

NA SKRZYDŁACH PTAKI EUROPY

*Autorka gry: Elizabeth Hargrave
Ilustracje: Natalia Rojas,
Ana María Martínez Jaramillo i Beth Sobel*

W pierwszym dodatku do gry *Na skrzydłach* macie okazję powiększyć swój rezerwat o gatunki pięknych ptaków Europy. Ptaki te dysponują nowymi zdolnościami, które działają na koniec rundy, zwiększając interakcję między graczami, umożliwiając zakrywanie kilku pól na planszy czy przynoszą korzyści, gdy ktoś ma nadmiar kart lub pożywienia. Karty z dodatku *Ptaki Europy* należy wtasować do talii kart z gry podstawowej (podobnie będzie z kartami z przyszłych dodatków). Dodatek *Ptaki Europy* zawiera także dodatkową tackę, aby utrzymać porządek wśród rosnącej kolekcji ptaków (z gry podstawowej, obecnego dodatku i przyszłych rozszerzeń), 15 fioletowych jaj, dodatkowe żetony pożywienia, nowe żetony celów, karty bonusowe i nowy kolorowy notes punktacji do gry wielo- i 1-osobowej.

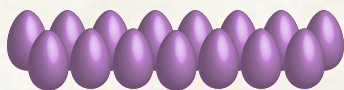
ZAWARTOŚĆ

instrukcja

81 kart ptaków



15 jaj



5 kart bonusowych



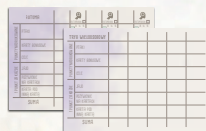
2 karty bonusowe Automy



2 karty punktowania celów Automy



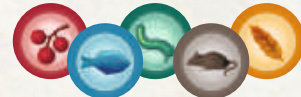
notes punktacji (z jednej strony do gry wieloosobowej, z drugiej – do gry solo)



5 dwustronnych żetonów celów



38 żetonów pożywienia



płytką pomocy

CZYNNOŚCI KOŃCA RUNDY

1. Rozpatrz zdolności ptaków „KONIEC RUNDY”.
2. Zapunktuj cel.
3. Usuń wszystkie kostki akcji.
4. Odrzuć odkryte karty z tacki i wyłóż nowe.
5. Przekaż znacznik pieniężny gromadzą graczowi po lewej stronie.

plastikowa tacka na karty



PRZYGOTOWANIE

Potasujcie karty ptaków z tego dodatku razem z wszystkimi innymi kartami ptaków. To samo zróbcie z kartami bonusowymi (są tak zaprojektowane, aby wartości procentowe nadal się zgadzały. Wyjątek stanowią karty *Fotograf*, *Anatom*, *Kartograf* i *Globtroter* (zob. uwaga na dole tej strony)). Dodajcie nowe jaja i żetony celów do puli zasobów ogólnych z gry podstawowej.

Jedyną zmianą w przygotowaniu do gry jest umieszczenie płytki pomocy obok planszy celów. W grze z tym dodatkiem zalecamy użycie zielonej strony planszy celów, gdyż niektóre z nowych żetonów celów nie współgrają dobrze z niebieską stroną.

UWAGA! Pamiętajcie, aby zostawiać zagrane kostki akcji w odpowiednich rzędach na planszy do momentu punktowania na koniec rundy. Odgrywają rolę w działaniu niektórych zdolności ptaków aktywowanych na koniec rundy, które wprowadza ten dodatek.

ZDOLNOŚCI PTAKÓW

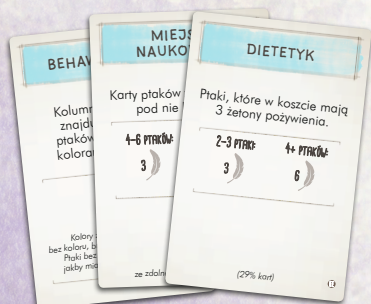
Ten dodatek wprowadza nową kategorię zdolności aktywowanych na koniec każdej rundy.



KONIEC RUNDY (TURKUSOWE). Możesz użyć tych zdolności po zakończeniu wszystkich tur graczy w rundzie, ale przed punktowaniem celu na daną rundę.

- Zdolności należy rozpatrywać w kolejności rozgrywania, 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** różnych zdolności „RAZ MIĘDZY TURAMI”.

Niektóre ptaki mają symbol * obok kosztu, który oznacza, że dany ptak ma alternatywny koszt zagrania karty opisany w treści karty (zob. *Zdolności polowania i łowienia* na str. 9).



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

PRZEWODNIK










CELE

BRĄZOWE ZDOLNOŚCI	Policz liczbę zagranych przez siebie kart ptaków z brązową zdolnością „GDY AKTYWUJESZ”.
KARTY PTAKÓW NA RĘCE	Policz liczbę wszystkich kart ptaków na ręce.
KOSZT W POŻYWIENIU ZAGRANYCH PTAKÓW	Policz koszt w pożywieniu na zagranych przez siebie kartach ptaków, pamiętając, aby policzyć tylko 1 rodzaj pożywienia z kart ptaków, które mają możliwość wyboru rodzaju pożywienia (z ukośnikiem).
PTAKI BEZ JAJ	Policz liczbę zagranych przez siebie kart ptaków, na których nie leżą żadne jaja w momencie punktowania tego celu.
PTAKI W 1RZĘDZIE	Policz liczbę zagranych przez siebie kart ptaków w rzędzie, w którym masz ich najwięcej.
PTAKI WARTO >4 PUNKTY	Policz liczbę zagranych przez siebie kart ptaków, których nadrukowana wartość wynosi więcej niż 4 punkty.
PTAKI Z WSUNIĘTYMI KARTAMI	Policz liczbę zagranych przez siebie kart ptaków, pod którymi znajduje się co najmniej 1 wsunięta karta.
ZAPEŁNIONE KOLUMNY	Policz liczbę kolumn, w których są wypełnione wszystkie 3 pola ptaków.
ZDOLNOŚCI BEZ KOLORU I BRAK ZDOLNOŚCI	Policz liczbę zagranych przez siebie kart ptaków, które mają zdolność „GDY ZAGRYWASZ” albo nie mają żadnej zdolności.
ŻYWNOSĆ W ZASOBACH WŁASNYCH	Policz liczbę żetonów pożywienia w swoich zasobach.



ZDOLNOŚCI PTAKÓW

ZDOLNOŚCI ZDOBYWANIA POŻYWIENIA

KRZYŻODZIÓB SOSNOWY	GDY AKTYWUJESZ , usuń 1 dowolną  z karmnika. Następnie weź 1  z zasobów.	Otrzymujesz  bez względu na to, jaką kość pożywienia usunąłeś z karmnika.
TRZMIELOJAD ZWYCZAJNY	KONIEC RUNDY. Ponownie napełnij karmnik. Jeśli to zrobisz, po napełnieniu weź wszystkie  z karmnika.	Jeśli po napełnieniu karmnika nie ma w nim określonego rodzaju pożywienia, nie otrzymujesz pożywienia.
GIL GRUBODZIÓB ZWYCZAJNY ŻOŁNA ZWYCZAJNA	GDY AKTYWUJESZ , ponownie napełnij karmnik. Jeśli to zrobisz, po napełnieniu weź 1 [rodzaj pożywienia] z karmnika.	
MEWA ŚMIESZKA	GDY AKTYWUJESZ , zabierz 1  z zasobów innego gracza i dodaj do swoich zasobów. Ten gracz bierze 1  z karmnika.	Pożywienie, które ten gracz bierze z karmnika, nie musi być tego samego rodzaju co pożywienie zabrane przez Ciebie z jego zasobów.
GĄSIOREK PÓJDŹKA ZWYCZAJNA SÓJKA ZWYCZAJNA ZIMORODEK ZWYCZAJNY	GDY AKTYWUJESZ , zabierz 1 [rodzaj pożywienia] z zasobów innego gracza i przechowaj na tej karcie. Ten gracz bierze 1  z karmnika.	
RUDZIK	GDY AKTYWUJESZ , weź z zasobów 1 żeton pożywienia rodzaju, który już w tej rundzie otrzymałeś.	
MAZUREK WILGA ZWYCZAJNA	RAZ MIĘDZY TURAMI. Gdy inny gracz wykonuje akcję „Zdobądź pożywienie”, na koniec jego tury weź 1 [rodzaj pożywienia] z karmnika.	Jeśli wszystkie kości w karmniku wskazują ten sam symbol, możesz go opróżnić i ponownie napełnić przed pobraniem danego rodzaju pożywienia. Jeśli w karmniku nie ma wskazanego rodzaju pożywienia, nie otrzymujesz pożywienia.
DZIĘCIOŁ BIAŁOGRZBIETY	GDY AKTYWUJESZ , weź 1  z karmnika.	Jeśli wszystkie kości w karmniku wskazują ten sam symbol, możesz go opróżnić i ponownie napełnić przed pobraniem  .

<p>DZIĘCIOŁ CZARNY</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, weź wszystkie  z karmnika.</p>	<p>Jeśli wszystkie kości w karmniku wskazują ten sam symbol, możesz go opróżnić i ponownie napełnić, a następnie wziąć wszystkie bezkręgowce.</p> <p>Po zdobyciu pożywienia dzięki tej zdolności przestaje ona działać w tej turze. To oznacza, że jeśli w wyniku działania tej zdolności karmnik opustoszeje i napełnisz go ponownie, nie otrzymujesz dodatkowego pożywienia po jego napełnieniu. Jeśli po wzięciu wszystkich bezkręgowców z karmnika wszystkie kości wskazują ten sam symbol, nie możesz opróżnić karmnika i ponownie go napełnić, aby dostać więcej pożywienia.</p>
<p>BOGATKA ZWYCZAJNA</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, ponownie napełnij karmnik. Jeśli to zrobisz, po napełnieniu weź 1  z karmnika.</p>	
<p>CZARNOWRON SĘP PŁOWY</p>	<p>KONIEC RUNDY. Wybierz dowolnego gracza (łącznie z Tobą). Za każdego , którego ma ten gracz, weź 1  z zasobów i przechowaj na tej karcie.</p>	
<p>KOWALIK ZWYCZAJNY SOSNÓWKA</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, weź 1  z zasobów i przechowaj na tej karcie. W dowolnym momencie możesz wydać  przechowywane na tej karcie.</p>	<p> przechowywane na kartach tych ptaków nie wliczają się do Twoich zasobów w kontekście celów obowiązujących na koniec rundy, ale mogą być użyte do zagrywania kolejnych ptaków.</p>
<p>SROKA ZWYCZAJNA</p>	<p>KONIEC RUNDY. Wybierz 1 z pozostałych graczy. Za każdą kostkę akcji na jego siedlisku  weź 1  z zasobów i przechowaj na dowolnej karcie ptaka</p>	<p>Te zdolności mogą być użyte do przechowywania pożywienia na ptakach, które nie mają takiej zdolności.</p>
<p>ORZECHÓWKA ZWYCZAJNA</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, wybierz 1–5 kart ptaków w swoim . Weź taką samą liczbę  ze swoich zasobów i przechowaj po 1  na karcie każdego z nich.</p>	
<p>PODRÓŻNICZEK SŁOWIK RDZAWY</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, wybierz rodzaj pożywienia. Wszyscy gracze otrzymują 1 żeton tego pożywienia z zasobów.</p>	

ZDOLNOŚCI SKŁADANIA JAJ

<p>PŁOCHACZ POKRZYWNICA</p>	<p>KONIEC RUNDY. Wybierz 1 z pozostałych graczy. Za każdą kostkę akcji na jego , złóż 1  na tej karcie.</p>	
<p>DZIERLATKA IBERYJSKA</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, odrzuć 1  ze swoich zasobów. Jeśli to zrobisz, złóż 2  na tej karcie.</p>	
<p>GĄGOŁ</p>	<p>KONIEC RUNDY. Złóż 1  na tej karcie za każdego innego ptaka z gniazdem , którego posiadasz.</p>	<p>W przypadku zdolności tego ptaka symbol  liczy się jako .</p>
<p>KUKUŁKA ZWYCZAJNA</p>	<p>RAZ MIĘDZY TURAMI. Gdy inny gracz wykonuje akcję „Złóż jaja”, ten ptak składa 1  na karcie innego ptaka w gnieździe  albo .</p>	<p>W przypadku zdolności tego ptaka symbol  liczy się jako  i .</p>
<p>KOPCIUSZEK ZWYCZAJNY PIEGŹA</p>	<p>KONIEC RUNDY. Wybierz siedlisko bez żadnych . Złóż 1  na każdej karcie w tym siedlisku.</p>	
<p>KUROPATWA CZERWONA</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, złóż 1  na każdej karcie ptaka w tej kolumnie, włączając tę kartę.</p>	
<p>SOKÓŁ SKALNY</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, rzuć wszystkimi kośćmi znajdującymi się poza karmnikiem. Jeśli choć 1 kość wskaże , złóż 1  na tej karcie.</p>	














ZDOLNOŚCI DOBIERANIA KART

<p>BOCIAN BIAŁY NUR CZARNOSZYI PLUSZCZ ZWYCZAJNY</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, odrzuć wszystkie pozostałe odkryte  i uzupełnij tackę. Jeśli to zrobisz, dobierz 1  z nowo odkrytych .</p>	
<p>BĄCZEK ZWYCZAJNY CZAPLA MODRONOSA</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, dobierz 1 odkrytą  ptaka, który żyje w [rodzaj siedliska].</p>	<p>Jeśli nie jest dostępna żadna  z tym rodzajem siedliska, nie bierzesz karty.</p>
<p>BRZĘCZKA</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, dobierz 2 . Wszyscy pozostali gracze dobierają po 1  ze stosu.</p>	<p>Możesz dobierać odkryte karty lub karty ze stosu. Pozostali gracze mogą dobierać karty tylko ze stosu.</p>
<p>OCEANNIK ŻÓŁTOPŁĘTNY PERKOZ DWUCZUBY</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, dobierz 1  za każde puste pole w tym rzędzie. Na koniec swojej tury zachowaj 1 z nich, a resztę odrzuć.</p>	<p>Pamiętaj, aby trzymać te karty oddzielnie i nie łączyć ich z innymi dobieranymi kartami ani z kartami na ręce. Nie możesz zagrywać tych kart w bieżącej turze. Aby nie hamować gry, możesz odrzucić karty podczas tur kolejnych graczy.</p>



ZDOLNOŚCI FORMOWANIA STADA

<p>PIERWIOSNEK ZIĘBA ZWYCZAJNA</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, wybierz 1–5 kart ptaków w tym siedlisku. Wsuń po  z ręki pod każdą z nich.</p>	<p>Możesz użyć tej zdolności, aby wsuwać karty pod karty ptaków, które nie mają takiej zdolności.</p>
<p>ŁABĘDŹ NIEMY</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, wybierz 1–3 kart ptaków w swoim . Wsuń po  z ręki pod każdą z nich. Jeśli to zrobisz, dobierz 1 .</p>	<p>Możesz użyć tej zdolności, aby wsuwać karty pod karty ptaków, które nie mają takiej zdolności. Dobierasz tylko 1  niezależnie od tego, ile kart wsunąłeś.</p>
<p>BATALION</p>	<p>KONIEC RUNDY. Wsuń do 3  z ręki pod tę kartę. Dobierz 1  za każdą kartę, którą wsunąłeś.</p>	
<p>FLAMING RÓŻOWY WRONA SIWA</p>	<p>KONIEC RUNDY. Wybierz 1 z pozostałych graczy. Za każdą kostkę akcji na jego [rodzaju siedliska] wsuń po 1  z ręki pod tę kartę. Następnie dobierz taką samą liczbę .</p>	<p>Możesz wsunąć maksymalnie tyle kart, ile wynosi liczba kostek akcji wybranego gracza w danym siedlisku.</p>
<p>MEWA ŚRÓDZIEMNOMORSKA</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, dobierz 2  ze stosu. Wsuń jedną z nich pod tę kartę i zatrzymaj drugą.</p>	
<p>JERZYK ZWYCZAJNY SIERPÓWKA SZPAK ZWYCZAJNY WRÓBEL ZWYCZAJNY</p>	<p>KONIEC RUNDY. Odrzuć do 5 [rodzaj pożywienia] ze swoich zasobów. Za każdy odrzucony żeton wsuń po 1  ze stosu pod tę kartę.</p>	
<p>SZCZYGIĘŁ</p>	<p>RAZ MIĘDZY TURAMI. Gdy inny gracz z jakiegokolwiek powodu wsuwa , wsuń 1  ze stosu pod tę kartę.</p>	
<p>ŚNIEGUŁA ZWYCZAJNA</p>	<p>RAZ MIĘDZY TURAMI. Gdy inny gracz z jakiegokolwiek powodu wsuwa , wsuń 1  z ręki pod tę kartę. Następnie dobierz 1  na koniec jego tury.</p>	

ZDOLNOŚCI POLOWANIA I ŁOWIENIA

<p>JASTRZĄB ZWYCZAJNY</p> <p>KROGULEC ZWYCZAJNY</p> <p>ORZEŁ CESARSKI</p> <p>ORZEŁ POŁUDNIOWY</p>	<p>GDY ZAGRYWASZ, zamiast każdego 🐾 w koszcie tego ptaka możesz zapłacić 1 🎲 z ręki. Jeśli to zrobisz, wsuń 🎲, którymi zapłaciłeś, pod tę kartę.</p>	<p>Jeśli aktywujesz zdolność tych ptaków, aby wsuwać pod nie karty i nie płacić części lub całości kosztu w pożywieniu, to działanie liczy się jako a) wsuwanie karty pod inną kartę i b) sukces drapieżnika i aktywuje odpowiednie różowe zdolności ptaków.</p>
<p>BŁOTNIAK ŁĄKOWY</p> <p>KANIA RUDA</p> <p>KOBUZ</p> <p>MYSZOŁÓW ZWYCZAJNY</p>	<p>GDY ZAGRYWASZ, zamiast płacić koszt tego ptaka możesz zagrać go na kartę innego ptaka na swojej planszy. Odrzuć wszystkie ○ i żetony 🎲 z karty ptaka, na którego zagrywasz tę kartę. Wsunięte pod niego karty pozostają na miejscu. Karta tamtego ptaka staje się wsuniętą kartą.</p>	<p>Jeśli aktywujesz zdolność tych ptaków, nie płacisz kosztu w pożywieniu ani jajach. To działanie liczy się jako a) wsuwanie karty pod inną kartę i b) sukces drapieżnika i aktywuje odpowiednie różowe zdolności ptaków.</p> <p>Wszystkie karty, które zostały wsunięte pod kartę przed uaktywnieniem tej zdolności, pozostają wsunięte, ale musisz odrzucić wszystkie jaja i żetony pożywienia.</p>
<p>GŁUPTAK ZWYCZAJNY</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, rzuć wszystkimi 🎲 znajdującymi się poza karmnikiem. Weź z zasobów tyle 🐟, ile wyrzuciłeś 🐟 na kościach, i przechowaj na tej karcie.</p>	



INNE ZDOLNOŚCI

<p>CZAPLA SIWA KOS ZWYCZAJNY KRASKA ZWYCZAJNA RANIUSZEK ZWYCZAJNY</p>	<p>GDY ZAGRYWASZ, połóż tę kartę poziomo tak, aby zakrywała 2 pola na [określonym siedlisku]. Zapłać niższy koszt w jajach.</p>	<p>Na potrzeby realizacji celów, które zliczają ptaki, te karty liczą się jak 1 ptak. Zajmują jednak 2 pola, więc liczą się podwójnie na potrzeby realizacji celu „Zapełnione kolumny”.</p> <p>Możesz zagrywać te ptaki w piątej kolumnie bez aktywacji ich zdolności.</p> <p>Kolejnego ptaka w tym siedlisku zagraj po prawej stronie tej karty.</p>
<p>DZIĘCIOŁ ZIELONY GĘGAWA WIERZBÓWKA ZWYCZAJNA</p>	<p>KONIEC RUNDY. Ten ptak liczy się podwójnie na potrzeby realizacji danego celu, jeśli spełnia jego warunki.</p>	<p>Te ptaki liczą się podwójnie tylko na potrzeby realizacji celów, ale już nie w przypadku kart bonusowych czy punktów na koniec gry. Jaja na kartach tych ptaków nie liczą się podwójnie na potrzeby realizacji celów zliczających jaja.</p>
<p>KOKOSZKA ZWYCZAJNA MYSIKRÓLIK ZWYCZAJNY PEŁZACZ OGRODOWY</p>	<p>GDY AKTYWUJESZ, odrzuć 1 [🍷/🍷]/rodzaj pożywienia]. Jeśli to zrobisz, zagraj kolejnego ptaka na [rodzaj siedliska]. Zapłać jego standardowy koszt w pożywieniu i jajach.</p>	<p>Jeśli zagrany ptak ma zdolność „GDY ZAGRYWASZ”, aktywuje się ona w momencie zagrania.</p>
<p>GAJÓWKA MOLTONIEGO PLISZKA SIWA TRZNADEL ZWYCZAJNY</p>	<p>KONIEC RUNDY. Jeśli w tej rundzie wykonałeś wszystkie 4 rodzaje akcji, zagraj kolejnego ptaka. Zapłać jego standardowy koszt w pożywieniu 1 🍷.</p>	<p>Jeśli zagrany ptak ma zdolność „GDY ZAGRYWASZ”, aktywuje się ona w momencie zagrania.</p> <p>Jeśli zagrany ptak ma zdolność „KONIEC RUNDY”, aktywuje się ona w momencie zagrania.</p>
<p>BIEGUS RDZAWY RYCYK</p>	<p>GDY ZAGRYWASZ, dobierz 1 nową kartę bonusową. Następnie dobierz 3 🍷 i zatrzymaj 1 z nich.</p>	
<p>KOWALIK KORSYKAŃSKI</p>	<p>GDY ZAGRYWASZ, dobierz 1 nową kartę bonusową. Następnie weź 1 🍷 z karmnika.</p>	
<p>PUCHACZ ŚNIEŻNY STREPET</p>	<p>GDY ZAGRYWASZ, dobierz 1 nową kartę bonusową. Następnie dobierz 1 🍷 albo złóż 1 🍷 na karcie dowolnego ptaka.</p>	<p>Możesz podejrzeć dobraną kartę bonusową, zanim rozpatrzysz dalszą część zdolności.</p>
<p>TURKAWKA ZWYCZAJNA</p>	<p>GDY ZAGRYWASZ, dobierz 1 nową kartę bonusową. Następnie weź 1 🍷 z karmnika, złóż 1 🍷 na karcie dowolnego ptaka albo dobierz 1 🍷.</p>	

ZASADY GRY Z AUTOMĄ

AUTOR: DAVID STUDLEY

Wszystkie zasady gry z Automą z gry podstawowej obowiązują również w rozgrywce z tym dodatkiem, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

KARTY BONUSOWE AUTOMY. W tym dodatku znajdziesz 2 karty bonusowe wyłącznie do gry z Automą. Podczas przygotowania do gry zamiast losowego dobrania karty bonusowej dla Automy z talii kart bonusowych, możesz wybrać 1 z tych 2 kart.






UWAGA! Karta Automy *Towarzystwo Automubon* ma większy wpływ na punktację w rozgrywce z użyciem kart bonusowych Automy. Zalecamy używać karty *Towarzystwo Automubon* z tymi 2 kartami dopiero wtedy, gdy będziesz gotowy na trudniejsze wyzwania.

NOWE KARTY PUNKTOWANIA CELÓW. 2 nowe karty punktowania celów wprowadzają wartości bazowe dla Automy, których użyjesz podczas punktowania nowych żetonów celów z tego dodatku.

ZDOLNOŚĆ ZABIERANIA. Niektóre zdolności ptaków pozwalają Ci zabierać pożywienie z zasobów innego gracza. Gdy aktywujesz taką zdolność, możesz zabierać od Automy tylko wtedy, gdy ma na żetonie celu obowiązującym w danej rundzie jakieś kostki akcji (nie usuwaj tych kostek!). W przeciwnym razie niczego nie otrzymujesz. Pamiętaj, że wszystko, co otrzymujesz, pochodzi z zasobów. Automa nie otrzymuje niczego.

TURKUSOWE ZDOLNOŚCI. W przypadku zdolności „KONIEC RUNDY”, która nakazuje Ci wybrać „1 z pozostałych graczy” albo „dowolnego gracza (łącznie z Tobą)”, Automa ma tyle sztuk sprawdzanego zasobu, ile jej kostek akcji znajduje się na żetonie celu, który obowiązuje w danej rundzie.



W tym przykładzie treść karty Sępa płowego mówi: „Wybierz dowolnego gracza (łącznie z Tobą). Za każdego , którego ma ten gracz, weź 1  z zasobów i przechowaj na tej karcie”. Jeśli Automa posiadałaby 2 kostki na żetonie celu, umieściłbyś 2  na karcie tego ptaka. Jeśli Ty miałbyś 3  na swojej planszy, mógłbyś umieścić na tej karcie 3 .

OPRACOWANIE

- Informacje na temat ptaków zostały zaczerpnięte ze stron internetowych: *Handbook of Birds of the World Alive* (www.hbw.com) i *Collins Bird Guide* (HarperCollins.co.uk).
- Autorami fotografii, które były inspiracją dla ilustratorów, są: Levent Akduman, Glenn Bartley, Jordi Bas, Rob Belterman, Roman T. Brewka, Mika Bruun, Clive Brown, Paul Cools, Joost De Smet, Patrick Donini, Jesús Giraldo, Stanislav Harvančík, Mattias Hofstede, Howard Kearley, Rubén Domingo Martínez, Rob Van Mourick, Alan Murphy, Gary Spicer, Anders Svensson, Jonathan Tollin, Stefano Unterthiner, Rob Van Mourick i Morten Winness.
- 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.
- Redakcja polskich zasad: zespół Rebel.



rebel

STONEMAIER
GAMES



© 2019 Stonemaier LLC. *Wingspan* (Na skrzydłach) to znak towarowy Stonemaier LLC.
Wszystkie prawa zastrzeżone.