

NA SKRZYDŁACH

PTAKI OCEANII

Autorka gry: Elizabeth Hargrave

Ilustracje: Natalia Rojas,

Ana María Martínez Jaramillo i Beth Sobel

W drugim dodatku do gry *Na skrzydłach* macie okazję powiększyć swój rezerwat o gatunki barwnych i zachwycających ptaków Oceanii. Karty z dodatku *Ptaki Oceanii* należy wtasować do talii kart z gry podstawowej, w której mogą się znajdować karty z innych dodatków.

Dodatek *Ptaki Oceanii* zawiera także nowe plansze graczy, nowe kości pożywienia i nowy rodzaj żetonów pożywienia, dzięki czemu gracze mogą planować strategie ściśle związane z ptakami występującymi w tej części świata. Ponadto w pudełku znajdują się nowe karty bonusowe i żetony celów, a także 15 żółtych jaj. Ich kolor nie ma znaczenia w rozgrywce, urozmaica jedynie paletę barw jaj występujących w grze.

ZAWARTOŚĆ

instrukcja

95 kart ptaków



5 kart bonusowych



notes punktacji



4 dwustronne żetony celów



plytka pomocy



15 jaj



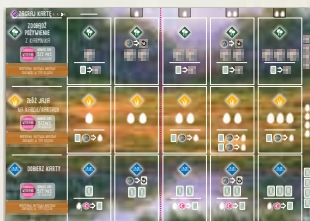
5 kości pożywienia



69 żetonów nektaru



5 plansz graczy



PRZYGOTOWANIE

- Potasujcie karty ptaków z tego dodatku razem z wszystkimi innymi kartami ptaków (z gry podstawowej i ewentualnie innych dodatków). Jeśli posiadacie kilka dodatków do gry *Na skrzydłach*, w stosie możecie mieć naprawdę dużo ptaków! Dodatki są tak zaprojektowane, aby wartości procentowe na większości kart bonusowych z gry podstawowej nadal się zgadzały i aby liczba kart ptaków z danym rodzajem siedliska i gniazda była w miarę równa. Możecie użyć zarówno wszystkich dodatków, jak i kombinacji różnych talii ptaków. Symbol w prawym dolnym rogu kart ułatwia rozróżnienie kart pochodzących z różnych dodatków.
- Usuńcie 4 karty bonusowe z gry podstawowej: *Anatom*, *Fotograf*, *Globtroter* i *Kartograf*, a następnie potasujcie karty bonusowe z tego dodatku razem z pozostałymi kartami bonusowymi z gry podstawowej i używanych dodatków. Dodajcie nowe żetony celów do puli zasobów ogólnych.
- Przygotujcie grę według zasad z gry podstawowej z poniższymi zmianami:
 - Zamieńcie 5 kości pożywienia z gry podstawowej na 5 kości pożywienia z tego dodatku.
 - Zamieńcie plansze graczy z gry podstawowej na plansze graczy z tego dodatku.
 - Jeśli plansze z dodatku *Ptaki Oceanii* podobają się Wam bardziej niż plansze z gry podstawowej, możecie używać ich także w innych rozgrywkach.
 - Położcie płytkę pomocy obok planszy celów.
 - Dodajcie żetony nektaru do puli zasobów ogólnych. Przygotowanie gracza przebiega według standardowych zasad: każde z Was otrzymuje po 5 żetonów pożywienia (bez nektaru!) i 5 losowych kart ptaków, z których zatrzymuje 1 żeton pożywienia za każdą zatrzymaną kartę. **Następnie weźcie po 1 żetonie nektaru z zasobów.**

UWAGA! Pamiętajcie, aby zostawić zagrane kostki akcji w odpowiednich rzędach na planszy do momentu punktowania na koniec rundy. Odgrywają rolę w punktowaniu 1 z celów z tego dodatku.



PRZEBIEG GRY

W grze z dodatkiem *Ptaki Oceanii* schemat rozgrywki jest taki sam jak w grze podstawowej z 2 zmianami, które dotyczą przebiegu rundy i końca rozgrywki (w poniższym opisie te zmiany zostały pogrubione).

Po zakończeniu rundy w podanej kolejności:

1. Aktywujcie zdolności „KONIEC RUNDY” swoich ptaków, jeśli gracze z dodatkiem *Ptaki Europy*.
2. **Zwróćcie do zasobów wszystkie niewykorzystane żetony nektaru (zob. Nektar poniżej).**
3. Przydzielcie punkty za cel obowiązujący w tej rundzie.
4. Ściągnijcie wszystkie kostki akcji ze swoich plansz.
5. Odrzućcie odkryte karty ptaków z tacki i wyłóżcie 3 nowe karty ze stosu.
6. Przekażcie znacznik pierwszego gracza kolejnemu graczowi po lewej.

Na koniec gry wykonajcie wszystkie kroki końca rundy, **a przed usunięciem kostek aktywujcie zdolności „KONIEC GRY” swoich ptaków (zob. Zdolność „KONIEC GRY” na str. 3).**



NEKTAR






Cukier roślinny jest ważnym składnikiem pożywienia wielu ptaków zamieszkujących obszar Oceanii.


W książce *Where song began* biolog Tim Low twierdzi, że w Australii ptaki mają większy dostęp do nektaru niż ptaki w innych częściach świata z uwagi na fakt, że rosnące w ubogiej glebie drzewa mają mniejsze zdolności przetwarzania cukrów, więc wydzielają je przez specjalne komórki w kwiatach, z czego korzystają zapylacze, w tym miodojady i wiele gatunków papug.

Rośliny pozbywają się nadmiaru cukru również w inny sposób. Niektóre okazy z plemienia *Eucalypteae* wydzielają słodką ciecz, która ma odstraszyć atakujące je owady. W przyrodzie występuje także inna słodka substancja nazywana spadzią albo rosą miodową, która składa się z soków roślinnych wypływających z komórek roślin uszkodzonych przez żywiące się nimi owady i ich odchodów. Wiele gatunków ptaków z regionu Oceanii, od szlarnika rdzawobocznego po nogala prądkowanego, korzysta z co najmniej jednego opisanego źródła cukrów.

W grze tę różnorodność cukrów we wszystkich formach reprezentuje nektar. Ten nowy rodzaj pożywienia jest uwzględniony na kościach pożywienia, które znajdziecie w tym dodatku.

GDY OPŁACASZ KOSZT ZAGRANIA KARTY W ŻETONACH POŻYWIENIA, AKTYWUJESZ ZDOLNOŚĆ PTAKA, KTÓRA KAŻE CI ODRZUCIĆ DOWOLNY ŻETON POŻYWIENIA, ALBO KORZYSTASZ Z POŁA NA SWOJEJ PLANSZY GRACZA, MOŻESZ UŻYĆ NEKTARU JAKO DŻOKERA. Możesz użyć nektaru zamiast dowolnego z 5 rodzajów pożywienia podczas zagrywania karty ptaka, odrzucania  podczas aktywacji zdolności ptaka albo gdy korzystasz z pola na swojej planszy (np. odrzuć pożywienie, aby złożyć dodatkowe jajo).

- Nektar występuje także w koszcie zagrania niektórych ptaków. Zasada pozwalająca odrzucić 2 dowolne żetony pożywienia i zastąpić nimi 1 inny dowolny żeton odnosi się także do nektaru.
- Symbol wszytkożericy  dotyczy także nektaru. Jeśli zdolność ptaka pozwala wziąć z zasobów , możesz wybrać nektar. Jeśli uznacie, że przez tę zasadę kruk meksykański i kruk zwyczajny z gry podstawowej są zbyt mocnymi kartami, usuńcie je z talii podczas rozgrywki z dodatkiem *Ptaki Oceanii*.

GDY ZDOLNOŚCI PTAKÓW ODNOSZĄ SIĘ DO KONKRETNIEGO RODZAJU POŻYWIENIA, NEKTAR NIE MOŻE GO ZASTĄPIĆ (NIE JEST DŻOKEREM). Na przykład, jeśli zdolność ptaka pozwala wziąć z karmnika gryzonia, nie możesz wziąć nektaru. Jeśli aktywacja zdolności wymaga odrzucenia konkretnego rodzaju pożywienia (np. , nie możesz zamiast tego odrzucić nektaru.





OD AUTORKI. Występowanie cukrów roślinnych pod tak wieloma postaciami jest ważne nie tylko dla ptaków. Cukry przyciągają także wiele gatunków owadów i ssaków. W końcu z zapylonych kwiatów wykształcają się także owoce, a z nich – nasiona. Gdy zdałam sobie sprawę, jak ważną rolę nektar odgrywa w ekosystemie, postanowiłam zrobić z niego dżokera. Jest nie tylko głównym składnikiem pożywienia wielu gatunków ptaków, ale ułatwia też znalezienie pożywienia na przykład ptakom drapieżnym. Wyobraź sobie lotopalanek pijącą słodki sok z kwitnącego eukaliptusa i nadlatującego jastrzębia, który bez problemu ją wypatrzy!

JEŚLI NA KONIEC RUNDY MASZ W SWOICH ZASOBACH ŻETONY NEKTARU, MUSISZ JE ODRZUCIĆ. Nie możesz zachować nektaru na kolejne rundy.

- Wszystkie żetony nektaru, które odrzucasz na koniec rundy, zwracasz do zasobów ogólnych. Nie umieszczaj ich na różowych polach z napisem „wydane” na swojej planszy (zob. niżej).
- Ta zasada dotyczy tylko niewydaných żetonów nektaru w Twoich zasobach. Nie odrzucaj nektaru, który znajduje się na polach z napisem „wydane” na Twojej planszy gracza albo jest przechowywany na kartach ptaków.



GDY UŻYWASZ NEKTARU, ABY ZAGRAĆ KARTĘ PTAKA, AKTYWOWAĆ ZDOLNOŚĆ PTAKA, KTÓRA KAŻE CI ODRZUCIĆ DOWOLNY ŻETON POŻYWIENIA, ALBO SKORZYSTAĆ Z POLA NA SWOJEJ PLANSZY GRACZA, POŁÓŻ UŻYTY ŻETON NEKTARU NA POLU „WYDANE”

W RZĘDZIE DANEGO SIEDLISKA. Możesz umieścić nektar na swojej planszy, gdy:

- wykorzystujesz go do opłacenia kosztu zagrania karty ptaka (nie umieszcza się tu nektaru z wymiany  = , bo fizycznie się go nie otrzymuje) albo
- wykorzystujesz go, aby aktywować zdolność ptaka, która może być opłacona dowolnym żetonem pożywienia (pamiętaj, że jeśli zdolność ptaka wymaga konkretnego rodzaju pożywienia, nie możesz zastąpić go nektarem), albo
- wykorzystujesz go, aby skorzystać z pola na Twojej planszy (np. ponownie napełnić karmnik, wyłożyć nowe karty na tackę albo zdobyć dodatkowe jaja lub karty).



Musisz umieścić nektar w tym samym rzędzie, w którym go wydałeś, np. gdy zagrywasz ptaka, umieść nektar w rzędzie, na który kładziesz kartę. W innych przypadkach umieść go w rzędzie, który aktywowałeś w tej turze.

Nie możesz stosować zamiany  = , wydając nektar. Oznacza to, że nie możesz odrzucić 2 żetonów nektaru (ani nawet 1 żetonu nektaru i 1 dowolnego innego żetonu pożywienia), aby zastąpić nimi 1 dowolny inny żeton pożywienia. Nektar jest już przecież dzokerem.



NA KONIEC GRY POLICZCIE, KTO MA NAJWIĘCEJ ŻETONÓW NEKTARU NA POLU „WYDANE” W KAŻDYM SIEDLISKU. NASTĘPNIE PRZYNAJACIE PUNKTY WIDOCZNE NA PLANSZY GRACZA. W KAŻDYM SIEDLISKU:



- Gracz z największą liczbą żetonów otrzymuje 5 punktów.
- Gracz z drugą największą liczbą żetonów otrzymuje 2 punkty.

Podobnie jak w przypadku celów musisz posiadać co najmniej 1 żeton nektaru w danym siedlisku, aby otrzymać punkty. Jeśli gracze remisują, dodajcie punkty za zajmowane miejsce i nieobsadzone miejsce za nim i wynik podzielcie pomiędzy liczbę remisujących (zaokrąglając w dół). Na przykład 2 graczy remisujących na 1. miejscu otrzyma po 3 punkty. Z kolei jeśli taki remis dotyczy 2. miejsca, remisujący otrzymają po 1 punkcie.

NOWA AKCJA NA PLANSZY GRACZA - RESET

W 2. i 4. kolumnie lasu i mokradeł na planszy gracza z tego dodatku znajduje się nowa akcja.

 →  **LAS.** Możesz odrzucić 1 dowolne pożywienie, aby ponownie napełnić karmnik.

 →  **MOKRADEŁA.** Możesz odrzucić 1 dowolne pożywienie, aby odrzucić wszystkie karty ptaków z tacki i wyłożyć nowe.

Wykonuj akcje na każdym polu w kolejności, w jakiej są nadrukowane – najpierw ponownie napełnij karmnik albo wyłóż nowe karty na tackę, a potem weź pożywienie albo karty.

ZDOLNOŚĆ „KONIEC GRY”

Ten dodatek wprowadza nową kategorię żółtej zdolności, którą możesz aktywować tylko raz – na koniec gry. Aktywuj tę zdolność po punktowaniu celu z 4. rundy, ale przed usunięciem kostek akcji ze swojej planszy. 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”.

NIELOTY

Niektóre ptaki mają symbol ✱ w miejscu rozpiętości skrzydeł, który oznacza, że dany ptak jest nietotem (niektóre z tych ptaków mają tylko szczątkowe skrzydła). Na potrzeby każdej zdolności lub karty bonusowej z warunkiem określonej rozpiętości skrzydeł nietoty działają jak dzokery. Na przykład:

- Nietoty zawsze spełniają warunek rozpiętości skrzydeł w przypadku zdolności drapieżników.
- Nietoty mogą być traktowane jak ptaki z dowolną rozpiętością skrzydeł na potrzeby kart bonusowych przyznających punkty za ptaki ułożone w danym siedlisku w rosnącej albo malejącej kolejności według rozpiętości skrzydeł.

SĄSIEDZTWO


Jeśli zdolność ptaka odnosi się do sąsiedniej karty ptaka, oznacza to sąsiedztwo w pionie lub w poziomie (karta bezpośrednio nad, pod, po lewej albo po prawej stronie danej karty).



ZAŁĄCZNIK


KARTY BONUSOWE

INŻYNIER MECHANIK. Ta karta punktuje zestawy składające się z 4 typów gniazd spośród wszystkich Twoich ptaków. Kolejność ani położenie gniazd na planszy nie mają znaczenia. Liczy się tylko to, aby w zestawie znajdowały się wszystkie 4 typy gniazd.

Każde gniazdo z symbolem uniwersalnym  może zastępować 1 gniazdo dowolnego typu w 1 zestawie. Na przykład:

- Zestaw może się składać z 1 dziupli, 1 platformy i 2 uniwersalnych.
- 2 zestawy mogą się składać w sumie z 2 dziupli, 2 platform, 1 czary, 1 gniazda na ziemi i 2 uniwersalnych.
- Zestaw składający się z 2 czar, 2 dziupli, 2 platform i 1 uniwersalnego wciąż jest tylko 1 zestawem, ponieważ gniazdo uniwersalne może być wykorzystane tylko do 1 zestawu.

SPECJALISTA OD OBSERWACJI. Ta karta zapewnia punkty za każdą kolumnę zawierającą więcej niż 1 gniazdo tego samego typu. Kolumna jest warta odpowiednio 0, 1 albo 3 punkty w zależności od tego, czy znajdują się w niej 0, 2 albo 3 takie same typy gniazd. Różne kolumny mogą (ale nie muszą) zapewnić punkty za różne typy gniazd.

Gniazda z symbolem uniwersalnym  są dzokerami. Gniazdo z symbolem uniwersalnym liczy się tylko raz. Nie może zastępować 2 różnych typów gniazd w tej samej kolumnie.

ANALITYK DANYCH Z LASU, ŁĄK I MOKRADEŁ. Każda z tych kart zapewnia punkty za odpowiednio długi szereg ptaków ułożonych obok siebie w danym siedlisku w rosnącej albo malejącej kolejności według rozpiętości skrzydeł. Szereg nie musi obejmować wszystkich ptaków w siedlisku i nie musi zaczynać się ani kończyć na pierwszym lub ostatnim ptaku w rzędzie. Ponadto w szeregu obok siebie może się znajdować kilka ptaków o takiej samej rozpiętości skrzydeł.

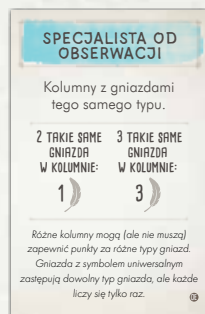
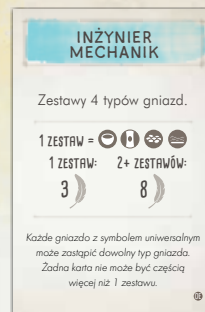
Karty nietotów (z gwiazdką zamiast rozpiętości) są dzokerami, co oznacza, że można przypisać im dowolną rozpiętość skrzydeł spełniającą warunek karty bonusowej.

Na przykład, jeśli rozpiętość skrzydeł na pierwszych 3 kartach ptaków na mokradłach wzrasta, ale czwarty ptak ma rozpiętość mniejszą od trzeciego, to długość szeregu wynosi 3 ptaki. W tym przypadku karta *Analityka danych z mokradeł* zapewnia 3 punkty.

NOWE PTAKI A KARTY BONUSOWE

Ze względu na zmienioną wartość procentową podczas gry z tym dodatkiem nie zaleca się korzystania z 4 kart bonusowych z gry podstawowej: *Anatoma*, *Fotografa*, *Globtrotera* i *Kartografa*.


Karta bonusowa *Behawiorysta* z dodatku *Ptaki Europy* punktuje za kolumny, w których znajdują się karty ptaków z 3 różnymi kolorami zdolności. W tym dodatku pojawia się nowy kolor zdolności – żółty. Na potrzeby tej karty bonusowej jest traktowany jako kolejny kolor.












ZDOLNOŚCI PTAKÓW

ZDOLNOŚCI ZDOBYWANIA POŻYWIENIA

DZIWOGON WŁOCHATY	RAZ MIĘDZY TURAMI. Gdy inny gracz otrzymuje  , weź 1  z zasobów.	
FREGATA MAŁA	GDY AKTYWUJESZ, wszyscy gracze mogą odrzucić 1  z ptaka, który żyje w  . Każdy gracz, który odrzucił  , może otrzymać 1  z zasobów.	
SZLARNIK RDZAWOBOCZNY	GDY AKTYWUJESZ, wszyscy gracze otrzymują 1  z zasobów.	
ROZELLA BIAŁOLICA	GDY AKTYWUJESZ, wszyscy gracze otrzymują 1  z zasobów. Ty otrzymujesz dodatkowo 1  z zasobów.	
OWOZOŻER TĘCZOWY	GDY AKTYWUJESZ, wszyscy gracze otrzymują po 1  z zasobów. Ty otrzymujesz 1 dodatkowy  z zasobów.	
CUDOWRONKA KRASNOPIÓRA TRZASKACZ CZARNOCZUBY MIODOJAD CIEMNY ALTANNIK KRÓLEWSKI	GDY AKTYWUJESZ, wybierz 1 z pozostałych graczy. Oboje weźcie po 1 [rodzaj pożywienia] z zasobów.	
PYŁKOJAD BIAŁOGARDEY	GDY AKTYWUJESZ, odrzuć 1  ze swoich zasobów. Jeśli to zrobisz, weź 1  z zasobów.	
SZMARAGDOWIEC ZWYCZAJNY	GDY AKTYWUJESZ, odrzuć dowolną liczbę  ze swoich zasobów. Za każdy odrzucony żeton weź po 1  z zasobów.	
KWIATÓWKA RÓŻOWA	GDY AKTYWUJESZ, weź 1  z zasobów albo odrzuć 1  ze swoich zasobów, aby otrzymać 1  z zasobów.	
MIODACZEK BIAŁOUCZY	GDY AKTYWUJESZ, weź 1  z karmnika (jeśli jest dostępny).	Jeśli wszystkie kości w karmniku wskazują ten sam symbol, możesz je przerzucić przed pobraniem wskazanego rodzaju pożywienia.
GARLICA MAORYSKA SĘPICA SKALINEK CZERWONOCZELNY SZABŁODZIÓB AUSTRALIJSKI	GDY AKTYWUJESZ, jeśli gracz [po lewej albo po prawej] ma [rodzaj pożywienia] w swoich zasobach, weź 1 [ten sam rodzaj pożywienia] z zasobów.	
EMU ZWYCZAJNE	GDY AKTYWUJESZ, weź wszystkie  z karmnika (jeśli są dostępne). Zatrzymaj połowę (zaokrąglając w górę), a resztę dowolnie rozdziel pomiędzy innych graczy.	Nie odrzucaj żadnych żetonów  – musisz je przekazać pozostałym graczom.
LORYSA NIEBIESKOBZUCHA	GDY AKTYWUJESZ, odrzuć 1  na pole wydane nektaru na swoim  . Jeśli to zrobisz, weź 2  z karmnika.	
KORALICOWIEC CZERWONY	GDY ZAGRYWASZ, weź 1  z zasobów za każdą kartę ptaka o rozpiętości skrzydeł <49 cm w swoim  .	






CZAJKA PŁATKOLICA	<p>GDY ZAGRYWASZ, ponownie napełnij karmnik. Za każdy rodzaj pożywienia w karmniku weź po 1 żeton pożywienia danego rodzaju.</p>	<p>Jeśli kości wskazują 2 rodzaje pożywienia, możesz wziąć oba. Ta zdolność pozwala Ci wziąć maksymalnie po 1 żetonie pożywienia każdego rodzaju. Po wzięciu pożywienia usuń z karmnika kość, która je wskazuje. Podczas rozpatrywania tej zdolności rzuć kośćmi tylko na początku. Jeśli w trakcie pobierania pożywienia z karmnika w ramach tej zdolności wszystkie pozostałe kości w karmniku będą wskazywały ten sam symbol, nie możesz ich przerzucić w ramach tej zdolności.</p>
SOWNIK AUSTRALIJSKI	<p>RAZ MIĘDZY TURAMI. Gdy inny gracz wykonuje akcję „Zdobądź pożywienie”, na koniec jego tury weź 1  z karmnika (jeśli jest dostępny).</p>	

ZDOLNOŚCI DOBIERANIA KART

ŻURAW AUSTRALIJSKI	<p>GDY AKTYWUJESZ, wybierz 1 z pozostałych graczy. Ten gracz składa 1 . Dobierz 2 .</p>	<p>Możesz dobrać karty, nawet jeśli wybrany gracz nie jest w stanie złożyć .</p>
PŁASKONOS CZARNOLICY	<p>GDY AKTYWUJESZ, wybierz 1 z pozostałych graczy. Oboje dobierzcie po 1  ze stosu.</p>	
ŁOPATONOS KACZUSZKA AUSTRALIJSKA	<p>GDY AKTYWUJESZ, dobierz 2  ze stosu. Zatrzymaj jedną z nich, a drugą oddaj innemu graczowi.</p>	
MEWA POŁUDNIOWA	<p>GDY AKTYWUJESZ, odrzuć dowolną liczbę  ze swoich zasobów. Za każdy odrzucony żeton dobierz 1 .</p>	
KAZARKA OBROŻNA BISIORKA WARZĘCHA KRÓLEWSKA WACHLARZÓWKA SMOLISTA	<p>GDY AKTYWUJESZ, dobierz 1 odkrytą  ptaka z gniazdem [określonego typu] albo . Zanim to zrobisz, możesz uzupełnić tackę albo odrzucić wszystkie karty z tacki i wyłożyć nowe.</p>	<p>Przed dobraniem karty z tacki z określonym typem gniazda możesz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • odrzucić wszystkie leżące na tacce karty i wyłożyć 3 nowe albo • uzupełnić tackę (wyłożyć nowe karty tylko na puste miejsca), albo • zostawić tackę tak, jak jest.



ZDOLNOŚCI SKŁADANIA JAJ

KUKULECZKA BRĄZOWA	RAZ MIĘDZY TURAMI. Gdy inny gracz wykonuje akcję „Złóż jaja”, złóż 1  na karcie ptaka o rozpiętości skrzydeł <30 cm.	
KUKAL BAŻANCI	RAZ MIĘDZY TURAMI. Gdy inny gracz wykonuje akcję „Złóż jaja”, złóż 1  i połóż na tej karcie.	
ASTRAPIA LŚNIAČA	GDY AKTYWUJESZ, wybierz 1 z pozostałych graczy. Oboje składacie po 1  .	
SKOWRONIEC ŚPIEWNY	GDY AKTYWUJESZ, odrzuć 1  ze swoich zasobów. Jeśli to zrobisz, złóż do 2  i połóż na tej karcie.	
GOŁĄBEK ŁUSKOWANY	GDY AKTYWUJESZ, odrzuć dowolną liczbę  ze swoich zasobów. Za każdy odrzucony żeton złóż 1  na tej karcie.	
PRZEPIÓRKA RUDOGARDEŁA	GDY ZAGRYWASZ, odrzuć do 6  ze swoich zasobów. Za każdy odrzucony żeton złóż 1  na tej karcie.	
MODRZYK CIEMNY	GDY AKTYWUJESZ, złóż 1  na 1 sąsiedniej karcie ptaka.	Sąsiednie karty ptaków to te, które znajdują się bezpośrednio nad, pod, po lewej i po prawej stronie danej karty.
OSTROLOT ŻAŁOBNY	GDY ZAGRYWASZ, złóż 1  na każdej karcie ptaka w swoim  , włączając tę kartę.	
KACZKA PACYFICZNA	KONIEC GRY. Za każde 2  w swoim  złóż 1  na tej karcie.	Nadal obowiązuje limit jaj na karcie. Na przykład, jeśli masz 6 jaj na mokradłach i miejsce na jeszcze 1 jajo, kładziesz na tę kartę tylko 1 jajo. Liczbę jaj zaokrąglaj w dół (np. za 5 jaj na mokradłach złóż 2 jaja na tej karcie). Jaja należy położyć po punktowaniu celu z rundy 4.
KURECZKA POSEPNĄ	KONIEC GRY. Złóż 1  na każdej karcie ptaka w swoim  , włączając tę kartę.	Jaja należy położyć po punktowaniu celu z rundy 4.
KORMORAN BIAŁOLICY NOGAL PRĄŻKOWANY NOGAL ZMIENNY	KONIEC GRY. Złóż 1  na każdej swojej karcie ptaka z gniazdem [określonego typu], włączając tę kartę.	Gniazda z symbolem uniwersalnym  są dzokerami i na nich też możesz kłaść jaja. Jaja należy położyć po punktowaniu celu z rundy 4.
CHWOSTKA CZERWONOGRZBIETA	KONIEC GRY. Złóż 1  na każdej swojej karcie ptaka z gniazdem  , włączając tę kartę.	Ten ptak składa jaja tylko na kartach z symbolem uniwersalnym  . Jaja należy położyć po punktowaniu celu z rundy 4.
ŁABĘDŹ CZARNY CHWOSTKA WSPANIAŁA	KONIEC GRY. Złóż 1  na każdej swojej karcie ptaka o rozpiętości skrzydeł większej/mniejszej od [podanej wartości], włączając tę kartę.	Na potrzeby rozpiętości skrzydeł karty nietotów są dzokerami. Oznacza to, że korzystając ze zdolności takich kart, możesz kłaść na nie jaja, chociaż w rzeczywistości nie ma na nich rozpiętości skrzydeł. Jaja należy położyć po punktowaniu celu z rundy 4.



ZDOLNOŚCI FORMOWANIA STADA

KAKADU RÓŻOWA	<p>GDY AKTYWUJESZ, wybierz 1 z pozostałych graczy. Ten gracz ponownie napełnia karmnik i po napełnieniu bierze 1  z karmnika (jeśli jest dostępne). Wsuń 2  ze stosu pod tę kartę.</p>	
PODKASAŁKA AMARANTOWA	<p>GDY AKTYWUJESZ, odrzuć 1  ze swoich zasobów, aby wsunąć 1  ze stosu pod tę kartę.</p>	
NIMFA	<p>GDY AKTYWUJESZ, odrzuć 1  ze swoich zasobów, aby wsunąć 1 wybraną  z tacki pod tę kartę.</p>	<p>Wybór karty i jej wsunięcie pod kartę w ramach tej zdolności stanowi 1 akcję. Nie możesz użyć tej zdolności, aby dobrać kartę na rękę.</p>
ZEBERKA AUSTRALIJSKA	<p>GDY AKTYWUJESZ, jeśli gracz po prawej ma  w swoich zasobach, wsuń 1  ze stosu pod tę kartę.</p>	
KAKADU ŻÓŁTOCZUBA KAKADU OGNISTOCZUBA	<p>GDY AKTYWUJESZ, wsuń 1  z ręki pod tę kartę. Jeśli to zrobisz, wszyscy gracze (łącznie z Tobą) otrzymują po 1 [rodzaj pożywienia] z zasobów.</p>	
MIDOŻER MASKOWY	<p>GDY AKTYWUJESZ, wsuń 1  z ręki pod tę kartę. Jeśli to zrobisz, złóż do 2  i połóż na tej karcie. Wszyscy pozostali gracze mogą złożyć po 1 .</p>	
PAPUŻKA FALISTA	<p>GDY ZAGRYWASZ, weź  o najmniejszej rozpiętości skrzydeł z tacki i wsuń ją pod tę kartę.</p>	<p>Sprawdź, który z odkrytych ptaków z tacki ma najmniejszą rozpiętość skrzydeł. W przypadku kilku ptaków o takiej samej najmniejszej rozpiętości skrzydeł wybierz dowolnego z tych ptaków.</p>
GRZYWIENKA ZWYCZAJNA	<p>GDY AKTYWUJESZ, wsuń do 3  z ręki pod tę kartę. Jeśli wsuniesz co najmniej 1 , weź 1  z zasobów.</p>	<p>W ramach tej zdolności możesz wziąć tylko 1  na turę bez względu na liczbę wsuniętych kart.</p>
ŚWIERGOTEK NOWOZELANDZKI	<p>KONIEC GRY. Wsuń po 1  ze stosu pod każdą kartę ptaka na swoim , włączając tę kartę.</p>	
DZIOBOROŻEC KARBODZIUBY	<p>GDY ZAGRYWASZ, odrzuć wszystkie  z karty swojego ptaka z gniazdem . Za każde odrzucone  wsuń 2  ze stosu pod tę kartę.</p>	
JASKÓŁKA AUSTRALIJSKA	<p>GDY ZAGRYWASZ, wsuń po 1  ze stosu pod każdą kartę ptaka w tym siedlisku, włączając tę kartę.</p>	
RYBOŁÓWKA ATOLOWA	<p>GDY AKTYWUJESZ, ponownie napełnij karmnik. Jeśli to zrobisz, po napełnieniu weź wszystkie  z karmnika (jeśli są dostępne). Możesz odrzucić dowolną liczbę tych . Za każdy odrzucony żeton wsuń po 1  ze stosu pod tę kartę.</p>	<p>Po wzięciu pożywienia usuń z karmnika kość, która je wskazuje.</p>
CYRANECZKA AUSTRALIJSKA	<p>GDY AKTYWUJESZ, podejrzuj 3  ze stosu. Zatrzymaj 1 , który żyje w  (jeśli jest dostępne). Dobierz ją na rękę albo wsuń pod tę kartę. Odrzuć pozostałe karty.</p>	
IBIS CZARNOPIÓRY	<p>GDY AKTYWUJESZ, potasuj odrzucone  i dobierz 2. Wybierz 1 z nich i wsuń ją pod tę kartę albo dobierz na rękę. Odrzuć pozostałą kartę.</p>	<p>Pamiętaj, że stos kart odrzuconych jest oddzielnym stosem. Nie łącz go ze stosem dobierania, nawet jeśli potasujesz stos kart odrzuconych i dobierzesz z niego karty.</p>

ZDOLNOŚCI POLOWANIA I ŁOWIENIA







PINGWIN MAŁY	GDY AKTYWUJESZ, dobierz 5  ze stosu, a następnie je odrzuć. Za każdą  w koszcie odrzuconych kart ptaków weź 1  z zasobów i przechowaj na tej karcie.	
SOWICA MASKOWA	GDY AKTYWUJESZ, dobierz 1 odkrytą  ptaka o rozpiętości skrzydeł <75 cm (jeśli jest dostępna) i wsuń ją pod tę kartę.	
ŚLEPOWRON RDZAWY	GDY AKTYWUJESZ, podejrzyj  ze stosu. Jeśli może żyć w  , wsuń ją pod tę kartę. Jeśli nie spełnia warunku, odrzuć.	
SOKÓŁ BRUNATNY	GDY AKTYWUJESZ, podejrzyj  ze stosu. Jeśli w koszcie tej karty znajduje się  albo  , wsuń ją pod tę kartę. Jeśli nie spełnia warunku, odrzuć.	
ORZEŁ AUSTRALIJSKI	GDY AKTYWUJESZ, podejrzyj  ze stosu. Jeśli >65 cm, wsuń ją pod tę kartę, weź 1  z zasobów i przechowaj na tej karcie. Jeśli nie spełnia warunku, odrzuć.	W przeciwieństwie do większości drapieżników orzeł australijski poluje na ptaki o rozpiętości skrzydeł POWYŻEJ 65 cm.
SROKACZ SZARY	GDY AKTYWUJESZ, podejrzyj  ze stosu. Jeśli <40 cm, wsuń ją pod tę kartę, weź 1  z zasobów i przechowaj na tej karcie. Jeśli nie spełnia warunku, odrzuć.	
KANIUK AUSTRALIJSKI	GDY AKTYWUJESZ, ponownie napełnij karmnik. Jeśli to zrobisz, po napełnieniu weź 1  z karmnika (jeśli jest dostępny). Możesz oddać tego  innemu graczowi. Jeśli to zrobisz, złóż do 3  i połóż na tej karcie.	Po wzięciu pożywienia usuń z karmnika kość, która je wskazuje.
FLETNIK SZARY	GDY AKTYWUJESZ, ponownie napełnij karmnik. Jeśli to zrobisz, po napełnieniu weź wszystkie  z karmnika (jeśli są dostępne). Możesz przechować dowolną liczbę tych  na tej karcie.	Po wzięciu pożywienia usuń z karmnika kość, która je wskazuje.
PASZCZAK AUSTRALIJSKI	GDY AKTYWUJESZ, ponownie napełnij karmnik. Weź 1  albo  z karmnika (jeśli są dostępne) i przechowaj na tej karcie.	Otrzymujesz w sumie 1 żeton pożywienia. Po wzięciu pożywienia usuń z karmnika kość, która je wskazuje.
BIELIK BIAŁOBRZUCHY	GDY AKTYWUJESZ, ponownie napełnij karmnik. Weź 1  albo  z karmnika (jeśli są dostępne) i przechowaj na tej karcie.	Otrzymujesz w sumie 1 żeton pożywienia. Po wzięciu pożywienia usuń z karmnika kość, która je wskazuje.
KUKABURA CHICHOTLIWA	GDY AKTYWUJESZ, ponownie napełnij karmnik. Jeśli to zrobisz, weź 1  ,  albo  z karmnika (jeśli są dostępne).	Otrzymujesz w sumie 1 żeton pożywienia. Po wzięciu pożywienia usuń z karmnika kość, która je wskazuje.
CZAPLA BIAŁOLICA	GDY AKTYWUJESZ, ponownie napełnij karmnik. Jeśli to zrobisz, po napełnieniu weź wszystkie  z karmnika (jeśli są dostępne). Możesz przechować dowolną liczbę tych  na tej karcie.	Po wzięciu pożywienia usuń z karmnika kość, która je wskazuje. Możesz przechować  na tej karcie albo dołożyć je do swoich zasobów.
ŁOWCZYK CZCZONY	RAZ MIĘDZY TURAMI. Gdy inny gracz wykonuje akcję „Zdobądź pożywienie”, na koniec jego tury weź 1  ,  albo  z karmnika (jeśli są dostępne).	Jeśli wszystkie kości w karmniku wskazują ten sam symbol, możesz je przerzucić przed pobraniem danego rodzaju pożywienia.

ZDOLNOŚCI ZWIĄZANE Z KARTAMI BONUSOWYMI











KIWI PÓŁNOCNY	GDY ZAGRYWASZ , odrzuć swoją 1 kartę bonusową. Jeśli to zrobisz, dobierz 4 karty bonusowe i zatrzymaj 2 z nich.	
DROPIATKA	GDY ZAGRYWASZ , dobierz 1 kartę bonusową za każdą kartę ptaka w swoim  (włącznie z tą kartą). Zatrzymaj 1 z nich, a resztę odrzuć.	
KEA	GDY ZAGRYWASZ , dobierz 1 kartę bonusową. Możesz odrzucić dowolną liczbę  ze swoich zasobów. Za każdy odrzucony żeton dobierz po 1 dodatkowej karcie bonusowej. Zatrzymaj 1 z dobranych kart, a resztę odrzuć.	Najpierw dobierz 1 kartę bonusową, a następnie zdecyduj, ile dodatkowych kart chcesz dobrać, i odrzuć tyle samo żetonów pożywienia. Decyzję podejmujesz tylko raz.
GLEUPTAK CZARNOSKRZYDŁY	GDY ZAGRYWASZ , dobierz 3 karty bonusowe, a następnie odrzuć 2. Możesz odrzucić karty bonusowe, których nie dobrałeś w tej turze.	Przez chwilę masz na ręce 3 dodatkowe karty bonusowe. Odrzuć 2 spośród wszystkich swoich kart bonusowych.
SKRĘTODZIÓB	GDY ZAGRYWASZ , podejrzuj wszystkie karty bonusowe ze stosu kart odrzuconych. Zatrzymaj 1 z nich.	Pamiętaj, że stos odrzuconych kart bonusowych jest oddzielnym stosem. Nie łącz go ze stosem dobierania.
KAKAPO	KONIEC GRY. Dobierz 4 karty bonusowe i zatrzymaj 1 z nich.	

INNE ZDOLNOŚCI

LIRYGON WSPANIAŁY KĘDZIORNIK	GDY AKTYWUJESZ , skopiuj brązową zdolność ptaka w siedlisku  gracza [po lewej albo po prawej].	Możesz skopiować tylko brązową zdolność „GDY AKTYWUJESZ”. Jeśli aktywacja kopiowanej zdolności zależy od sytuacji na planszy gracza (liczba kart w siedlisku, typ gniazd itp.), skopiowana zdolność odnosi się do sytuacji na Twojej planszy, a nie planszy Twojego sąsiada.
KRASNOPIÓRKA CZERWONOSKRZYDŁA	GDY AKTYWUJESZ , weź 1  ze swoich zasobów i przekaz innemu graczowi. Jeśli to zrobisz, złóż 2  na tej karcie albo weź 2  z karmnika.	
KAZUAR HEŁMIASTY	GDY ZAGRYWASZ , odrzuć dowolną kartę ptaka ze swojego  i połóż na jej miejsce tę kartę. Zapłać jego standardowy koszt, ale zignoruj koszt w jajach. Jeśli to zrobisz, złóż 4  na tej karcie i weź 2  z zasobów.	Aby zagrać tę kartę na miejsce innej, musisz opłacić koszt w pożywieniu. Pomijasz tylko koszt w jajach. Jeśli zagrywasz ją na miejsce karty zagranej poziomo (zdolność kart z dodatku <i>Ptaki Europy</i>), kładziesz ją również poziomo. Możesz też zagrać kazuara hełmiastego według standardowych zasad na puste pole, ale wtedy musisz także opłacić koszt w jajach. Ponadto w takiej sytuacji nie składasz jaj na tej karcie ani nie bierzesz  .
TRZCINIAK AUSTRALIJSKI CHWASTÓWKA ŻŁTOGŁOWA KRZAKÓWKA POPIELATA	GDY ZAGRYWASZ , zagraj drugiego ptaka na [rodzaj siedliska]. Zapłać jego standardowy koszt, ignorując 1  .	
GRALINA SROKATA	KONIEC GRY. Odrzuć 2  ze swojego  . Jeśli to zrobisz, zagraj ptaka na  . Zapłać jego standardowy koszt w pożywieniu, ale zignoruj koszt w jajach. Jeśli zagrany ptak ma zdolność „GDY ZAGRYWASZ” albo „KONIEC GRY”, możesz użyć tej zdolności.	Gdy zagrywasz ptaka w ramach tej akcji, nie możesz użyć innych rodzajów zdolności (np. zdolności „KONIEC RUNDY”). Gdy aktywujesz zdolność graliny srokatej, mniszki szarogłowej lub amadyńca, jesteś już po odrzuceniu niewydanego nektaru na koniec rundy, więc jeśli chcesz użyć jej do zagrania ptaka z nektarem w koscie, musisz odrzucić 2 dowolne żetony pożywienia, aby zdobyć 1 nektar.
MNISZKA SZAROGŁOWA	KONIEC GRY. Zagraj ptaka. Zapłać jego standardowy koszt, ignorując 1  . Jeśli zagrany ptak ma zdolność „GDY ZAGRYWASZ” albo „KONIEC GRY”, możesz użyć tej zdolności.	

AMADYNEC	KONIEC GRY. Zagraj ptaka. Zapłać standardowy koszt w pożywieniu i jajach. Jeśli zagrany ptak ma zdolność „GDY ZAGRYWASZ” albo „KONIEC GRY”, możesz użyć tej zdolności.	Standardowy koszt ptaka obejmuje jaja widniejące w kolumnie, do której go zagrywasz. Gdy zagrywasz ptaka w ramach tej akcji, nie możesz użyć innych rodzajów zdolności (np. zdolności „KONIEC RUNDY”).
KRUK AUSTRALIJSKI GOŁĄBEK DŁUGOCZUBY	KONIEC GRY. Weź do [liczba wskazanego pożywienia] ze swoich zasobów i przechowaj na tej karcie.	
DZIERZBOWRON	KONIEC GRY. Odrzuć 1  z każdej karty ptaka (na której znajduje się ) w tym rzędzie i kolumnie, wyłączając tę kartę. Za każde odrzucone  weź 2  z zasobów i przechowaj na tej karcie.	
SKALINEK WIELKI	GDY AKTYWUJESZ , jeśli gracz po prawej ma  w swoich zasobach, weź 1  z zasobów i przechowaj na tej karcie.	

CELE

(RODZAJ POŻYWIENIA) W KOSZCIE TWOICH PTAKÓW. Policz liczbę symboli wskazanego rodzaju pożywienia na zagrzanych przez siebie kartach ptaków. Na przykład, jeśli cel brzmi „+ w koszcie Twoich ptaków”, policz wszystkie  i , które znajdują się w lewym górnym rogu wszystkich zagrzanych przez Ciebie kart na Twojej planszy. Pamiętaj, aby policzyć tylko 1 rodzaj pożywienia z kart ptaków, które mają możliwość wyboru rodzaju pożywienia np. „/” (te ptaki kosztowały Cię  ALBO ). Nie licz  ani .

BRAK CELU. Na koniec danej rundy nie punktujecie żadnego celu. Nie odkładajcie w tej rundzie żadnych kostek akcji na planszę celów. We wszystkich kolejnych rundach rozgrywacie o 1 turę więcej.

ZWRÓCONE DZIOMBEM W LEWO/W PRAWO. Te cele zapewniają punkty za ptaki zwrócone dziobem w określonym kierunku. Do tych celów nie wliczają się ptaki z dziobem skierowanym na wprost albo w górę.

Cele związane z kierunkiem dzioba zostały stworzone po to, abyście mieli kolejny powód do przyjrzenia się pięknym ilustracjom. Po przejrzeniu wszystkich kart uznaliśmy, że określenie, w którą stronę skierowany jest dziób ptaka, nie powinno sprawiać trudności. Jeśli jednak uznacie, że jest to kwestia dyskusyjna, usuńcie ten żeton celu z gry. Kilka ptaków wymaga jednak dodatkowych wyjaśnień:

- Skrętodziób ma dziób skierowany w lewo, chociaż patrzy przed siebie.
- Na karcie nura lodowca (z gry podstawowej) znajdują się 2 ptaki zwrócone dziobami w przeciwnym kierunku, więc punktują oba cele.
- Na karcie perkoza dwuczubego (z dodatku *Ptaki Europy*) znajdują się 2 ptaki zwrócone dziobami w tym samym kierunku. Na potrzeby celu ta karta liczy się tylko raz.

Poniżej prezentujemy listę ptaków, które nie są zwrócone dziobem ani w prawo, ani w lewo.

GRA PODSTAWOWA

Górniczek zwyczajny
Kondor kalifornijski
Płomykówka zwyczajna
Pójdźka ziemna
Puchacz wirginijski
Puszczyk kreskowany
Puszczyk plamisty
Syczoń krzykliwy

PTAKI EUROPY

Pęłacz ogrodowy
Pójdźka zwyczajna
Puchacz śnieżny

PTAKI OCEANII

Kakapo
Sownik australijski
Sowica maskowa

KOSTKI AKCJI W RZĘDZIE „ZAGRAJ KARTĘ”. Policz liczbę kostek, jakie w tej rundzie umieścisz w rzędzie „Zagraj kartę”. Pamiętaj, że ten cel wymaga zachowania kostek akcji na planszy aż do zakończenia rundy.

OPRACOWANIE

Informacje na temat ptaków zostały zaczerpnięte ze stron internetowych: *Handbook of Birds of the World Alive* (www.hbw.com), *BirdLife Australia* (birdsinsbackyards.net), *New Zealand Birds Online* (nzbirdsonline.org.nz), a także z książki *The Australian Bird Guide* autorstwa Petera Menkhorsta i innych (wyd. Princeton University Press) i *Where Song Began* autorstwa Tima Lowa (wyd. Yale University Press).

AUTORAMI FOTOGRAFII, KTÓRE BYŁY INSPIRACJĄ DLA ILUSTRATORÓW, SĄ:

Dušan Brinkhuizen	Marc Dalmulder	Steve Russell	Kerry Kazredracer
Four Oaks/Shutterstock.com	Michal Klajban	Mike Ashbee	Mark Sanders
Geoff Jones	Mick McKean	Lars Petersson	Bruna Tebguan
Geoff Walker	Sha Lu	Stanislav Harvancik	Kev Koelmeyer
Greg Oakley	Peta Jade	Hanne i Jens Eriksenowie	Roger Wasley
Heyn de Kock	Steve Attwood	Dubi Shapiro	Steve Attwood
Jan Wegener	Julian Robinson	Nicholas Tan	Angela Towndrow z Downtoraptors
Josh More	Gary Kramer	Daniel Pos	Igginio Van Bael
Leo Berzins	Michael Grimmig	Patrick Donini	

- Wizerunki ptaków i inne ilustracje znajdziecie na stronach nataliarojasart.com i anammartinez.com
- Krój czcionki Cardenio Modern został zaprojektowany przez Nilsa Cordesa (nilscordes.com).
- Tłumaczenie: Monika Żabicka, Katarzyna Kaszorek.
- Redakcja polskich zasad: zespół Rebel.

Członkowie grupy na Facebooku, których pomysły zostały wykorzystane w tym dodatku:

Racquel Mohr Halland
Betsie De Wreede
Sam Gray
Travis Willse

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](https://twitter.com/stonemaiergames). Zapraszamy także na Facebooka na stronę REBEL.pl

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



STONEMAIER
GAMES

rebel

