

SRPSKO IZDANJE

WINGSPAN

PTICE AZIJE

KOMPETITIVNA IGRA SAKUPLJANJA PTICA

Autor: Elizabeth Hargrave

Ilustratori: Natalia Rojas i Ana María Martínez Jaramillo

U trećoj ekspanziji za društvenu igru Wingspan, dočekujemo nove vrste u našim staništima istražujući živopisne, intrigantne i veličanstvene ptice Azije. Ove ptice su odabrane od preko 2800 vrsta koje žive u Aziji.

Ovo je zasebna igra za jednog igrača (solo varijanta; pogledajte Automa pravila) ili dva igrača (Duet varijanta; pogledajte tekst u crvenim okvirima u ovim pravilima). U slučaju da vam je ovo prvi dodir sa igrom Wingspan, sve što treba da znate nalazi se u ovim pravilima. Takođe, uključena je i nova varijanta „Jato“ koja proširuje osnovnu igru do 6 ili 7 igrača (pogledajte tekst u plavim okvirima u ovim pravilima), a ove nove karte sa pticama i bonus karte mogu se kombinovati sa osnovnom igrom i/ili prethodnim ekspanzijama.

KOMPONENTE

Pravila i Apendiks

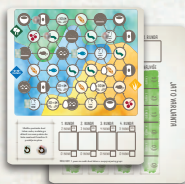
90 karata sa pticama



14 bonus karata (3 ponovljene iz osnovne igre sa dopunjenom listom)



1 dvostrana tabla sa ciljevima za Jato varijantu i duet mapom



1 dvostrani brojčani redosleda igranja za Jato varijantu



6 duet pločica sa ciljevima



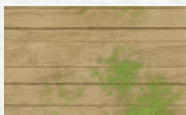
30 duet tokena (15 po igraču)



5 drvenih kockica



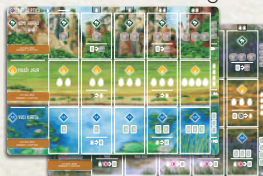
1 tabla hranilice



1 postolje za ptice



2 dvostrane table za igrače



16 drvenih akcionih kocaka (8 svake boje)



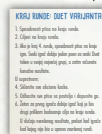
30 figurica jaja



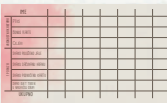
81 žeton hrane



1 dvostrani podsetnik



1 blokčić za beleženje rezultata



1 žeton za prvog igrača



2 vodiča za lakši start Duet varijante (2 igrača)



POSTAVKA

ZAJEDNIČKE KOMPONENTE

1. **PTICE.** Promešajte karte sa pticama i formirajte špil. Postavite špil pored postolja za karte, a zatim popunite postolje sa tri karte okrenute licem prema gore.
2. **ZALIHE.** Stavite svu hranu i jaja u zalihe. To su resursi koji su dostupni svim igračima.
3. **HRANILICA.** Bacite pet kockica na tablu hranilice.
4. **BONUS KARTE.** Promešajte bonus karte, formirajte špil i stavite ga na sto.
5. **PLOČICE SA CILJEVIMA.** Promešajte pločice sa ciljevima, ne gledajući ih (dvostrane su) i postavite po jednu pločicu (nasumičnom stranom prema gore, pogledajte stranu 15) na svako od četiri mesta na tabli. Vratite ostale pločice u kutiju.

DUET VARIJANTA (ZA DVA IGRAČA)

Ekspanzija Ptice Azije uključuje novu Duet varijantu za tačno dva igrača. Ta varijanta uključuje sve ostale korake postavke koji su opisani na ovoj strani, sa ovim izmenama. Umesto koraka 5 (pločice ciljeva) uradite sledeće:

5. **DUET MAPA I PLOČICE CILJEVA.** Koristite duet mapu i duet pločice ciljeva na kraju runde. Pločice ciljeva su dvostrane i označene crvenim uglovima. Izaberite četiri nasumične pločice i stavite ih na četiri polja ispod mape. Vratite preostale pločice u kutiju.
6. **DUET TOKENI.** Postavite po jedan duet token u svojoj boji na svako od 15 polja za ptice na svojoj tabli. Postavićete duet token na duet mapu svaki put kada odigrate pticu.

POSTAVKA IGRAČA

A. Svaki igrač dobija:

- 1 tablu za igrača (koristite unutrašnju stranu kao što je prikazano na slici; spoljašnju stranu koristite samo kada igrate sa ekspanzijom Ptice Okeanije)
- 8 akcionih kocaka jedne boje
- 2 nasumične bonus karte
- 5 nasumičnih karata ptica
- 5 žetona hrane (po jedan od svake vrste: , , , , )

Karte u ruci možete, ali i ne morate da držite u tajnosti.

B. Na početku igre, imate 10 resursa: pet ptica i pet hrane. Morate odbaciti pet i zadržati pet (u bilo kojoj kombinaciji). Verovatno ćete želeti da zadržite hranu prikazanu u gornjem levom uglu karata ptica koje ste odabrali. Na primer, možete da zadržite dve ptice i tri hrane, ili četiri ptice i jednu hranu. Ukoliko igrate sa ekspanzijom Ptice Okeanije, dobijate i jedan žeton nektara.

C. Odaberite jednu bonus kartu koju ćete da zadržite, a drugu odbacite. Možete da pogledate svoje bonus karte kako biste odabrali koje ptice ćete da zadržite (i obrnuto).

D. Nasumično odaberite prvog igrača i dajte mu žeton za prvog igrača.

Napomena: Ukoliko koristite vodič za lakši start, on određuje vaše početne karte i hranu.



Prikazana postavka je za novu Duet varijantu. Standardna igra bi imala tablu za ciljeve iz osnovne igre (5), a duet tokene ne biste postavljali na table za igrače.

Karte sa pticama i bonus karte iz ove ekspanzije možete kombinovati sa osnovnom igrom i drugim ekspanzijama (i obrnuto); karte iz ekspanzije Ptice Azije imaju **PA** u donjem desnom uglu kako biste ih razlikovali. Ukoliko znate kako se igra Wingspan, nema novih pravila u ovoj ekspanziji koja treba da naučite, osim ako ne igrate varijante Duet ili Jato (uputstva za njih nalaze se u crvenim i plavim okvirima); postoje samo neke nove sposobnosti ptica, koje su opisane u Apendiksu.

JATO VARIJANTA (6-7 IGRAČA)

Ova ekspanzija, kada se kombinuje sa osnovnom igrom, omogućava igru sa 6 i 7 igrača (varijanta „Jato“). Planirajte da prva partija varijante Jato traje oko 2 sata, pa čak i duže, ukoliko u vašoj grupi ima neiskusnih igrača.

PREGLED

Varijanta Jato uvodi dva istovremeno aktivna igrača kako bi se ubrzala igra. I dalje se takmičite kao pojedinci, baš kao i u osnovnoj igri. Bićete dodeljeni grupi koja ima sopstvenu hranilicu i podlogu za ptice i koristićete samo resurse svoje grupe tokom cele igre. Međutim, imaćete interakciju i sa članovima druge grupe na druge načine: Svi igrači imaju iste ciljeve na kraju runde, ružičaste sposobnosti JEDNOM IZMEDU POTEZA i druge sposobnosti koje utiču na druge igrače, utiču i na igrače druge grupe.

POSTAVKA

Podelite igrače u dve grupe za istim stolom (3 + 3 za igru sa šest igrača i 3 + 4 za igru sa sedam igrača). Ove grupe ostaju iste tokom cele igre.

Zamenite sve korake postavke zajedničkih komponenti sledećim koracima:

1. **Brojčanik redosleda igranja.** Postavite brojčanik redosleda igranja na sredinu stola. Brojčanik se sastoji iz dva dela; Uverite se da su oba dela okrenuta ispravnom stranom nagore (6 ili 7 igrača). Podelite akcione kocke igračima za stolom potpuno istim redosledom kao što su boje na brojčaniku (igrači mogu da sednu u skladu sa tim ako imaju omiljenu boju).
2. **Karte sa pticama.** Promešajte špil karata sa pticama. Moraćete da kombinujete karte sa pticama iz osnovne igre i/ili drugih ekspanzija da biste imali dovoljno za igru sa 6 ili 7 igrača. Podelite špil na pola, stavite po jednu polovinu pored postolja za ptice svake grupe, a zatim svako postolje popunite sa tri karte okrenute licem nagore.
3. **Zalihe.** Stavite svu hranu i jaja u zalihe. To su resursi koji su dostupni svim igračima.
4. **Hranilice.** Svaka grupa ima svoju hranilicu sa pet kockica.
 - a. **Ukoliko igrate sa ekspanzijom Ptice Okeanije,** svaka grupa koristi dve kockice sa nektarom i tri obične kockice.
5. **Bonus karte.** Promešajte sve dostupne bonus karte (osim karte Zoolog, za više detalja pogledajte stranu 16) i formirajte jedan špil, koji će koristiti obe grupe.
6. **Pločice sa ciljevima.** Koristite jedan set pločica sa ciljevima za sve igrače (koristite standardne pločice sa ciljevima, ne pločice sa ciljevima za Duet varijantu sa crvenim uglovima). Promešajte pločice sa ciljevima, ne gledajući ih (dvostrane su) i postavite po jednu pločicu (nasumičnom stranom prema gore) na svako od četiri mesta na tabli. Vratite ostale pločice u kutiju.

POSTAVKA IGRAČA

Nastavite sa svim standardnim koracima za postavku igrača kao što je opisano na strani 2. Zatim podesite brojčanik redosleda igranja tako da zvezdica pokazuje na igrača sa žetonom prvog igrača (ljubičasti igrač u ovom primeru za 7 igrača).



NAPOMENE VEZANE ZA GRUPE

- Osim što igrači imaju pristup određenom setu kockica i karata, grupe nemaju nikakav drugi značaj u igri.
- Igrači svake grupe imaju pristup samo hranilici i postolju za ptice svoje grupe.
- Ukoliko se u sposobnosti ptice pominje „bilo koja kockica“ imate pristup samo kockicama svoje grupe.



PREGLED IGRE

Igra traje četiri runde. Tokom svake runde, igrači se smenjuju na potezu - u smeru kretanja kazaljke na satu - sve dok svi igrači ne iskoriste sve raspoložive akcione kocke.

STRUKTURA POTEZA

Na svom potezu možete da odigrate jednu od četiri postojeće akcije, kao što je prikazano na levoj strani table za igrača:

-  ODIGRAJ PTICU iz ruke (strana 6)
-  UZMI HRANU i aktiviraj sposobnosti šumskih ptica (strana 7)
-  POLOŽI JAJA i aktiviraj sposobnosti livadskih ptica (strana 8)
-  VUCI KARTU i aktiviraj sposobnosti močvarnih ptica (strana 9)

NAPOMENA AUTORA: Prvih nekoliko poteza će biti vrlo jednostavni dok se trudite da privučete prve ptice u svoj rezervat prirode. Apsolutno je dozvoljeno da i više puta za redom odigrate istu akciju!

Da biste stavili pticu iz ruke na tablu, postavite akcionu kocku na mesto ODIGRAJ PTICU iznad kolone u koju želite da postavite pticu.

Akcija ODIGRAJ PTICU je jedna od četiri glavne akcije, iako je njen red mnogo uži od ostala tri. Platite cenu za pticu u hrani i jajima, a zatim stavite pticu u odgovarajuće stanište. Ako ptica ima bezbojnu sposobnost KADA SE ODIGRA možete sada da je aktivirate.

Za odigravanje akcija UZMI HRANU, POLOŽI JAJA i VUCI KARTU primenjuje se isti postupak od tri koraka (koji su obeleženi na slici desno):

1. Izaberite stanište i postavite akcionu kocku na **krajnje levo slobodno** polje u tom redu. Iskoristite bonus koji donosi to polje.
2. Pomerajte akcionu kocku **zdesna nalevo**, aktivirajući sve ptice sa smeđom sposobnošću KADA SE AKTIVIRA u tom redu. Nije obavezno da aktivirate sve sposobnosti.
3. Kad akciona kocka dođe na polje sa imenom akcije ostavite je tamo (broj kocki ovde može da utiče na tirizne sposobnosti NA KRAJU RUNDE). Vaš potez je završen.



VAŽNO: Jaja iznad kolona 2-5 predstavljaju dodatnu cenu odigravanja ptice (pogledajte stranu 6). Ne plaćate jaja kada dobijate bonuse od tri staništa.

STRUKTURA RUNDE

Kada svi igrači iskoriste sve svoje akcione kocke runda se završava. Uradite sledeće korake po utvrđenom redosledu:

1. **Aktivirajte sposobnosti ptica NA KRAJU RUNDE.**
2. **Bodujte ciljeve na kraju runde.**
3. **Ako je kraj 4. runde aktivirajte sposobnosti NA KRAJU IGRE, a zatim sledi bodovanje.** U suprotnom, pređite na korak 4.
4. **Sklonite sve akcione kocke sa table igrača.**
5. **Odbacite sve karte sa pticama sa postolja i dopunite ga.**
6. **Žeton za prvog igrača prelazi igraču levo.**

Iskoristite jednu svoju akcionu kocku da biste obeležili svoju poziciju na tabli za ciljeve koju ste ostvarili za tu rundu. Posle svake runde imaćete jednu akcionu kocku manje na raspolaganju:

- 1. runda: 8 poteza po igraču
- 2. runda: 7 poteza po igraču
- 3. runda: 6 poteza po igraču
- 4. runda: 5 poteza po igraču

NAPOMENA AUTORA: Igrači će imati manji broj akcija kako igra odmiče, ali imaće više ptica i moći će da aktiviraju njihove sposobnosti koje mogu da prave veoma korisne kombinacije.

DUET VARIJANTA

Žeton za prvog igrača dobija igrač koji je bio drugi prilikom bodovanja cilja na kraju runde. U slučaju nerešenog rezultata, prelazi kod drugog igrača.

JATO VARIJANTA

Žeton za prvog igrača prelazi igraču levo i rotirajte brojčanic tako da zvezdica pokazuje tog igrača.

KRAJ IGRE I BODOVANJE

Igra se završava posle četvrte runde. Nakon aktiviranja žutih sposobnosti NA KRAJU IGRE, koristeći blokčić za bodovanje izračunajte konačan rezultat tako što ćete sabrati:

- Poene za svaku, licem nagore kartu sa pticom na svojoj tabli (prikazani na karti)
- Poene za svaku bonus kartu (prikazani na karti)
- Poene za ciljeve na kraju runde (prikazani na tabli za ciljeve)
- Poene za nektar (ukoliko igrate sa ekspanzijom Ptice Okeanije)
- Jedan poen za:
 - » Svako položeno jaje
 - » Svaku sačuvanu hranu
 - » Svaku podvučenu kartu

Pobednik je igrač koji ima najviše poena. U slučaju nerešenog rezultata, pobednik je izjednačeni igrač koji ima više neiskorišćene hrane. Ukoliko je i dalje nerešen rezultat, igrači dele pobedu.

POENI

POENI

DARZI

Orthotomus sutorius

2

13cm

NA KRAJU IGRE: Pronađi na svojoj tabli grupu povezanih ptica koje imaju isti tip gnezda. Položi po 1 na svaku od njih. Gnezda računaju se kao gnezda bilo kog tipa.

Da bi učvrstile i kamuflirale svoje gnezdo, ove ptice povezuju lišće vlatima trave.

	IME				
1 POEN ZA	PTICE				
	BONUS KARTE				
	ČILJEVI				
	SVAKO POLOŽENO JAJE				
	SVAKU SPODVENU HRANJU				
	SVAKU PODVUČENU KARTU				
	SVAKI DUET TOKEN U NAJVEĆOJ GRUPI				
UKUPNO					

Ovo su detaljna pravila, a celu igru možete da naučite koristeći vodiče i karte za lakši start. Preporučujemo vam da koristite te vodiče za vašu prvu partiju Duet varijante.



SAVET: Kada birate ptice, razmislite o tome da li mogu da vam pomognu da dobijete više karata ili hrane na početku partije. Smeđe sposobnosti ptica mogu da budu veoma korisne!

VODIČI I KARTE ZA LAKŠI START DUET VARIJANTE

Najlakši način da naučite pravila igre Wingspan jeste da pratite uputstva iz vodiča za lakši start. Podelite jedan vodič svakom igraču (prvi igrač dobija vodič za igrača A). Postavite igru kao što je opisano u pravilima. **Jedina promena** je u koraku B postavke igrača. Umesto da igrači sami biraju koje će karte i žetone hranе zadržati, moraju da prate uputstva iz vodiča, gde je određeno sa kojim kartama i hranom svaki igrač počinje partiju. Tom prilikom se koristi šest karata koje imaju **crvene uglove**.

Vodiči objašnjavaju četiri glavne akcije tako što oba igrača vode kroz nekoliko prvih poteza.

Nakon što naučite pravila, umešajte sve karte za lakši start u odgovarajuće špilove. One su označene crvenim uglovima u slučaju da želite da ih izdvojite kako biste naučili nove igrače pravilima za ovu varijantu.

Osnovna igra Wingspan također sadrži paket za lakši start, četiri vodiča i 10 karata (sa sivim uglovima), koji se koristi kada učite pravila igre sa većim brojem igrača.



ČETIRI AKCIJE

U svakom potezu odigraćete jednu akciju. Ovde su detaljno opisane sve akcije.



PRVA AKCIJA: ODIGRAJ PTICU IZ RUKE

Pre nego što odlučite da odigrate pticu iz ruke, uzmite u obzir njeno stanište, cenu u hrani i jajima. Svaka ptica zahteva određeno stanište i hranu što je prikazano u gornjem levom uglu karte. Dodatni zahtev može da bude cena u jajima koja je prikazana na tabli igrača iznad kolone u koju želite da odigrate pticu (za prvu kolonu ne postoji cena u jajima). Ako ne možete da platite punu cenu, ne možete da odigrate pticu.

STANIŠTE

HRANA



KADA ODLUČITE DA ODIGRATE PTICU, URADITE SLEDEĆE:

1. **Izaberite pticu koju želite da odigrate**, i odlučite u koje stanište ćete je postaviti. Tri staništa su:



ŠUMA



LIVADA



MOČVARA

Ako je na karti prikazano više staništa, možete da birate između tih staništa (redova) u koje ćete postaviti pticu. Maksimalno možete da imate pet ptica u svakom staništu.

2. **Postavite akcionu kocku iznad kolone u koju želite da odigrate pticu i platite prikazanu cenu u jajima.** Pticu uvek morate da postavite u krajnje levo slobodno polje u izabranom redu. Prva ptica u svakom redu nema dodatnu cenu u jajima. Da biste postavili pticu u drugu ili treću kolonu morate da odbacite jedno jaje, a da biste je postavili u četvrtu ili petu kolonu morate da odbacite dva jajeta.
3. **Platite cenu u hrani.** Vratite odgovarajuće vrste hrane u zalihe (hrana mora da bude iz ličnih zaliha, ne smete da koristite hranu koju ste sačuvali na pticama, koncept koji će kasnije biti objašnjen). Pet vrsta hrane su:



BESKIČMENJACI



SEMENKE



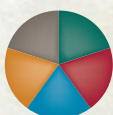
RIBE



VOĆE



GLODARI



DŽOKER: Ako je cena u hrani prikazana džoker simbolom to znači da možete da iskoristite bilo koju vrstu hrane.

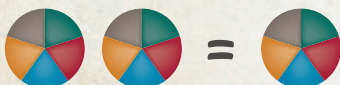


BEZ HRANE: Precrtani krug znači da ne postoji cena u hrani za tu pticu.

NAPOMENA AUTORA:

Vrste hrane su vrlo uopštene. Na primer, simbol za beskičmenjake je gusenica, ali neke ptice se hrane letećim insektima ili insektima koji žive u vodi, pa čak i školjkama.

ILI: Ovaj simbol na kartama i drugim mestima znači „ili” (npr. plati jednu ribu ili jedno voće).



Samo prilikom akcije ODIGRAJ PTICU možete da potrošite bilo koje dve hrane kao da su jedna bilo koja druga hrana. Ova zamena ne može da se koristi u drugim segmentima igre. Na primer, ako vam je potrebna jedna riba, možete umesto nje da iskoristite bilo koje druge dve vrste hrane.

4. **Postavite pticu i pomerite akcionu kocku na polje sa imenom akcije.**
5. **Ako ptica ima bezbojnu sposobnost KADA SE ODIGRA možete da je aktivirate.** Druge sposobnosti ne mogu da se aktiviraju kada se ptica odigra. Akcija ODIGRAJ PTICU je jedina akcija koja ne aktivira sve ptice u tom staništu. U Duet varijanti, postavite duet token na mapu (pogledajte stranu 10).



DRUGA AKCIJA: UZMI HRANU I AKTIVIRAJ SPOSOBNOSTI ŠUMSKIH PTICA

Hrana se uglavnom koristi prilikom odigravanja ptica. Vrste hrane koju možete da uzmete prikazane su na kockicama u hranilici koja će se tokom igre konstantno prazniti i dopunjavati.

KADA ODLUČITE DA UZMETE HRANU, URADITE SLEDEĆE:

1. Postavite akcionu kocku na krajnje levo slobodno polje u **UZMI HRANU** redu na tabli i **uzmite onoliko hrane koliko je naznačeno na njemu. Koju hranu ćete uzeti zavisi od toga koje kockice odaberete iz hranilice.**

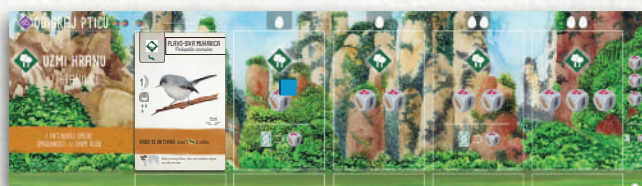
Za svaku kockicu koju odaberete:

- Sklonite kockicu iz hranilice i stavite je na sto.
- Uzmite žeton hrane koji odgovara simbolu na kockici i stavite ga pored svoje table (lične zalihe). Količina i vrsta hrane koju imate su javne informacije.

Uvek dobijate jednu hranu po kockici. Ako kockica prikazuje simbol , možete uzeti samo jedan žeton od te dve vrste hrane, a ne oba.

2. Ako polje na koje ste postavili akcionu kocku ima **prikazanu bonus razmenu karta - hranu, možete da odbacite najviše jednu kartu sa pticom iz ruke da biste uzeli jednu dodatnu hranu.** Ovo je opcioni bonus. Kada uzimate dodatnu hranu, morate da izaberete među kockicama koje su ostale u hranilici.

3. **Aktivirajte smeđe sposobnosti šumskih ptica, zdesna nalevo.** Aktiviranje sposobnosti je opciono. Završite potez tako što ćete pomeriti akcionu kocku na polje sa imenom akcije.



Primer: Uzmite jednu hranu iz hranilice. Ako želite možete da odbacite jednu kartu ptice iz ruke da biste uzeli još jednu hranu. Zatim možete da aktivirate smeđu sposobnost ptice.

SPOSOBNOSTI



UPRAVLJANJE HRANILICOM

U hranilici može da bude najviše pet kockica sa hranom. Kockice koje se uklanjaju iz hranilice kada igrač uzima hranu ostaju van hranilice sve dok se ona ne dopuni.

Ukoliko je hranilica prazna, ubacite ponovo u nju svih pet kockica. Ako sve kockice u hranilici pokazuju isti simbol (čak i kad je unutra samo jedna kockica) i treba da uzmete hranu, **iz bilo kog razloga**, možete pre toga ponovo da ubacite svih pet kockica u hranilicu ( računa se kao zaseban simbol).

VAŽNO: Od ekspanzije Ptice Evrope u upotrebi je i termin „Resetovati hranilicu” koji označava da treba ponovo da ubacite svih pet kockica u hranilicu.

UPRAVLJANJE HRANOM

Ne postoji ograničenje koliko žetona hrane možete da imate pored table ili na pticama (neke ptice vam omogućavaju da čuvate hranu na njima sve do kraja igre), niti postoji ograničenje hrane u zaliham. Veoma retko može da se desi da vam nestane neke vrste hrane u zaliham i tada možete da koristite bilo kakvu privremenu zamenu.





TREĆA AKCIJA: POLOŽI JAJA I AKTIVIRAJ SPOSOBNOSTI LIVADSKIH PTICA

Jaja su vam neophodna ako želite da odigrate pticu u kolone od 2 do 5. Takođe, svako jaje položeno na pticu vredi jedan poen na kraju igre.

KADA ODLUČITE DA POLOŽITE JAJA, URADITE SLEDEĆE:

1. Postavite akcionu kocku na krajnje levo slobodno polje u **POLOŽI JAJA** redu na tabli i položite onoliko jaja koliko je naznačeno na njemu.

Da biste položili jaje uzmete figuricu jajeta iz zaliha (boja nije bitna) i postavite je na pticu koja može da polaže jaja, poštujući ograničenja za broj jaja. Jaje će tu ostati do kraja igre, osim ako ga ne odbacite.

Jaja možete da položite u bilo kojoj kombinaciji na više različitih ptica (uključujući i sva na jednu pticu) bez obzira u kom se staništu nalaze, ali svaka ptica ima limit koliko jaja može da položi. Taj limit je

prikazan simbolima jaja. Ptica nikada ne može na sebi da ima više jaja od naznačenog broja simbola.

Moguće je da se desi da ćete imati opciju da položite više jaja (na osnovu polja na tabli) nego što imate mesta za njih na pticama. Svaki višak će biti izgubljen.

2. Ako polje na koje ste postavili akcionu kocku ima prikazanu bonus razmenu hrana - jaje, možete da odbacite najviše jednu hranu da biste položili jedno dodatno jaje.

Ovo je opcioni bonus.



Primer: Položite dva jajeta, i ako želite možete da platite jednu hranu da bi položili još jedno jaje. Zatim možete da aktivirate smeđu sposobnost ptice.

3. Aktivirajte smeđe sposobnosti livadskih ptica zdesna nalevo. Aktiviranje sposobnosti je opciono. Završite potez tako što ćete pomeriti akcionu kocku na polje sa imenom akcije.

UPRAVLJANJE JAJIMA

Ne postoji ograničenje broja jaja u zalihama. Veoma retko može da se desi da vam nestane jaja u zalihama i tada koristite bilo kakvu privremenu zamenu.

TIPOVI GNEZDA

Svaka ptica ima simbol gnezda ispod cene. Tipovi gnezda mogu da budu važni za sposobnosti ptica, ciljeve i bonus karte. Četiri tipa gnezda su:



PLATFORMA



KROŠNJA



ŠUPLJINA



TLO



Zvezda označava džoker gnezdo. (Ove ptice grade neobična gnezda koja se ne uklapaju u četiri standardna tipa.) Džoker gnezda mogu da budu jako korisna, jer se smatraju bilo kojim tipom gnezda za ciljeve, bonus karte i sposobnosti ptica.

NAPOMENA AUTORA: Ograničenja u broju jaja su proporcionalna broju jaja koje ptice zapravo ležu... ali umanjeno za potrebe igre. Ptice sa maksimalno 6 jaja zapravo mogu da snesu 15 ili više jaja godišnje!



ČETVRTA AKCIJA: VUCI KARTU PTICA I AKTIVIRAJ SPOSOBNOSTI MOČVARNIH PTICA

Uvek možete da vučete tri karte okrenute licem prema gore sa postolja ili kartu sa vrha špila.

KADA ODLUČITE DA VUČETE KARTU, URADITE SLEDEĆE:

1. Postavite akcionu kocku na krajnje levo slobodno polje u VUCI KARTU redu na tabli i uzmite onoliko karata koliko je naznačeno na njemu. Možete da vučete ili karte okrenute licem prema gore koje se nalaze na postolju za karte ili kartu sa vrha špila karata sa pticama. Ne postoji ograničenje broja karata koje možete da imate u ruci.
2. Ako polje na koje ste postavili akcionu kocku ima prikazanu bonus razmenu jaje - karta, možete da odbacite najviše jedno jaje da biste vukli jednu dodatnu kartu. Ovo je opcioni bonus. Sklonite jedno jaje sa bilo koje svoje ptice i vratite ga u zalihe.



Primer: Vucite jednu kartu sa pticama, i ako želite možete da odbacite jedno jaje da biste vukli još jednu kartu. Zatim možete da aktivirate smeđu sposobnost ptice.

3. Aktivirajte smeđe sposobnosti močvarnih ptica, zdesna nalevo. Aktiviranje sposobnosti je opciono. Završite potez tako što ćete pomeriti akcionu kocku na polje sa imenom akcije.

UPRAVLJANJE ŠPILOM KARATA SA PTICAMA

Karte koje ste povukli sa postolja ne zamenjuju se odmah. Tek na kraju poteza dopunite prazna mesta na postolju za karte. Ako se špil karata sa pticama isprazni tokom igre, promešajte sve odbačene karte sa pticama da biste formirali novi špil.

Na kraju svake runde odbacite preostale karte okrenute licem nagore i dopunite postolje sa tri nove karte sa vrha špila. Odbačene karte se postavljaju licem nagore.



NAPOMENA AUTORA: Mapa u donjem levom uglu svake karte pokazuje koje sve kontinente naseljava ta ptica.



TOK IGRE DUET VARIJANTE

Kada odigrate pticu na svoju tablu za igrača, postavite duet token sa tog polja na slobodno polje na duet mapi koje odgovara ptici koju ste odigrali.

„Polje koje odgovara ptici” znači:

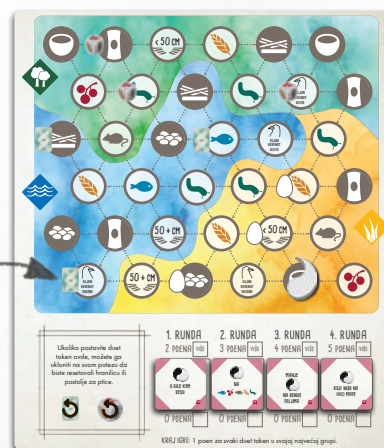
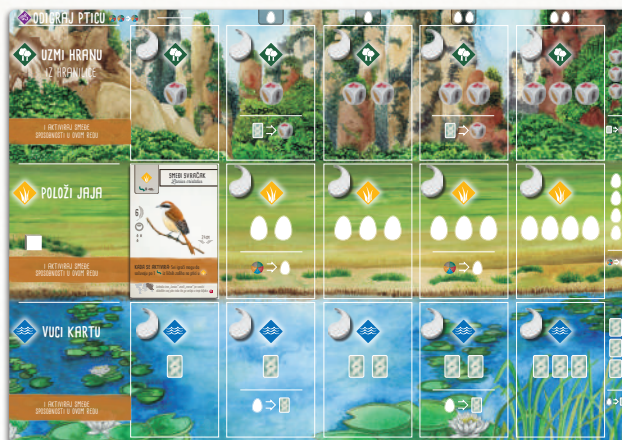
- Polje mora biti u istoj oblasti duet mape kao i stanište u koje je ptica odigrana.
- Simbol na polju mora da odgovara ptici koju ste odigrali:
 - » Da biste iskoristili polje sa gnezdnom, ptica mora da ima taj tip gnezda.
 - Džoker gnezda smatraju se bilo kojim tipom gnezda i ona odgovaraju svim poljima sa gnezdnom na duet mapi.
 - » Da biste iskoristili polje za hranu, morate potrošiti tu hranu prilikom odigravanja ptice.
 - Ako koristite pravilo razmene hrane 2 za 1 da biste odigrali pticu, računajte kao da ste te dve hrane pretvorili u hranu koja vam je potrebna za odigravanje ptice. Dakle, možete iskoristiti polje za potrebnu hranu, a ne za dve vrste hrane koje ste potrošili da biste dobili tu potrebnu hranu.
 - » Polja 50 + cm i < 50 cm odgovaraju pticama čiji rasponi krila ispunjavaju te uslove.
- Imajte na umu da nije dovoljno da ptica ima odgovarajuće stanište ili hranu na karti; morate postaviti pticu u to stanište ili platiti tu hranu kada odigrate pticu.

Kada postavljam token?

- Postavite token na mapu svaki put kada postavite pticu na tablu igrača. Ovo će se uglavnom dešavati pomoću akcije ODIGRAJ PTICU, ali računaju se i sposobnosti ptica koja vam omogućavaju da postavite pticu (na primer, „odigraj još jednu pticu u [određeno stanište]”).
- **Zapamtite**, duet tokeni na svakom polju vaše table igrača su tu samo kao podsetnik da ih koristite, a ne kao uslov za igru. Na primer:
 - » Sposobnosti ptica koje pomeraju pticu ne dovode do postavljanja novog tokena na duet mapu.
 - » Neke ptice u drugim ekspanzijama omogućavaju vam da postavite pticu preko druge ptice. Ovo se računa kao odigravanje ptice i možete da postavite token na duet mapu.
 - » U malo verovatnom slučaju da odigrate više od 15 ptica i iskoristite sve duet tokene, koristite odgovarajuće zamene.

Na svakom polju može da se nalazi samo jedan duet token.

Ako ne možete da postavite duet token na odgovarajuće polje ili ne želite, možete postaviti svoj token na polje za resetovanje u donjem levom uglu table. U nekoj narednoj rundi, u bilo kom trenutku **na svom potezu**, možete ukloniti taj duet token da biste resetovali postolje za ptice ili hranilicu.



BONUS! Neka polja na duet mapi imaju bonuse. Ukoliko polje na koje ste postavili token ima simbol jajeta, karte, ili kockice, dobijate prikazani resurs.

Primer: Igrač je odigrao kartu Smeđi svračak na livadu na svojoj tabli za igrača, tako da sada može da postavi svoj duet token na slobodno polje u livadskoj oblasti sa bilo kojim od sledećih simbola: beskičmenjaci, glodari, gnezdo u krošnji, < 50 cm, kljun okrenut nadesno. U ovom primeru beli igrač je postavio duet token na simbol gnezda u krošnji u livadskoj oblasti.

TOK IGRE JATO VARIJANTE

Dva igrača na koja pokazuje brojčanik redosleda igranja su aktivni igrači. Oni igraju svoje poteze istovremeno.

Kada oba aktivna igrača završe svoje poteze, okrenite brojčanik redosleda igranja u smeru kretanja kazaljke na satu. Sada imate dva nova aktivna igrača koji igraju svoje poteze.

- Da biste izbegli zabunu, obavezno sačekajte da **oba** aktivna igrača završe svoje poteze pre nego što pomerite brojčanik redosleda igranja. Da bi vam pomogli u tome, aktivni igrači treba da objave kada su završili svoj potez.

Nastavite da igrate sve dok svi igrači ne završe svoje poteze.



POSEBNE OKOLNOSTI ZA IGRO SA SEDAM IGRAČA

U 2. i 4. rundi, svi igrači imaju neparan broj poteza. Ovo će dovesti do toga da će osobi desno od igrača sa žetonom prvog igrača ostati jedna kocka na kraju runde, kada svi ostali završe svoje poteze. U ovom trenutku on sam odigrava jedan poslednji potez.

Dva igrača na ivicama grupe od četiri igrača biće aktivni igrači u istom potezu polovinu svojih poteza, što može izazvati probleme ako obojica koriste hranilicu ili postolje za ptice. U ovim potezima, aktivni igrači treba da odigravaju svoje poteze jedan za drugim, umesto istovremeno.

- 1. i 3. runda: polje sa zvezdicom pokazuje na prvog aktivnog igrača (označeno sa „1,3” na brojčaniku)
- 2. i 4. runda: polje bez zvezdice pokazuje na prvog aktivnog igrača (označeno sa „2,4” na brojčaniku)

U ovim potezima, ako prvi aktivni igrač uzme karte sa postolja, ono se dopunjuje na kraju njegovog poteza, pre nego što drugi aktivni igrač dođe na svoj potez.

JATO VARIJANTA I EKSPANZIJA PTICE OKEANIJE

NEKTAR: Svim igračima je potreban pristup nektaru kao resursu. Podelite kockice iz ekspanzije Ptice Okeanije između dve hranilice za ptice (dve kockice nektara i tri obične kockice po hranilici).

Prilikom bodovanja nektara svi izjednačeni igrači dobijaju pun iznos poena kao i kod bodovanja ciljeva na kraju runde. Više od jednog igrača može biti na prvom mestu, a drugo mesto se i dalje dodeljuje igraču ili igračima koji imaju drugu najveću količinu nektara.

EMU: Uzimate sve semenke iz hranilice svoje grupe. Kada delite semenke, možete je dati bilo kom igraču, koji ne mora da bude član vaše grupe.



SPOSOBNOSTI PTICA

SPOSOBNOSTI PTICA DELIMO NA VIŠE KATEGORIJA:

KADA SE AKTIVIRA (SMEĐA): Ove sposobnosti mogu da se aktiviraju, zdesna nalevo, svaki put kada koristite odgovarajuće stanište.

ČUVANJE HRANE: Neke ptice imaju sposobnost da čuvaju hranu što vama omogućava da stavljate hranu na odigrane ptice. Sačuvanu hranu ne možete da trošite ali svaka sačuvana hrana vredi jedan poen na kraju igre. Ako vam je ponestalo hrane u zalihama umesto nje možete da koristite odbačene karte.

 Ovaj simbol označava da je ptica predator.



RASPON KRILA: Raspon krila ptica koristi se za poređenje prilikom aktiviranja nekih sposobnosti ili prilikom bodovanja bonus karata.

 Ovaj simbol označava da sposobnost ptice podrazumeva podvlačenje drugih karata ptica pod nju, čime se označava pravljenje jata. Svaka od tih podvučenih karata vredi jedan poen na kraju igre.

JEDNOM IZMEĐU POTEZA (RUŽIČASTA):

Ove sposobnosti mogu da se aktiviraju na protivničkom potezu. Ružičastu sposobnost možete da iskoristite samo jednom između dva svoja poteza (ako je neki protivnik aktivira). Preporučujemo da, kada odigrate pticu koja ima ružičastu sposobnost, kažete ostalim igračima šta je sposobnost i šta je aktivira. Igrači treba da pomažu jedni drugima kako im ne bi promaklo kada ptica sa ružičastom sposobnošću može da se aktivira.



KADA SE ODIGRA (BEZBOJNA):

Ove sposobnosti mogu da se aktiviraju samo jednom, kada se ptica odigra (i nikada više posle toga).



Detaljan opis svih sposobnosti ptica možete pronaći u Apendiksima osnovne igre i ekspanzija.

Sposobnosti ptica su uvek opcione. Na primer, ako vam ne odgovara da potrošite kartu podvlačeći je pod drugu pticu, ne morate to da uradite.

NA KRAJU RUNDE (TIRKIZNA):

Ove sposobnosti mogu da se aktiviraju na kraju svake runde (pre bodovanja cilja za tu rundu), što znači da svaku možete aktivirati najviše četiri puta.

- Aktivirajte ih po redosledu igranja, počevši od prvog igrača u toj rundi.
- Ako imate više ptica sa ovom vrstom sposobnosti, možete ih aktivirati redosledom po svom izboru.
- Ove ptice ne aktiviraju ptice sa ružičastom sposobnošću JEDNOM IZMEĐU POTEZA.



NA KRAJU IGRE (ŽUTA):

Ove sposobnosti mogu da se aktiviraju samo jednom, na kraju igre. Aktivirajte ove sposobnosti nakon što završite sve korake na kraju runde. Ako imate više od jedne ptice sa sposobnošću NA KRAJU IGRE, možete ih aktivirati redosledom po svom izboru. Ove ptice ne aktiviraju ptice sa ružičastom sposobnošću JEDNOM IZMEĐU POTEZA.



JATO VARIJANTA

SPOSOBNOSTI KOJE SU U INTERAKCIJI SA OSTALIM IGRAČIMA

Generalno, sposobnosti vaših ptica koje su u interakciji sa drugim igračima odnose se na sve, ne samo na članove vaše grupe.

JEDNOM IZMEĐU POTEZA (RUŽIČASTA) SPOSOBNOST

Vaše ružičaste sposobnosti nikada se ne aktiviraju dok ste aktivni igrač, čak i ako drugi igrač igra u isto vreme. One se resetuju svaki put kada postanete aktivni igrač. Bilo koji aktivni igrač za stolom može da aktivira vašu ružičastu sposobnost – ne samo igrači u vašoj grupi.

„SVI IGRAČI” I „SVI OSTALI IGRAČI”

Ako aktivirate sposobnost koja ima odrednicu „svi igrači” ili „svi ostali igrači”, ona se odnosi na igrače obe grupe, uključujući i drugog aktivnog igrača. Međutim, drugi aktivni igrač primenjuje taj efekat tek nakon što završi svoj potez. Ne može da koristi resurse dobijene na osnovu vaše sposobnosti u svom potezu.

- U igri sa sedam igrača, u onim potezima kada dva aktivna igrača moraju da igraju jedan za drugim (pogledajte stranu 11), drugi aktivni igrač i dalje mora da sačeka dok ne završi svoj potez pre nego što iskoristi sposobnost drugog igrača.

Neke sposobnosti omogućavaju uzimanje karata ili kockica po redosledu igranja (na primer, karta Crvenogrli kolibri iz osnovne igre). Za ove sposobnosti važi:

- Svaka grupa bira iz svog seta karata i kockica.
- Unutar grupe koja nije aktivirala sposobnost, redosled biranja počinje od aktivnog igrača nakon što on završi svoj potez. Međutim, taj igrač i dalje dobija samo resurse koje dobijaju „svi igrači”.
 - » U igri sa sedam igrača, ako nema aktivnog igrača u grupi kada se aktivira ova vrsta sposobnosti, smatra se da je aktivni igrač, igrač koji će sledeći biti aktivni igrač.

„NEKI DRUGI IGRAČ”

Ako aktivirate sposobnost koja vam nalaže da izaberete samo jednog drugog igrača, možete izabrati bilo kog igrača, ne samo člana vaše grupe.

Ako se sposobnost odnosi na igrača sa vaše leve ili desne strane, to ne mora biti igrač koji je član vaše grupe.

KRAJ RUNDE

Kada svi igrači iskoriste sve svoje akcijske kocke (jednu kocku po potezu), runda se završava. Na kraju runde:

1. **Aktivirajte sposobnosti NA KRAJU RUNDE** svojih ptica na tabli.
2. **Bodujte cilj na kraju runde**, koju ste upravo završili.
3. **Ako je kraj 4. runde aktivirajte sposobnosti NA KRAJU IGRE, a zatim pređite na bodovanje.** U suprotnom, pređite na korak 4.
4. **Sklonite sve akcijske kocke sa table igrača.**
5. **Odbacite sve karte sa pticama sa postolja i dopunite ga.**
6. **Žeton za prvog igrača prelazi igraču levo.**

KRAJ RUNDE U DUET VARIJANTI

Na kraju runde, igrači postavljaju akcionu kocku na tablu sa ciljevima da bi označili koliko su poena osvojili, kao i u osnovnoj igri (strana 15). Poeni se dodeljuju samo uspešnijem igraču:

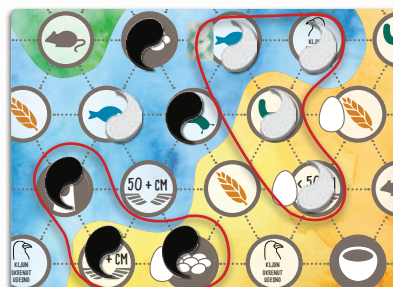
- Prvoplasirani igrač postavlja svoju kocku na označeno mesto iznad pločice sa ciljem i dobija prikazane poene.
- Drugoplasirani igrač postavlja svoju kocku na označeno mesto ispod pločice sa ciljem koje ne donosi nijedan poen.
- Drugoplasirani igrač dobija i žeton prvog igrača u sledećoj rundi.
- U slučaju nerešenog rezultata oba igrača dobijaju poene, a žeton prvog igrača dobija igrač koji ga nije imao u upravo završenoj rundi.

Na kraju igre, pronađite svoju najveću grupu duet tokena na duet mapi. Dobijate po jedan poen za svaki token u svojoj najvećoj grupi.

- Grupu čine tokeni na susednim poljima. Dva polja su susedna ukoliko su povezana linijom na duet mapi.

1. RUNDA 2 POENA	2. RUNDA 3 POENA	3. RUNDA 4 POENA	4. RUNDA 5 POENA
 U BILO KOM REDU	 NA	 MANJE NA BONUS POLJIMA	 KOJI NISU NA IVICI MAPE
0 POENA	0 POENA	0 POENA	0 POENA

KRAJ IGRE: 1 poen za svaki duet token u svojoj najvećoj grupi.



Primer: Na delu table sa leve strane, beli igrač dobija četiri poena, a crni igrač tri poena.

DUET VARIJANTA I EKSPANZIJE:

EVROPA:

Divlja guska, Svilorepi cvrčac i Zelena žuna imaju sposobnost da se računaju duplo za ciljeve na kraju runde. Kada odigrate neku od ovih ptica možete da postavite dva duet tokena. Tokene morate da postavite na različita polja. (Jedan ili oba možete da postavite na polje za resetovanje.)

Ptice koje se postavljaju vodoravno (Modrovrana, Obični kos, Siva čaplja i Dugorepa senica) računaju se kao jedna ptica i za njih postavljate samo jedan token.

OKEANIJA:

Ako potrošite nektar kao džoker hranu, možete ga računati kao hranu umesto koje ste ga potrošili. Ako ste ga potrošili kao nektar (za pticu kojoj je potreban nektar), možete ga tretirati kao bilo koju hranu na duet mapi.

KRAJ RUNDE U JATO VARIJANTI

Prilikom bodovanja ciljeva na kraju runde svi izjednačeni igrači dobijaju pun iznos poena. Na primer, ukoliko su dva igrača izjednačena za prvo mesto u prvoj rundi, obojica dobijaju po pet poena, a drugo mesto je i dalje dostupno.

- Žeton prvog igrača dobija igrač levo od igrača kod kog se trenutno nalazi, a zatim rotirajte brojčanic tako da zvezdica pokazuje na tog igrača. Na taj način su određena dva aktivna igrača za sledeću rundu.

JATO VARIJANTA									
1. RUNDA	2. RUNDA	3. RUNDA	4. RUNDA	5. RUNDA	6. RUNDA	7. RUNDA	8. RUNDA	9. RUNDA	10. RUNDA
1. MESTO	1. MESTO	1. MESTO	1. MESTO	1. MESTO	1. MESTO	1. MESTO	1. MESTO	1. MESTO	1. MESTO
2. MESTO	2. MESTO	2. MESTO	2. MESTO	2. MESTO	2. MESTO	2. MESTO	2. MESTO	2. MESTO	2. MESTO
3. MESTO	3. MESTO	3. MESTO	3. MESTO	3. MESTO	3. MESTO	3. MESTO	3. MESTO	3. MESTO	3. MESTO
4. MESTO	4. MESTO	4. MESTO	4. MESTO	4. MESTO	4. MESTO	4. MESTO	4. MESTO	4. MESTO	4. MESTO
5. MESTO	5. MESTO	5. MESTO	5. MESTO	5. MESTO	5. MESTO	5. MESTO	5. MESTO	5. MESTO	5. MESTO
6. MESTO	6. MESTO	6. MESTO	6. MESTO	6. MESTO	6. MESTO	6. MESTO	6. MESTO	6. MESTO	6. MESTO
7. MESTO	7. MESTO	7. MESTO	7. MESTO	7. MESTO	7. MESTO	7. MESTO	7. MESTO	7. MESTO	7. MESTO
8. MESTO	8. MESTO	8. MESTO	8. MESTO	8. MESTO	8. MESTO	8. MESTO	8. MESTO	8. MESTO	8. MESTO
9. MESTO	9. MESTO	9. MESTO	9. MESTO	9. MESTO	9. MESTO	9. MESTO	9. MESTO	9. MESTO	9. MESTO
10. MESTO	10. MESTO	10. MESTO	10. MESTO	10. MESTO	10. MESTO	10. MESTO	10. MESTO	10. MESTO	10. MESTO

BODOVANJE CILJEVA NA KRAJU RUNDE (PRAVILA ZA OSNOVNU IGROU)

U osnovnoj igri se nalazi dvostrana tabla za ciljeve i set pločica sa ciljevima. Ciljevi se baziraju na tome koliko ptica ili jaja imate u određenom staništu ili gnezdu. Da biste označili koliko ste poena osvojili, **morate da postavite svoju akcionu kocku na tablu za ciljeve** (čak i ako niste osvojili nijedan poen). Tabla ima dve strane, a svaka strana koristi drugačiji metod bodovanja. Zelena strana se preporučuje iskusnim igračima, a plava strana je dobra za početnike.

ZELENA: NAJUSPEŠNIJI IGRAČ

Ova metoda koristi stranu table za ciljeve koja ima polje za prvo, drugo i treće mesto.

Na kraju runde prebrojite koji je igrač najviše puta ispunio uslov. Igrači upoređuju svoje rezultate i u skladu sa njima postavljaju akcione kocke na osvojeno mesto.

1. RUNDA		NAJVIŠE	1	1	0	0
2. RUNDA		NAJVIŠE	5	2	1	0
3. RUNDA		NAJVIŠE	5	3	2	0
4. RUNDA		NAJVIŠE	7	4	3	0

Ako su dva ili više igrača izjednačena, dele to mesto. Postavite njihove kocke na isto polje, a sledeće mesto (ili mesta) ne dodeljujete. Na kraju igre, sabraćete poene tog i sledećeg (ili sledećih) polja i podeliti ih sa brojem igrača koji su izjednačeni i zaokružiti na manji broj (četvrto mesto ne donosi poene).

Na primer, kada bodujete cilj koji donosi 5, 2 i 1 poen, ako su dva igrača izjednačena na prvom mestu, svaki od njih dobija tri poena (saberite pet poena za prvo i dva poena za drugo mesto, podelite sa dva (broj igrača) i zaokružite na manji broj). Drugo mesto se ne dodeljuje nijednom igraču.

Morate da imate barem jedan traženi predmet da biste mogli da osvojite bodove na osnovu cilja. Na primer, morate da imate barem jednu livadsku pticu da biste osvojili poene za cilj „ptice u livadi“.

Ako završite na četvrtom ili petom mestu, **morate da postavite akcionu kocku** na polje koje donosi 0 poena.

PLAVA: JEDAN POEN PO USLOVU

Ova metoda koristi stranu table za ciljeve koja ima polja označena 5-4-3-2-1-0 pored pločice cilja.

Na kraju runde prebrojite koliko ste puta ispunili traženi uslov. Dobijate 1 poen za svaki ispunjeni uslov, a najviše možete da dobijete pet poena. Iskoristite akcionu kocku da označite svoj rezultat za taj cilj. Ako nemate nijedan ispunjeni uslov, **morate da postavite akcionu kocku** na polje koje donosi 0 poena.

1. RUNDA		1) SVAKI	5	4	3	2	1	0
2. RUNDA		1) SVAKI	5	4	3	2	1	0
3. RUNDA		1) SVAKI	5	4	3	2	1	0
4. RUNDA		1) SVAKI	5	4	3	2	1	0

ZA BODOVANJE NA KRAJU IGRE POGLEDajte STRANU 5.
ZA DETALJAN OPIS SVAKOG CILJA POGLEDajte APENDIKS

BONUS KARTE

Kao što je opisano u postavci, svaki igrač počinje igru sa jednom bonus kartom (odabranom od dve nasumične karte). U špil, takođe, postoji nekoliko ptica koje vam omogućavaju da vučete dodatne bonus karte. U ovoj ekspanziji nalaze se tri bonus karte - Fotograf, Kartograf i Anatom - koje su dostupne i u osnovnoj igri. Verzije karata iz ove ekspanzije imaju dopunjene pojmove i procenete, tako da su obuhvaćene sve ptice, iz osnovne igre i sve tri dosada objavljene ekspanzije (Ptice Evrope, Ptice Okeanije i Ptice Azije).

Sve bonus karte boduju se na kraju igre. Pogledajte Apendiks za više informacija o bodovanju svih vrsta bonus karata.

NAPOMENE

BONUS KARTA ZOOLOG: Ukoliko kombinujete osnovnu igru i sve tri dosada objavljene ekspanzije (Ptice Evrope, Ptice Okeanije i Ptice Azije) preporučujemo vam da ne koristite bonus kartu Zoolog. Razlog tome je što kada koristite sve karte procenat ptica koje ispunjavaju uslov za ovu bonus kartu iznosi samo 6,6%.

Ako ipak odlučite da koristite kartu Zoolog, dopunjeni spisak pojmova glasi: *krava, mačka, miš, muva, nosorog, ostriga, osa, pčela, tigar, riba, zebra, zmija, žaba*.

RASPON KRILA: Merenje raspona krila nije široko rasprostranjeno u Aziji kao u Severnoj Americi i Evropi, i za mnoge ptice nismo mogli da pronađemo zvanične raspone krila. Umesto toga, mnogi azijski ornitolozi mere samo jedno krilo. Gde je bilo potrebno, dali smo sve od sebe da izračunamo raspon krila na osnovu dostupnih podataka.

ZASLUGE

- Informacije o pticama preuzete su sa sajta *Birds of the World* (birdsoftheworld.org), i knjige *The Encyclopedia of Birds*, koju su napisali Paula Hammond i Per Christiansen. Imena ptica na srpskom preuzeta su sa sajta avibase.bsc-eoc.org.
- Slike ptica i druge ilustracije možete pronaći na Redandbluedesigns.com.
- Tip slova *Cardenio Modern* dizajnirao je Nils Cordes, nilscordes.com.
- Wingspan Ptice Azije takođe ima hranilicu i Okeanija tablu za igrače koje je ilustrovala Beth Sobel i ilustraciju ptice, koju je nacrtała Catalina Martinez.

ŽELITE DA POGLEDATE „KAKO SE IGRA“ VIDEO?



IMATE PITANJA ILI ŽELITE NEŠTO DA PODELITE SA NAMA?

facebook: **MiplNS**, instagram: **@miplns**

POTREBAN VAM JE REZERVNI DEO?

Pišite nam na **shop@drustveneigre.rs**

ŽELITE JOŠ SJAJNIH DRUŠTVENIH IGARA?

Posetite naš sajt **www.drustveneigre.rs**



STONEMAIER
GAMES

Prvo srpsko izdanje: © 2025. Mipl
Pridemage Games, Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad, Srbija

©2019. Stonemaier LLC. Wingspan je
zaštićeni znak kompanije
Stonemaier LLC. Sva prava zadržana.