuć wskazane żetony pożywienia (symbol  oznacza ich brak). Symbol  oznacza, że możesz użyć dowolnego pożywienia. Możesz też użyć 2 dowolnych żetonów zamiast 1 konkretnego żetonu pożywienia.
- D. Połóż kartę na pierwszym pustym polu od lewej w odpowiednim siedlisku.
- E. Jeśli na karcie widnieje zdolność „GDY ZAGRYWASZ”, aktywuj ją (tylko dla właśnie zagranego ptaka).

2. ZDOBĄDŹ POŻYWIE

- A. Usuń kości z karmnika w liczbie widniejącej na pierwszym pustym polu od lewej w rzędzie „Zdobądź pożywienie”. Weź 1 żeton pożywienia wskazanego rodzaju za każdą kość.  oznacza, że możesz wziąć jeden albo drugi).
- B. Jeśli na polu widnieje symbol zamiany  \Rightarrow , możesz odrzucić 1 kartę ptaka z ręki, aby usunąć dodatkową kość i wziąć wskazany przez nią żeton pożywienia.
- C. Aktywuj dowolne brązowe zdolności ptaków leśnych (kolejność aktywacji – od prawej do lewej strony).



KONIEC RUNDY

1. Ściągnijcie wszystkie kostki akcji ze swoich plansz.
2. Przydzielcie punkty na planszy celów:
 - Najwięcej elementów (strona zielona) – w przypadku remisu połóżcie swoje kostki na tym samym polu. Na koniec gry dodajcie wartość danego pola i następnego/ych, a wynik podzielcie przez liczbę remisujących (4. miejsce jest warte 0 punktów).
 - Liczba elementów (strona niebieska) – maksymalna liczba punktów wynosi 5, a minimalna 0 (kładziesz kostkę nawet wtedy, gdy zdobyłeś 0).
3. Odrzućcie odkryte karty z tacki i wyłóżcie 3 nowe karty ze stosu.
4. Przekażcie znacznik pierwszego gracza kolejnemu graczowi po lewej.



PRZYGOTOWANIE GRACZA

1. Każde z Was otrzymuje planszę gracza, 8 kostek akcji w 1 kolorze, 2 losowe karty bonusowe, 5 losowych kart ptaków i po 1 żeton pożywienia każdego rodzaju.
2. Musicie odrzucić 1 żeton pożywienia za każdą kartę ptaka, jaką chcecie zatrzymać. Odrzućcie pozostałe karty ptaków.
3. Wybierzcie po 1 karcie bonusowej, a pozostałe odrzućcie.
4. Wybierzcie pierwszego gracza. Otrzymuje znacznik pierwszego gracza.


3. ZŁÓŹ JAJA

- A. Weź jaja w liczbie widniejącej na pierwszym pustym polu od lewej w rzędzie „Złóż jaja”. Połóż je na kartach ptaków (uważaj na limity – nadmiarowe jaja przepadają).
- B. Jeśli na polu widnieje symbol zamiany  \Rightarrow , możesz odrzucić 1 żeton pożywienia z własnych zasobów, aby otrzymać 1 dodatkowe jajo.
- C. Aktywuj dowolne brązowe zdolności ptaków tłąkowych (kolejność aktywacji – od prawej do lewej strony).

4. DOBIERZ KARTY PTAKÓW

- A. Dobierz karty ptaków w liczbie widniejącej na pierwszym pustym polu od lewej w rzędzie „Dobierz karty ptaków”. Możesz dobierać odkryte karty z tacki lub zakryte ze stosu. Nie uzupełniaj jeszcze tacki. Zrób to na koniec swojej tury.
- B. Jeśli na polu widnieje symbol zamiany  \Rightarrow , możesz odrzucić 1 jajo, aby wziąć 1 dodatkową kartę.
- C. Aktywuj dowolne brązowe zdolności ptaków mokradłowych (kolejność aktywacji – od prawej do lewej strony).

KORZYSTANIE Z KARMIKA

Jeśli taca jest pusta, wrzuć do karmnika wszystkie 5 kości. Jeśli wszystkie kości leżące na tacy wskazują ten sam symbol (albo pozostała tam 1 kość), a Ty z jakiegokolwiek powodu masz prawo zdobyć pożywienie, możesz najpierw wrzucić wszystkie 5 kości z powrotem do karmnika  należy traktować jako osobny symbol).

KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Po 4. rundzie podliczcie:

1. punkty nadrukowane na kartach ptaków,
2. punkty nadrukowane na zrealizowanych kartach bonusowych,
3. punkty z planszy celów,
4. dodajcie po 1 punkcie za:
 - każde jajo na karcie ptaka,
 - każdy żeton pożywienia na karcie ptaka,
 - każdą kartę pod kartą ptaka.

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

PRZEWODNIK

CELE



W



Policz liczbę ptaków, jakie aktualnie masz **w tym konkretnym rzędzie**.

Istnieje 1 kopia tego celu dla każdego siedliska.



Z



Policz liczbę **ptaków wijących dany typ gniazda** (liczą się też gniazda z symbolem gwiazdy), na których leży co najmniej 1 jajo. Licz ptaki, a nie jaja.

Istnieje 1 kopia tego celu dla każdego typu gniazda.



W



Policz liczbę jaj leżących na ptakach **w tym konkretnym rzędzie**. Licz wszystkie sztuki, nawet leżące na 1 karcie.

Istnieje 1 kopia tego celu dla każdego siedliska.



W



Policz liczbę jaj leżących na ptakach wijących dany typ gniazda (liczą się też gniazda z symbolem gwiazdy). Licz wszystkie sztuki, nawet leżące na 1 karcie.

Istnieje 1 kopia tego celu dla każdego typu gniazda.

ZESTAWY



W



1 zestaw jaj składa się z 1 jaja w lesie, 1 jaja na łące i 1 na mokradłach. Policz liczbę takich zestawów.

WSZYSTKIE



Policz liczbę wszystkich zagranych kart ptaków.



KARTY BONUSOWE

BONUSY ZWIĄZANE Z NAZWAMI PTAKÓW*


FOTOGRAF	Ptaki z kolorami w nazwie	<p>Policz zagrane karty ptaków, które w swojej nazwie mają jedno z poniższych określeń. Kolory mogą być różnie odmienione lub stanowić część innego wyrazu, np. różowogłowy, bursztyнка. Każdy ptak liczy się raz, nawet jeśli w swej nazwie ma więcej niż 1 kolor:</p> <table border="0"> <tr> <td>biały,</td> <td>lazurowy,</td> <td>rdzawy,</td> <td>śnieżny,</td> </tr> <tr> <td>błękitny,</td> <td>modry,</td> <td>różany,</td> <td>zielony,</td> </tr> <tr> <td>brunatny,</td> <td>mysi,</td> <td>różowy,</td> <td>złotawy,</td> </tr> <tr> <td>bursztynowy,</td> <td>niebieski,</td> <td>rubinowy,</td> <td>złoty,</td> </tr> <tr> <td>czarny,</td> <td>oliwkowy,</td> <td>rudy,</td> <td>zółty.</td> </tr> <tr> <td>czerwony,</td> <td>płatowy,</td> <td>siwy,</td> <td></td> </tr> <tr> <td>indygowy,</td> <td>popielaty,</td> <td>szary,</td> <td></td> </tr> <tr> <td>krasny,</td> <td>purpurowy,</td> <td>szkarłatny,</td> <td></td> </tr> </table>	biały,	lazurowy,	rdzawy,	śnieżny,	błękitny,	modry,	różany,	zielony,	brunatny,	mysi,	różowy,	złotawy,	bursztynowy,	niebieski,	rubinowy,	złoty,	czarny,	oliwkowy,	rudy,	zółty.	czerwony,	płatowy,	siwy,		indygowy,	popielaty,	szary,		krasny,	purpurowy,	szkarłatny,	
biały,	lazurowy,	rdzawy,	śnieżny,																															
błękitny,	modry,	różany,	zielony,																															
brunatny,	mysi,	różowy,	złotawy,																															
bursztynowy,	niebieski,	rubinowy,	złoty,																															
czarny,	oliwkowy,	rudy,	zółty.																															
czerwony,	płatowy,	siwy,																																
indygowy,	popielaty,	szary,																																
krasny,	purpurowy,	szkarłatny,																																
ANATOM	Ptaki z częścią ciała w nazwie	<p>Policz zagrane karty ptaków, które w swojej nazwie mają jedno z poniższych określeń. Części ciała mogą być różnie odmienione lub stanowić część innego wyrazu, np. żółtoczelny, płaskonos:</p> <table border="0"> <tr> <td>brew,</td> <td>dziób,</td> <td>łeb,</td> <td>skrzydło,</td> </tr> <tr> <td>broda,</td> <td>gardło,</td> <td>nos,</td> <td>szyja,</td> </tr> <tr> <td>brzuch,</td> <td>głowa,</td> <td>oko,</td> <td>ucho.</td> </tr> <tr> <td>czoło,</td> <td>grzbiet,</td> <td>róg,</td> <td></td> </tr> <tr> <td>czub,</td> <td>lico,</td> <td>rzyć,</td> <td></td> </tr> </table>	brew,	dziób,	łeb,	skrzydło,	broda,	gardło,	nos,	szyja,	brzuch,	głowa,	oko,	ucho.	czoło,	grzbiet,	róg,		czub,	lico,	rzyć,													
brew,	dziób,	łeb,	skrzydło,																															
broda,	gardło,	nos,	szyja,																															
brzuch,	głowa,	oko,	ucho.																															
czoło,	grzbiet,	róg,																																
czub,	lico,	rzyć,																																
KARTOGRAF	Ptaki z nazwą geograficzną w nazwie	<p>Policz zagrane karty ptaków, które w swojej nazwie mają jedno z poniższych określeń:</p> <table border="0"> <tr> <td>amerykański,</td> <td>kalifornijski,</td> <td>północny,</td> </tr> <tr> <td>delawarski,</td> <td>karoliński,</td> <td>wirginijski.</td> </tr> <tr> <td>jamański,</td> <td>meksykański,</td> <td></td> </tr> </table>	amerykański,	kalifornijski,	północny,	delawarski,	karoliński,	wirginijski.	jamański,	meksykański,																								
amerykański,	kalifornijski,	północny,																																
delawarski,	karoliński,	wirginijski.																																
jamański,	meksykański,																																	
GLOBTROTER	Ptaki występujące poza Ameryką Północną i Środkową.	Mapka w lewym dolnym rogu karty pokazuje obszar występowania danego gatunku.																																

* Za zgodą wydawcy wersji angielskiej zadania w tej kategorii zostały zmodyfikowane.

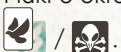
BONUSY ZWIĄZANE Z TYPEM GNIAZDA I ZŁOŻONYMI JAJAMI

OGRODNIK DZIKIEJ NATURY BUDOWNICZY PLATFORM NAZIEMNY KONSTRUKTOR BUDOWNICZY BUDEK DLA PTAKÓW	Ptaki wijące określony typ gniazda 	Policz liczbę zagranych kart ptaków z określonym symbolem typu gniazda. Symbol  oznacza gniazdo pasujące do wszystkich 4 bonusów związanych z gniazdami.
HODOWCA MIESIĄCA	Ptaki, na których kartach leżą co najmniej 4 jaja.	Policz tylko te karty, na których na koniec gry leżą co najmniej 4 jaja.
OWOLOG	Ptaki, na których kartach leży co najmniej 1 jajo.	Policz tylko te karty, na których na koniec gry leży co najmniej 1 jajo.

BONUSY ZWIĄZANE Z SIEDLISKIEM

LEŚNICZY AMATOR ŁĄK BADACZ MOKRADEŁ	Ptaki, które mogą żyć tylko i wyłącznie w 1 rodzaju siedliska 	Policz zagrane karty ptaków, które posiadają tylko 1 pasujący do bonusu symbol siedliska. Jeśli ptak może żyć w kilku rodzajach siedlisk, nie może być liczony do tego bonusu.
EKOLOG	Ptaki w siedlisku, w którym masz najmniej kart.	Policz zagrane karty ptaków w siedlisku (rzędzie), w którym zagrałeś ich najmniej. Jeśli siedliska remisują pod względem najmniejszej liczby kart, nadal spełniasz wymogi bonusu. Jeśli masz na przykład 3 ptaki w każdym siedlisku, Twoje siedlisko z najmniejszą liczbą kart liczy sobie 3 karty.

INNE BONUSY





PRZODOWNIK STADA SOKOLNIK	Ptaki o określonym rodzaju zdolności 	Policz zagrane karty ptaków, które posiadają wskazany symbol po lewej stronie swojej brązowej zdolności.
SPECJALISTA OD WIELKICH PTAKÓW	Ptaki o rozpiętości skrzydeł >65 cm.	Policz zagrane karty ptaków o rozpiętości skrzydeł powyżej 65 cm. Rozpiętość równa 65 cm nie spełnia wymogów bonusu.
ZNAWCA WRÓBLOWATYCH	Ptaki o rozpiętości skrzydeł ≤30 cm.	Policz zagrane karty ptaków o rozpiętości skrzydeł 30 cm i mniejszej. Rozpiętość równa 30 cm spełnia wymogi bonusu.
MIŁOŚNIK PTASZKÓW	Ptaki warte mniej niż 4 punkty.	Policz zagrane karty ptaków, których nadrukowana wartość wynosi 0, 1, 2 albo 3 punkty.
WIZJONER	Karty ptaków pozostałe na ręce na koniec gry.	Policz karty ptaków, jakie pozostały Ci na ręce na koniec gry.




ZDOLNOŚCI PTAKÓW

ZDOLNOŚCI ZDOBYWANIA POŻYWIEŃ

ZASADA OGÓLNA. Zdobysz pożywienie tak, jak opisano na karcie. Każda karta określa, czy bierzesz żeton bezpośrednio z zasobów, czy za pośrednictwem kości z karmnika (usuwając kość).

POŻYWIEŃ Z KARMNIKA


ZASADA OGÓLNA. Jeśli zdolność pozwala Ci zdobyć  z karmnika, możesz wziąć kość z pojedynczym symbolem  albo podwójnym (). Ta sama zasada dotyczy .

MUCHOŁAP CZUBATY ŁUSZCZYK INDYGOWY ŁUSZCZ STROJNY PIRANGA ŻÓŁTORZYTNA	GDY AKTYWUJESZ , weź 1 [rodzaj pożywienia] z karmnika, jeśli jest dostępne.	
BIELIK AMERYKAŃSKI DZIĘCIOŁ RÓŻOWOSZYI	GDY ZAGRYWASZ , weź wszystkie [rodzaj pożywienia] z karmnika.	
KOLIBEREK ŻAROGŁOWY KOLIBEREK RUBINOBRODY	GDY AKTYWUJESZ , każdy gracz otrzymuje 1 żeton pożywienia z karmnika, zaczynając od wybranego przez Ciebie gracza.	Właściciel kolibra decyduje, kto otrzymuje pożywienie jako pierwszy, a następnie obowiązuje kolejność rozgrywania. Gracze mogą napełniać karmnik, gdy opustoszeje, a także gdy wszystkie kości wskazują ten sam symbol (dotyczy także pojedynczej kostki).
DROZDEK SAMOTNY	GDY AKTYWUJESZ , gracz(e) z najmniejszą liczbą ptaków z ikoną  w siedlisku  bierze/biorą 1 żeton pożywienia z karmnika.	Jeśli kilku graczy remisuje w kategorii najmniejszej liczby leśnych ptaków, wszyscy używają tej zdolności. Ty wybierasz, kto używa jej jako pierwszy, a następnie obowiązuje kolejność rozgrywania.
SROKA CZARNODZIUBA SĘPNIK CZARNY SĘPNIK RÓŻOWOGŁOWY	RAZ MIĘDZY TURAMI. Gdy polowanie  innego gracza się powiedzie, weź 1 żeton pożywienia z karmnika.	Jeśli kilku graczy korzysta z tej zdolności w tym samym czasie, biorą pożywienie w kolejności rozgrywania, poczynwszy od gracza siedzącego po lewej stronie aktywnego gracza (którego drapieżnik odniósł sukces w polowaniu).

POŻYWIE NIE Z ZASOBÓW

Te zdolności umożliwiają graczom bezpośrednio zdobywanie pożywienia z pominięciem wskazań karmnika.

Zasoby żetonów pożywienia są nieograniczone. Jeśli się wyczerpią, można użyć zamienników.

SIWUSZKA CIEMNOBREWA KARDYNAŁ SZKARŁATNY PIPIŁ CZARNOGRZBIETY OSKOMIK CZERWONOGARDEY	GDY AKTYWUJESZ , weź 1 [rodzaj pożywienia] z zasobów.	
PELIKAN BRUNATNY CZYŻ ŻŁOTAWY	GDY ZAGRYWASZ , weź 3 [rodzaj pożywienia] z zasobów.	
CZAPLA ZIELONA	GDY AKTYWUJESZ , wymień 1 żeton pożywienia dowolnego rodzaju na dowolny inny żeton z zasobów.	
WRONA AMERYKAŃSKA ŚLEPOWRON ZWYCZAJNY KRUK MEKSYKAŃSKI KRUK ZWYCZAJNY WRONA RYBOŻERNA	GDY AKTYWUJESZ , odrzuć 1  z karty dowolnego innego ptaka, aby otrzymać [1/2] żetony pożywienia z zasobów.	Te gatunki znane są z podjadania jaj z gniazd innych ptaków. Aby użyć tej zdolności, musisz mieć już złożone wcześniej jajo na innym ptaku. Odrzuć jajo do zasobów.
RYBACZEK POPIELATY TYRAN PÓŁNOCNY	RAZ MIĘDZY TURAMI. Gdy inny gracz zagrywa kartę ptaka na [rodzaj siedliska], weź 1 [rodzaj pożywienia] z zasobów.	Aktywujesz te zdolności, gdy inny gracz wykonuje akcję „Zagraj kartę ptaka” i zagrywa kartę w określonym siedlisku. Ta zdolność nie jest aktywowana, gdy ptak innego gracza przenosi się do innego siedliska dzięki swojej zdolności.

ZDOLNOŚCI PRZECHOWYWANIA POŻYWIE NIA

SIKORA KAROLIŃSKA SIKORA MYSIA SIKORA GÓRSKA KOWALIK CZARNOGŁOWY KOWALIK KAROLIŃSKI	GDY AKTYWUJESZ , weź 1  z zasobów i przechowaj na tej karcie.	
DZIĘCIUR ŻOŁĘDZIOWY MODROSÓJKA BŁĘKITNA ORZECHÓWKA POPIELATA DZIĘCIUR CZERWONOBZUCHY DZIĘCIUR KRASNOGŁOWY MODROSÓJKA CZARNOGŁOWA	GDY AKTYWUJESZ , weź 1  z karmnika (jeśli dostępne). Możesz przechować je na tej karcie.	Ptaki obdarzone tą zdolnością znane są z przechowywania pożywienia na później. Zdolność ta pozwala przechować (położyć na karcie ptaka) 1 żeton pożywienia podczas każdej aktywacji tej karty. Przechowywane na karcie żetony nie mogą zostać wykorzystane w trakcie gry. Każdy z tych żetonów jest wart 1 punkt na koniec gry.
DZIERZBA SIWA	RAZ MIĘDZY TURAMI. Gdy inny gracz wykonuje akcję „Zdobądź pożywienie” i otrzymuje jakąkolwiek liczbę  , weź 1  z zasobów i przechowaj na tej karcie.	

ZDOLNOŚCI PTAKÓW

ZDOLNOŚCI SKŁADANIA JAJ

ZASADA OGÓLNA. Pamiętaj, że każdy ptak ma swój limit składania jaj (zob. Akcja 3 w instrukcji). Żadna zdolność nie pozwala go przekroczyć.

★ to symbol gniazda, które może zastąpić gniazdo każdego innego typu. Jeśli aktywujesz kilka zdolności wymagających różnych typów gniazd, to ptaki z ★ mogą być użyte za każdym razem, nawet w tej samej turze.

SZABŁODZIÓB AMERYKAŃSKI
SIERPIEC
STARZYK CZARNY
STARZYK BRUNATNOGŁOWY
KUKAWIK ŻÓŁTODZIUBY

RAZ MIĘDZY TURAMI. Gdy inny gracz wykonuje akcję „Złóż jaja”, ten ptak składa 1 ○ na karcie innego ptaka w [określonym typie] gniazda.

Wszystkie te ptaki są na wolności pasożytami gniazd – składają jaja w gniazdach innych ptaków. Starzyki nawet nie budują własnych!
Gdy inny gracz składa jaja w ramach swojej akcji, Ty możesz złożyć 1 jajo. Możesz to zrobić tylko raz między swoimi turami bez względu na to, ilu graczy wykonuje akcję składania jaj.

MUCHOŁAP MYSI
RYŻOJAD
ŁUSKOWIAK AZTECKI
FIBIK PÓŁNOCNY

GDY ZAGRYWASZ, złóż 1 ○ na każdej swojej karcie ptaka z gniazdem [określonego typu].

Ta zdolność pozwala Ci składać jaja na wszystkich Twoich ptakach z określonym typem gniazda (w tym z symbolem ★) łącznie z nowo zagranym ptakiem.

DZIĘCIOŁ SMUGOSZYI
ŁUSZCZYK LAZUROWY
WOJAK ŻÓŁTOGARDEY

GDY AKTYWUJESZ, wszyscy gracze składają 1 ○ na dowolnym ptaku z gniazdem [określonego typu]. Ty możesz złożyć 1 ○ na 1 dodatkowym ptaku z gniazdem [tego samego typu].

Ta zdolność pozwala Ci złożyć jaja na 1 albo 2 ptakach z określonym typem gniazda (także w ★). Wszyscy inni gracze mogą złożyć jajo na 1 ptaku z tym typem gniazda (albo ★), jeśli mają takiego ptaka.

PRERIOWEK PŁAMISTY
BAGIENNIK ŁĄKOWY
POLNICZEK SZARY
SPIZELA BIAŁOBREWA

GDY AKTYWUJESZ, złóż 1 ○ i połóż na dowolnej karcie ptaka.

PRZEPIÓR KALIFORNIJSKI
GOŁĘBIAK DŁUGOSTERNY
PRZEPIÓR WIRGINIJSKI

GDY AKTYWUJESZ, złóż 1 ○ i połóż na tej karcie.

ZDOLNOŚCI DOBIERANIA KART

ZASADA OGÓLNA. Dobier karty na rękę, tak jak opisano to na karcie. Analogicznie do wykonywania akcji (zob. Akcja 4 w instrukcji) możesz dobierać karty ze stosu lub odkryte z tacki. Nie ma limitu kart na rękę. Możecie się umówić, czy karty na rękę są informacją jawną, czy nie.

KRZYŻÓWKA	GDY AKTYWUJESZ, dobierz 1  .	Ta zdolność pozwala dobrać dodatkowe karty ptaków odpowiednio podczas wykonywania akcji „Dobierz karty ptaków” albo gdy zagrasz daną kartę z tą zdolnością. Możesz dobierać karty ze stosu lub spośród odkrytych kart na tacce. Odkryte karty uzupełnij dopiero na koniec swojej tury.
SZCZUDŁAK BIAŁOBREWY STRZYŻYK KAROLIŃSKI	GDY ZAGRYWASZ, dobierz 2  .	
RYBITWA CZARNA PERKOZ ŻÓŁTODZIOPY RYBITWA CZARNOUCHA	GDY AKTYWUJESZ, dobierz 1  . Jeśli to zrobisz, na koniec tury odrzuć 1  z ręki.	Ta zdolność pozwala dobrać dodatkowe karty ptaków podczas wykonywania akcji „Dobierz karty ptaków”, ale ma swój koszt (odrzuć kartę). Gdy zastanawiasz się, którą kartę odrzucić, kolejny gracz może zacząć swoją turę.
CYTRYNKA CZARNOLICA PERKOZ GRUBODZIOPY STERNICZKA JAMAJSKA KAROLINKA	GDY AKTYWUJESZ, dobierz 2  . Jeśli to zrobisz, na koniec tury odrzuć 1  z ręki.	
MEWA PRERIOWA SIEWECZKA KRZYKLIWA	GDY AKTYWUJESZ, odrzuć 1  , aby dobrać 2  .	Ta zdolność pozwala dobrać dodatkowe karty ptaków podczas wykonywania akcji „Dobierz karty ptaków”, ale ma swój koszt (zwróć jaja do zasobów). Nie możesz użyć tej zdolności, jeśli jeszcze nie złożyłeś żadnych jaj.
PŁASKONOS ZWYCZAJNY SUŁTANKA AMERYKAŃSKA BRODZIEC PŁAMISTY BEKAS AMERYKAŃSKI	GDY AKTYWUJESZ, wszyscy gracze dobierają 1  ze stosu.	Obowiązuje kolejność zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, począwszy od gracza aktywnego.
BĄK AMERYKAŃSKI NUR LODOWIEC	GDY AKTYWUJESZ, gracz(e) z najmniejszą liczbą ptaków z ikoną  w siedlisku  dobiera(ją) 1  .	Jeśli gracze remisują w najmniejszej liczbie ptaków mokrądlowych, wszyscy oni dobierają kartę, począwszy od Ciebie i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Wszyscy gracze mogą dobrać karty ze stosu lub odkryte z tacki (jeśli jakieś są).
OSTRYGOJAD BRUNATNY	GDY ZAGRYWASZ, dobierz  w liczbie równej liczbie graczy + 1. Następnie, począwszy od siebie i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz bierze na rękę jedną z tych kart. Zatrzymujesz także ostatnią kartę.	Dobierz karty ze stosu tak, abyś miał zestaw kart liczący o 1 sztukę więcej, niż wynosi liczba graczy. Każdy gracz wybiera jedną kartę z tego zestawu, począwszy od Ciebie i kierując się w lewo. Ty bierzesz także ostatnią kartę, która została.

ZDOLNOŚCI PTAKÓW

ZDOLNOŚCI FORMOWANIA STADA






ZASADA OGÓLNA. Ptaki obdarzone tą zdolnością są znane z gromadzenia się w duże stada. Tak jak opisano na kartach, możesz tworzyć stada określonych gatunków poprzez wsuwanie zakrytych kart ptaków pod kartę ptaka z tą zdolnością. Na koniec gry każda tak schowana karta jest warta 1 punkt.

<p>GÓRNICZEK ZWYCZAJNY</p>	<p>RAZ MIĘDZY TURAMI. Gdy inny gracz zagrywa kartę ptaka z ikoną  w siedlisku , wsuń  ze swojej ręki pod tę kartę.</p>	
<p>EPOLETNIK KRASNOSKRZYDŁY WILGOWRON MNIEJSZY KACYKARZYK PURPUROWY ŻÓŁTOGŁOWIEC RANIUSZEK AMERYKAŃSKI ŁUSZCZYK CZARNOGARDŁY</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, wsuń  z ręki pod tę kartę. Jeśli to zrobisz, złóż również 1  na tej karcie.</p>	
<p>ŁYSKA AMERYKAŃSKA DROZD WĘDROWNY DYMÓWKA DZIWUSZKA OGRODOWA JASKÓŁCZAK MODRY MEWA DELAWARESKA NADOBNICZKA DRZEWNA NADOBNICZKA BIAŁOSKRZYDŁA ŁASÓWKA PSTRA</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, wsuń  z ręki pod tę kartę. Jeśli to zrobisz, dobierz 1 .</p>	<p>Pod karty tych ptaków możesz wsunąć kartę z ręki. Na koniec gry za każdą wsuniętą kartę otrzymasz 1 punkt. Dodatkowo karty ptaków z tej grupy oferują jeszcze jakąś korzyść (złożenie jaja, dobranie karty, zdobycie pożywienia). Możesz z niej skorzystać tylko wtedy, gdy najpierw wsunąłeś kartę z ręki pod tę kartę.</p>
<p>JEMIOŁUSZKA CEDROWA JUNKO ZWYCZAJNY CZYŻ SOSNOWY KOWALIK MAŁY</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, wsuń  z ręki pod tę kartę. Jeśli to zrobisz, weź 1 [rodzaj pożywienia] z zasobów.</p>	
<p>PELIKAN DZIOBOROGI DRZEWICA CZARNOBRZUCHA BERNIKLA KANADYJSKA KORMORAN ROGATY ŻURAW KANADYJSKI</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, odrzuć 1 [rodzaj pożywienia], aby wsunąć 2  ze stosu pod tę kartę.</p>	<p>Te zdolności pozwalają Ci na odrzucenie określonego rodzaju pożywienia, aby dobrać 2 karty ze stosu i wsunąć je pod tę kartę. Możesz brać pożywienie tylko z własnych zasobów obok planszy, nie możesz korzystać z pożywienia przechowywanego na kartach ptaków.</p>




ZDOLNOŚCI POLOWANIA I ŁOWIENIA

ZASADA OGÓLNA. Te zdolności umożliwiają ptakom polowanie na mniejsze ptaki, gryzonie lub ryby. Jeśli polowanie jest udane, zatrzymujesz zdobycz. Na koniec gry każda zdobycz jest warta 1 punkt.

<p>PUSZCZYK KRESKOWANY KROGULEC CZARNOŁBISTY ORZEŁ PRZEDNI PUCHACZ WIRGINIJSKI KUKAWKA KALIFORNIJSKA BŁOTNIAK ZBOŻOWY SOKÓŁ WĘDROWNY MYSZOŁÓW RDZAWOSKRZYDŁY MYSZOŁÓW RDZAWOSTERNY MYSZOŁÓW PRERIOWY</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, podejrzyj  ze stosu. Jeśli <[określona rozpiętość skrzydeł], wsuń ją pod tę kartę. Jeśli nie spełnia warunku, odrzuć.</p>	<p>Te ptaki żywią się innymi ptakami. Porównaj rozpiętość skrzydeł wierzchniej karty ze stosu ze zdolnością drapieżnika.</p> <p>Jeśli rozpiętość skrzydeł na wierzchniej karcie ze stosu jest mniejsza od limitu zdolności drapieżnika, wsuń tę kartę pod swoją kartę, aby zaznaczyć, że Twój drapieżnik skutecznie zapolował. Na koniec gry każda taka wsunięta karta warta jest 1 punkt.</p> <p>Jeśli rozpiętość skrzydeł wierzchniej karty jest równa lub większa od zdolności Twojego drapieżnika, odrzuć ją.</p>
<p>WĘŻÓWKA AMERYKAŃSKA BRZYTWODZIÓB AMERYKAŃSKI NUROGĘŚ CZAPLA ŚNIEŻNA IBIS AMERYKAŃSKI BŁOTOWIEC</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, rzuć wszystkimi kośćmi znajdującymi się poza karmnikiem. Jeśli choć 1 kość wskaże , weź 1  i przechowaj na tej karcie.</p>	<p>Ptaki żywiące się gryzoniami lub rybami: rzucasz wszystkimi kośćmi znajdującymi się poza karmnikiem. (Maksymalnie rzucisz 4 kośćmi, gdyż 5 kości poza karmnikiem oznaczają jego automatyczne ponowne napełnienie). Kości nie wracają do karmnika, rzucasz nimi na stole.</p>
<p>PUSTUŁKA AMERYKAŃSKA PŁOMYKÓWKA ZWYCZAJNA PÓJDŹKA ZIEMNA SYCZOŃ KRZYKLIWY MYSZOŁÓW KRÓLEWSKI CYKADOJAD JASNOGŁOWY</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, rzuć wszystkimi kośćmi znajdującymi się poza karmnikiem. Jeśli choć 1 kość wskaże , weź 1  i przechowaj na tej karcie.</p>	<p>Jeśli 1 lub więcej kości wskazują określony rodzaj pożywienia, weź 1 żeton tego rodzaju z zasobów i przechowaj na tej karcie (zob. <i>Przechowywanie</i> w instrukcji). Na koniec gry każdy żeton pożywienia na karcie ptaka jest wart 1 punkt.</p>

ZDOLNOŚCI PTAKÓW

INNE ZDOLNOŚCI

<p>STRZYŻYK MYSZATY ŁUSZCZYK BŁĘKITNY KOMINIARCZYK AMERYKAŃSKI LELCZYK MAŁY PASÓWKA PŁOWA SZAROBREWKA ŚPIEWNA PASÓWKA BIAŁOBREWA SŁOWIKÓWKA</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, jeśli ten ptak znajduje się na prawo od wszystkich pozostałych ptaków w tym siedlisku, możesz przenieść go do innego siedliska.</p>	<p>Ptaki z tej grupy mogą żyć w różnych rodzajach siedlisk, więc ich zdolność polega na przechodzeniu z jednego siedliska do drugiego – ale tylko wtedy, gdy są ostatnie w rzędzie. (Mogą się znajdować w dowolnej kolumnie). Ta zdolność może być bardzo mocna, np. na potrzeby realizacji celów lub wykonania silniejszej akcji, więc zastanów się przed zagranieniem karty na prawo od tych ptaków, bo utracą wtedy mobilność.</p>
<p>PRZEDRZEŹNIACZ CIEMNY PRZEDRZEŹNIACZ PÓŁNOCNY</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, aktywuj ponownie jedną z brązowych zdolności innego ptaka w tym siedlisku.</p>	<p>UWAGA: kilka ptaków posiada zdolność korzystania z brązowych zdolności innych ptaków. Ptak, którego zdolność jest imitowana, musi znajdować się w tym samym siedlisku.</p>
<p>KAPTURNIK</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, skorzystaj ponownie z 1 zdolności  w tym siedlisku.</p>	
<p>MASKONUR ZWYCZAJNY WIREONEK SKROMNY KONDOR KALIFORNIJSKI DZIWUSZKA CZERWONOCZELNA LASÓWKA NIEBIESKA POŚWIERKA CZARNOBRZUCHA PRERIOKUR DWUCZUBY WODNIK KRÓLEWSKI ŁUSZCZYK WIELOBARWNY DZIĘCIOŁ SKROMNY WARZĘCHA RÓŻOWA PUSZCZYK PŁAMISTY ŚWIERGOTEK PRERIOWY ŻURAW KRZYKLIWY DŁAWIGAD AMERYKAŃSKI</p>	<p>GDY ZAGRYWASZ, dobierz 2 karty bonusowe i zatrzymaj jedną z nich.</p>	<p>Dobierz 2 karty bonusowe, wybierz i zatrzymaj jedną z nich, a drugą odrzuć. Jeśli stos kart bonusowych się wyczerpie, potasujcie odrzucone karty i uformujcie nowy zakryty stos. Ptaki obdarzone tą zdolnością są gatunkami zagrożonymi lub przewiduje się, że mogą się wkrótce takimi stać wskutek znacznego zmniejszenia się ich populacji.</p>
<p>DZIĘCIOŁ KOSMATY BŁĘKITNIK RUDOGARDŁY CZAPLA MODRA CZAPLA BIAŁA STRZYŻYK ŚPIEWNY BŁĘKITNIK GÓRSKI WIREONEK CZERWONOOKI OGNICZEK BAGIENNIK ŻÓŁTOBREWY SIKORA DWUBARWNA</p>	<p>GDY ZAGRYWASZ, zagraj drugiego ptaka w [określonym] siedlisku. Zapłać jego standardowy koszt.</p>	<p>Zagraj kolejnego ptaka w określonym siedlisku. Musisz przy tym przestrzegać wszystkich innych zasad dotyczących zagrywania kart ptaków: zgodności siedliska na planszy i karcie oraz opłaty kosztu w pożywieniu i jajach. Ptaki obdarzone tą zdolnością znane są z budowania stad różnych gatunkowo. Badania dowiodły, że może to być bardzo korzystne z uwagi na wzajemną pomoc w poszukiwaniu pożywienia i ostrzegania się przed drapieżnikami.</p>