

SRPSKO IZDANJE

WINGSPAN

PTICE OKEANIJE

Autor Elizabet Hargriv
Ilustracije Natalija Rohas,
Ana Maria Martinez Džaramilo i Bet Sobel

U drugoj ekspanziji za društvenu igru Wingspan predstavljamo vam živopisne i očaravajuće ptice Okeanije. Ekspanzija Ptice Okeanije je dizajnirana tako da može da se kombinuje sa osnovnom igrom, kao i sa drugim ekspanzijama.

Ova ekspanzija uključuje nove table za igrače i novu vrstu hrane, što omogućava igračima da istražuju različite strategije u novom okruženju. Takođe uključuje nove bonus karte i još novih pločica sa ciljevima, kao i žuta jaja.

KOMPONENTE

1 pravila

95 karata sa pticama



5 bonus karata



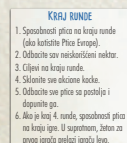
1 blokić za beleženje rezultata



4 pločice sa ciljevima



1 podsetnik



15 figurica jaja



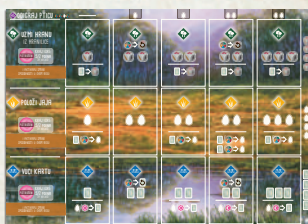
5 drvenih kockica



69 tokena nektara



5 tabli za igrače



POSTAVKA

1. Promešajte zajedno špilove ptica koje želite da koristite. Ako posedujete više ekspanzija, imate mnogo karata ptica! Svaki špil je uravnotežen tako da dobro funkcioniše sa bonus kartama iz osnovne igre i da obezbedi relativno jednak broj ptica iz svakog staništa i sa svakim tipom gnezda. Možete igrati sa svim ekspanzijama ili kombinovati bilo koju kombinaciju dva špila. Koristite oznaku u donjem desnom uglu svih karta da biste lakše razdvojili ekspanzije.
2. Pomešajte bonus karte i pločice sa ciljevima sa ostalim kartama i pločicama.
3. Postavite igru kao i obično, osim što treba da:
 - a. Zamenite svih pet kockica iz osnovne igre novim kockicama.
 - b. Zamenite sve table za igrače iz osnovne igre novim tablama za igrače.
 - i. Nove table za igrače mogu se koristiti čak i bez drugih elemenata ekspanzije Ptice Okeanije ako vam se više sviđaju od tabli iz osnovne igre.
 - c. Postavite podsetnik pored table sa ciljevima.
 - d. Dodajte tokene nektara u zalihe hrane. Svaki igrač bira pet početnih karata/tokena hrane od pet nasumično podeljenih karata i pet standardnih tipova hrane (u šta se ne ubraja nektar) kao i obično. **Zatim, svi igrači dobijaju po jedan nektar.**

Podsećamo vas da sve akcione kocke treba da ostanu u redu u kom su iskorišćene sve do bodovanja na kraju runde pošto su od važnosti za jednu pločicu sa ciljevima koja je dodata u ovoj ekspanziji.



TOK IGRE

Kada koristite ekspanziju Ptice Okeanije osnovni tok igre je isti kao i u osnovnoj igri, ali postoji jedan dodatni korak i jedna napomena vezana za kraj igre (pogledajte podebljane delove teksta).

Na kraju svake runde:

1. Aktivirajte sposobnosti ptica NA KRAJU RUNDE, ako koristite ekspanziju Ptice Evrope.
2. **Odbacite sav neiskorišćeni nektar (kao što je opisano u nastavku).**
3. Bodovanje ciljeva na kraju runde.
4. Sklonite sve akcione kocke sa table igrača.
5. Odbacite sve karte ptica sa postolja i dopunite ga.
6. Ako je kraj 4. runde aktivirajte sposobnosti NA KRAJU IGRE. U suprotnom, žeton za prvog igrača prelazi igraču levo.

Na kraju igre, prvo završite sve korake na kraju runde, a **zatim aktivirajte sposobnosti ptica NA KRAJU IGRE** (kao što je opisano u nastavku).

NEKTAR



Biljni šećeri su važan izvor hrane za mnoge ptice Okeanije.

U svojoj knjizi *Where Song Began*, biolog Tim Lov tvrdi da je više nektara dostupno pticama u Australiji nego u drugim delovima sveta jer, na siromašnom zemljištu u regionu, drveće nema dovoljno hranljivih materija koje su im potrebne za pretvaranje šećera u novo tkivo — pa ga daju oprašivačima, uključujući medojede i brojne papagaje.

Višak šećera je dostupan i u drugim oblicima. Kada insekti napadnu eukaliptus, oni izlučuju slatku supstancu zvanu mana. Drugi insekti izlučuju višak šećera iz soka drveta kao supstance koje se zovu lerp i medljika. Veliki broj ptica u regionu, od srebrokih do megapoda, hrane se bar jednim od ovih izvora šećera.

Da bi se ovo izobilje šećera predstavilo u svim njegovim oblicima, ova ekspanzija uvodi nektar kao novu vrstu hrane i donosi nove kockice, na kojim postoji i nektar, a koje zamenjuju kockice iz osnovne igre.

NEKTAR MOŽETE DA KORISTITE KAO DŽOKER HRANU KADA PLAĆATE CENU U HRANI DA BISTE ODIGRALI PTICU, AKTIVIRATE SPOSOBNOST PTICE KOJA KORISTI „BILO KOJU HRANU” ILI UNAPREĐUJETE AKCIJU. Možete umesto bilo koje od pet vrsta hrane da koristite nektar kada odigravate pticu, odbacujete  za sposobnost ptice ili unapređujete akciju (na primer, odbacujete hranu da biste položili dodatno jaje).

- Neke ptice imaju nektar u ceni. Pravilo da možete potrošiti dve hrane kao da su jedna bilo koja vrsta hrane primenjuje se i na nektar.
- Simbol  uvek uključuje nektar. Ako vam se čini da su zbog ovog pravila meksički gavran i gavran iz osnovne igre previše jaki, izvadite iz špila ove dve karte kada koristite ekspanziju Ptice Okeanije.

KADA SE SPOSOBNOSTI PTICA ODOSE NA TAČNO ODREĐENU VRSTU HRANE, NEKTAR NE MOŽE DA SE KORISTI KAO DŽOKER HRANA. Na primer, ako sposobnost ptice traži glodare u hranilici, ne možete da računate i nektar u njoj.

SAV PREOSTALI NEKTAR U LIČNIM ZALIHAMA NA KRAJU RUNDE SE ODBACUJE.

Ne možete da prenesete nektar iz jedne runde u sledeću.

- Odbačeni nektar na kraju runde se vraća u zalihe, ne na jedno od tri polja POTROŠENI NEKTAR (pogledajte stranu 3).
- Ovo pravilo se odnosi samo na nepotrošeni nektar u ličnim zalihama. Nemojte da odbacujete nektar sa polja POTROŠENI NEKTAR ili nektar sačuvan na pticama.



NAPOMENA AUTORA: Obilje biljnog šećera ne koriste samo ptice, već i veliki broj insekata i sisara. Takođe, oprašeno cveće se pretvara u plodove ili seme. Upravo ova uloga biljnog šećera u ekosistemu me je navela da nektar pretvorim u džoker hranu. Ne samo da mnoge ptice jedu nektar ili lerp direktno, već i druge ptice mogu pronaći hranu koju traže kao direktan rezultat prisustva nektara. Kada odigravanje sokola plaćate nektarom zamislite ga kako je ulovio šećernu torbarsku vevericu u cvetu eukaliptusa!

KADA POTROŠITE NEKTAR DA BISTE ODIGRALI PTICU, AKTIVIRALI SPOSOBNOST PTICE KOJA KORISTI „BILO KOJU HRANU“ ILI UNAPREDILI AKCIJU, STAVITE GA NA POLJE POTROŠENI NEKTAR ZA TO STANIŠTE.

Nektar možete staviti na tablu za igrača kada:

- potrošite nektar kao cena u hrani za ptice (nektar koji plaćate preko zamene   =  ne stavljate na polje POTROŠENI NEKTAR, jer tom prilikom nektar ne ulazi u vaše lične zalihe).
- potrošite nektar na sposobnost ptice koja ima simbol . (Zapamtite, ako se sposobnost ptice odnosi na tačno određenu vrstu hrane, morate da koristite tu hranu. Nektar ne možete da koristite kao džoker hranu za sposobnosti ptica.)
- potrošite nektar da biste unapredili jednu od akcija naznačenih na tabli za igrača (kao što je resetovanje hranilice ili postolja za karte, ili polaganje više jaja ili uzimanje više karata).



Nektar morate da stavite u isto stanište u kojem ste ga potrošili: Kada odigrate pticu, stavite ga u stanište u koje ste odigrali pticu ili ga stavite u stanište koje ste aktivirali u tom potezu.

Prilikom zamene   =  ne smete da trošite nektar jer je on džoker hrana i ta zamena ne bi imala smisla.

NA KRAJU IGRE, PREBROJITE KO IMA NAJVIŠE TOKENA NEKTARA NA POLJU POTROŠENI NEKTAR SVAKOG STANIŠTA. DODELITE POENE KAO ŠTO JE PRIKAZANO NA TABLAMA ZA IGRAČE. U SVAKOM STANIŠTU:

- Igrač koji ima najviše nektara dobija pet poena, i
- Igrač koji je drugi po broju nektara dobija dva poena.

Kao i kod ciljeva na kraju runde, morate imati najmanje jedan žeton nektara u staništu da biste se kvalifikovali za poene nektara za to stanište. Ako je dva ili više igrača izjednačena, saberite poene za prvo i drugo mesto i podelite ih (zaokruženo naniže). Poeni za drugi najveći broj nektara se ne dodeljuje. Na primer, ako su dva igrača izjednačena za najviše nektara onda bi svaki dobio po tri poena. Ako je dva ili više igrača izjednačena za drugi najveći broj tokena nektar, oni dele 2 poena za drugo mesto (zaokruženo naniže).

AKCIJA NOVIH TABLI ZA IGRAČE: RESETUJ

U kolonama 2 i 4 novih tabli za igrače, postoji nova opcija u redovima koji predstavljaju šumu i močvaru.



ŠUMA: Možete odbaciti jednu, bilo koju hranu da biste resetovali hranilicu.



MOČVARA: Možete odbaciti jednu, bilo koju hranu da biste resetovali postolja za karte.

Odigrajte akcije redom kojim su naznačene: prvo resetujte pa onda uzmite hranu ili karte.

SPOSOBNOSTI PTICA NA KRAJU IGRE

Neke ptice imaju žute sposobnosti koje 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 vašem izboru. Ove ptice ne aktiviraju ptice sa ružičastom sposobnošću JEDNOM IZMEĐU POTEZA.

PTICE NELETAČICE

Nakoliko ptica Okeanije ima simbol * umesto dužine raspona krila. To su ptice neletačice, i većina njih ima zakržljala krila. Za sve sposobnosti ptica i bonus karte u kojima se računa raspon krila, ptice neletačice se smatraju džoker pticama. Na primer:

- Ptice neletačice uvek ispunjavaju uslov za raspon krila prilikom aktiviranja sposobnosti grabljivica.
- Smatra se da ptice neletačice mogu da imaju bilo koji raspon krila za bodovanje bonus karata koje donose poene za ptice koje imaju raspone krila u rastućem ili opadajućem nizu.

SUSEDNE PTICE

Ako na karti postoji termin susedne ptice, računaju se samo ortogonalno susedne ptice, odnosno ptice koje se na tabli igrača nalaze neposredno levo, desno, iznad ili ispod te ptice.



APENDIKS

BONUS KARTE

MAŠINSKI INŽENJER: Ova bonus karta donosi poene za setove od četiri gnezda različitog tipa među svim vašim pticama. Redosled i lokacija gnezda nije bitna. Bitno je samo da se svaki set sastoji od sva četiri tipa gnezda.

Svako džoker gnezdo može da menja jedno gnezdo bilo kog tipa u jednom setu. Na primer:

- gnezdo u šupljini, gnezdo na platformi i dva džoker gnezda čine jedan set.
- dva gnezda u šupljini, dva gnezda na platformi, gnezdo u krošnji, gnezdo na tlu i dva džoker gnezda čine dva seta.
- dva gnezda u krošnji, dva gnezda u šupljini, dva gnezda na platformi i jedno džoker gnezdo čine jedan set, ne dva, zato što džoker gnezdo može da bude deo samo jednog seta.

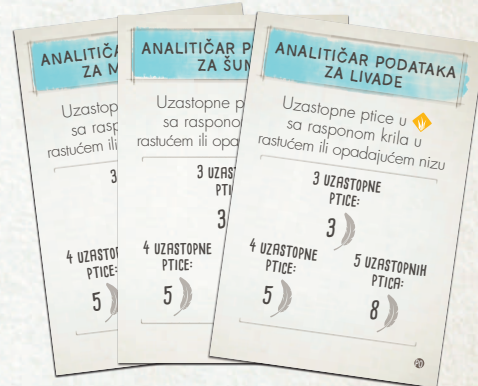
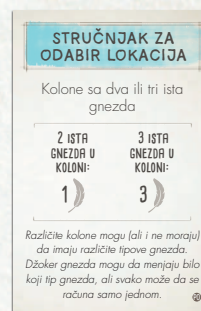
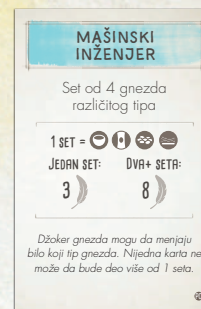
STRUČNJAK ZA ODABIR LOKACIJA: Ova bonus karta donosi poene za svaku kolonu u kojoj se nalaze barem dva gnezda istog tipa. Kolona donosi 1 ili 3 poena, u zavisnosti od toga da li se u njoj nalazi 2 ili 3 gnezda istog tipa. Ukoliko u koloni nemate barem 2 gnezda istog tipa ona ne donosi poene. Različite kolone mogu (ali i ne moraju) da imaju različite tipove gnezda.

Svako džoker gnezdo se računa samo jednom. Ne možete da ga računate za dva različita tipa gnezda u istoj koloni.

ANALITIČARI PODATAKA ZA ŠUME, LIVADE I MOČVARE: Ove bonus karte donose poene ukoliko imate dovoljan broj uzastopnih ptica, u odgovarajućem staništu, sa rasponom krila u rastućem ili opadajućem nizu. Niz ne mora da se sastoji od svih ptica u staništu, i ne mora da počinje sa prvom niti da se završava sa poslednjom pticom u tom staništu. Niz može da uključuje dve ili više ptice sa istim rasponom krila.

Kao što je već naznačeno, ptice neletačice se računaju kao džoker ptice prilikom utvrđivanja raspona krila. Prilikom bodovanja ovih bonus karata pticama neletačicama možete da dodelite raspon krila koji god želite.

Na primer, ako su rasponi krila prve tri ptice u vašoj močvari u rastućem nizu, ali četvrta ptica ima manji raspon krila od treće ptice, dužina vašeg niza je tri, i u tom slučaju bonus karta Analitičar podataka za močvare će vam doneti tri poena.



NOVE REČI ZA BONUS KARTE

Nekoliko bonus karata iz osnovne igre sada uključuju neke nove termine koji se javljaju u nazivima ptica Okeanije:

ANATOM: čuperak, noga, resa, usta

FOTOGRAF: narandžasta, roze

KARTOGRAF: Australazija, Australija, jug, Novi Zeland, Pacifik

ZOOLOG: tigar, zebra, žaba

SPOSOBNOSTI PTICA

SPOSOBNOSTI UZIMANJA HRANE

ŠIROKOREPI DRONGO	JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada neki drugi igrač uzme  , uzmi 1  iz zaliha.	
MALA FREGATA	KADA SE AKTIVIRA: Svi igrači mogu da odbace po 1  sa  ptice. Svaki igrač koji je odbacio  uzima 1  iz zaliha.	
SREBROOKA	KADA SE AKTIVIRA: Svi igrači uzimaju po 1  iz zaliha.	
PRAVA ROZELA	KADA SE AKTIVIRA: Svi igrači uzimaju po 1  iz zaliha. Ti takođe uzimaš i 1  iz zaliha.	
BLEDOŽUTI VOĆNI GOLUB	KADA SE AKTIVIRA: Svi igrači uzimaju po 1  iz zaliha. Ti uzimaš 1 dodatno  iz zaliha.	
ISTOČNA BIČARKA KRALJEVSKA BAŠTOVANKA LUINOV MEDOJED RAJSKA PTICA RAGIJANA	KADA SE AKTIVIRA: Izaberi 1 drugog igrača. Oboje uzimate 1 [vrsta hrane] iz zaliha.	
MEDOJED SA RIĐOM TRAKOM	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci 1  . Ukoliko to uradiš, uzmi 1  iz zaliha.	
MEDOJED ZVONAR	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci bilo koji broj  da bi uzeo isti broj  iz zaliha.	
CVETARKA IMELAŠICA	KADA SE AKTIVIRA: Uzmi 1  iz zaliha, ili odbaci 1  da bi uzeo 1  iz zaliha.	
MASKIRANI MEDOJED	KADA SE AKTIVIRA: Uzmi 1  iz hranilice, ukoliko je moguće.	Ukoliko sve kockice u hranilici pokazuju isti simbol, možete da je resetujete pre nego što uzmete hranu iz nje.
CRVENOKAPI CRVENDAČ CRVENOVRATA SABLJARKA NOVOZELANDSKI KERERU GOLUB TAMNOGLAVI ORLASTI PAPAGAJ	KADA SE AKTIVIRA: Ako igrač [desno/levo] od tebe ima [vrsta hrane] u ličnim zaliham, uzmi 1 [ista vrsta hrane] iz zaliha.	Hranu uzimate iz zajedničkih zaliha.
EMU	KADA SE AKTIVIRA: Uzmi sve  iz hranilice. Zadrži polovinu (zaokruženo naviše), zatim odluči kako ćeš da raspodeliš ostatak među drugim igračima.	Morate uzeti sve semenke iz hranilice. Ne odbacujte nijedan token semenki; morate sve da raspodelite ostalim igračima.
MOLUČKI DUGIN LORIKIT	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci 1  na POTROŠENI NEKTAR polje svoje  . Ukoliko to uradiš, uzmi 2  iz hranilice.	
RESASTI MEDOJED SA CRVENIM RESAMA	KADA SE ODIGRA: Uzmi 1  iz zaliha za svaku pticu u svojoj  koja ima raspon krila < 49 cm.	

AUSTRALIJSKI RESASTI VIVAK	KADA SE ODIGRA: Resetuj hranilicu, zatim za svaku vrstu hrane u hranilici, uzmi 1 token hrane te vrste.	Za kockice koje pokazuju dve vrste hrane, možete da uzmete obe vrste. Međutim, sposobnost ove ptice vam omogućava da uzmete samo po 1 token svake vrste hrane. Kada uzmete hranu izvadite kockicu iz hranilice, kao i obično. Dok odigravate ovu akciju, bacite kockice samo jedanput, na početku. Ukoliko, nakon što uzmete hranu, koristeći akciju ove ptice sve kockice u hranilici pokazuju isti simbol, ne možete da je resetujete da biste uzeli još hrane.
AUSTRALIJSKI SOVASTI LEGANJ	JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada neki drugi igrač uradi akciju UZMI HRANU, uzmi 1  iz hranilice, ukoliko je moguće, na kraju njegovog poteza.	

SPOSOBNOSTI VUČENJA KARATA

BROLGA ŽDRAL	KADA SE AKTIVIRA: Izaberi 1 drugog igrača. Taj igrač polaže 1  , a ti vučeš 2  .	Možete da vučete karte čak i ako drugi igrač ne može da položi  .
AUSTRALIJSKA PLOVKA KAŠIKARA	KADA SE AKTIVIRA: Izaberi 1 drugog igrača. Oboje vučete po 1  sa vrha špila.	
ZEBRATA PLOVKA KAŠIKARA ZELENA PATULJASTA GUSKA	KADA SE AKTIVIRA: Vuci 2  sa vrha špila. Zadrži 1  , a drugu daj nekom drugom igraču.	
DOMINIKANSKI GALEB	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci bilo koji broj  da bi vukao isti broj  .	
AUSTRALIJSKA UTVA GRNOKLJUNI AUSTRALIJSKI KAŠIČAR REŽNJEVITA PATKA VILI VRTIREP	KADA SE AKTIVIRA: Vuci 1  okrenutu licem nagore sa postolja koja ima [tip gnezda] ili  gnezdo. Možeš pre toga da resetuješ ili dopuniš postolje.	Pre nego što vučete kartu sa naznačenim tipom gnezda, možete da: • resetujete postolje (odbacite sve licem nagore okrenute karte i postavite licem nagore 3 nove karte), ili • dopunite postolje (postavite nove karte sa vrha špila na prazna mesta), ili • ostavite postolje takvo kako jeste.



SPOSOBNOSTI POLAGANJA JAJA

HORSFILDOVA BRONZANA KUKAVICA	JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada neki drugi igrač uradi akciju POLOŽI JAJA, položi 1 ○ na pticu koja ima raspon krila < 30 cm.	
FAZANSKA KUKAVICA	JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada neki drugi igrač uradi akciju POLOŽI JAJA, položi 1 ○ na ovu pticu.	
STEFANINA RAJSKA PTICA	KADA SE AKTIVIRA: Izaberi 1 drugog igrača. Oboje polažete po 1 ○.	
HORSFILDOVA ŠEVA	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci 1 🍂. Ukoliko to uradiš, položi do 2 ○ na ovu pticu.	
MIRNI GOLUBIĆ	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci bilo koji broj 🍂. Položi po 1 ○ na ovu pticu za svaku odbačenu 🍂.	
AUSTRALIJSKA RIĐOLIKA PREPELICA	KADA SE ODIGRA: Odbaci do 6 🎯. Položi po 1 ○ na ovu pticu za svaku odbačenu hranu.	
AUSTRALAZIJSKA SULTANKA	KADA SE AKTIVIRA: Položi 1 ○ na jednu susednu pticu.	Susedne ptice su one koje se na tabli igrača nalaze neposredno levo, desno, iznad ili ispod te ptice.
BELOGRUDA ŠUMSKA LASTA	KADA SE ODIGRA: Položi po 1 ○ na svaku svoju pticu u 🏠, uključujući i ovu.	
PACIFIČKA CRNA PLOVKA	NA KRAJU IGRE: Za svaka 2 ○ u svojoj 🌊, položi po 1 ○ na ovu pticu.	Limit broja jaja mora da se poštuje. Na primer, ako imate 6 jaja na pticama u močvari i samo jedno mesto za jaje na ovoj ptici, položićete samo 1 jaje. Zaokružuje se na dole (na primer, ako imate 5 jaja na pticama u močvari, položite 2 jajeta). Jaja se polažu posle bodovanja cilja na kraju 4. runde.
CRNI PACIFIČKI BARSKI PETLIĆ	NA KRAJU IGRE: Položi po 1 ○ na svaku svoju pticu u 🌊, uključujući i ovu.	Jaja se polažu posle bodovanja cilja na kraju 4. runde.
CRNO-BELI MALI VRANAC MEGAPODA NARANDŽASTIH NOGU PEGAVA MEGAPODA	NA KRAJU IGRE: Položi po 1 ○ na svaku svoju pticu koja ima [tip gnezda] gnezdo, uključujući i ovu.	Možete računati 🌟 gnezda kao traženi tip gnezda i položiti jaja na ptice sa džoker gnezdom. Jaja se polažu posle bodovanja cilja na kraju 4. runde.
CRVENOLEĐI VILINSKI GARIĆ	NA KRAJU IGRE: Položi po 1 ○ na svaku svoju pticu koja ima 🌟 gnezdo, uključujući i ovu.	Ova ptica polaže jaja samo na ptice sa 🌟 gnezdom. Jaja se polažu posle bodovanja cilja na kraju 4. runde.
CRNI LABUD JARKOPLAVI VILINSKI GARIĆ	NA KRAJU IGRE: Položi po 1 ○ na svaku svoju pticu koja ima raspon krila [određena dužina], uključujući i ovu.	Ptice neletačice se računaju kao džoker ptice prilikom utvrđivanja raspona krila, tako da se na njih mogu položiti jaja kada su u pitanju sposobnosti ove dve ptice, iako su one kontradiktorne. Jaja se polažu posle bodovanja cilja na kraju 4. runde.

SPOSOBNOSTI FORMIRANJA JATA

ROZE KAKADU	KADA SE AKTIVIRA: Izaberi 1 drugog igrača. Taj igrač resetuje hranilicu i uzima 1 🍌, ukoliko je moguće. Ti podvuci 2 🎴 sa vrha špila pod ovu pticu.	Vi ćete podvući dve karte sa vrha špila čak i ako izabrani igrač nije uzeo semenke iz hranilice.
CRVENA AUSTRALIJSKA TRAVARKA	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci 1 🎴 da bi podvukao 1 🎴 sa vrha špila pod ovu pticu.	
NIMFA PAPAGAJ	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci 1 🍌 da bi izabrao 1 🎴 sa postolja i podvukao je pod ovu pticu.	Biranje i podvlačenje karte koristeći sposobnost ove ptice smatraju se jednom akcijom. Koristeći ovu sposobnost ne možete da vučete kartu u ruku.
AUSTRALIJSKA ZEBRASTA ZEBRA	KADA SE AKTIVIRA: Ako igrač desno od tebe ima 🍌 u svojim ličnim zalihama, podvuci 1 🎴 sa vrha špila pod ovu pticu.	
INKA KAKADU VELIKI ŽUTOČUBI KAKADU	KADA SE AKTIVIRA: Podvuci 1 🎴 iz ruke pod ovu pticu. Ukoliko to uradiš, svi igrači (uključujući i tebe) uzimaju po 1 [vrsta hrane] iz zaliha.	
BUČNI MINER	KADA SE AKTIVIRA: Podvuci 1 🎴 iz ruke pod ovu pticu. Ukoliko to uradiš, položi do 2 ○ na ovu pticu. Svi ostali igrači mogu da polože po 1 ○.	
PAPAGAJ TIGRICA	KADA SE AKTIVIRA: Podvuci pticu sa najmanjim rasponom krila sa postolja pod ovu pticu.	Ukoliko ima više ptica sa istim, najmanjim rasponom krila, vi birate koju ćete podvući.
GRIVASTA PATKA	KADA SE AKTIVIRA: Podvuci do 3 🎴 iz ruke pod ovu pticu. Ako podvučeš barem 1 🎴, uzmi 1 🍌 iz zaliha.	Nikada ne možete da uzmete više od 1 semenke po potezu, bez obzira na to koliko ste karata podvukli.
VELIKA TREPTELJKA	NA KRAJU IGRE: Podvuci 1 🎴 sa vrha špila pod svaku svoju pticu u 🍌, uključujući i ovu.	
BLITOV KLJUNOROŽAC	KADA SE ODIGRA: Odbaci sva ○ sa 1 svoje ptice koja ima 🐣 gnezdo. Podvuci duplo više 🎴 sa vrha špila pod ovu pticu.	
LASTA DOMAĆIN	KADA SE ODIGRA: Podvuci 1 🎴 sa vrha špila pod svaku pticu u ovom staništu, uključujući i ovu pticu.	
CRNI NODI	KADA SE AKTIVIRA: Resetuj hranilicu i uzmi sve 🐟, ukoliko ih ima. Možeš da odbaciš bilo koji broj tih 🐟 da bi podvukao isti broj 🎴 sa vrha špila pod ovu pticu.	Kada uzmete hranu izvadite kockicu iz hranilice, kao i obično.
SIVA KRDŽA	KADA SE AKTIVIRA: Pogledaj 3 🎴 sa vrha špila. Zadrži 1 🌊 pticu, ukoliko je moguće. Možeš da je dodaš u ruku ili da je podvučeš pod ovu pticu. Odbaci ostale karte.	
AUSTRALIJSKI IBIS	KADA SE AKTIVIRA: Promešaj gomilu odbačenih karata, zatim vuci 2 🎴 odatle. Izaberi 1 i podvuci je pod ovu pticu ili je dodaj u ruku. Odbaci drugu kartu.	Nakon što odigrate sposobnost ove ptice gomila odbačenih karata i špil ostaju razdvojeni.

SPOSOBNOSTI GRABLJIVICA

MALI PINGVIN	KADA SE AKTIVIRA: Vuci i odbaci 5  sa vrha špila. Za svaku  u ceni tih karata, sačuvaj po 1  iz zaliha na ovoj ptici.	
RIBI BUBUK	KADA SE AKTIVIRA: Vuci 1  okrenutu licem nagore sa postolja koja ima raspon krila < 75 cm i podvuci je pod ovu pticu.	
RIBI GAK	KADA SE AKTIVIRA: Pogledaj  sa vrha špila. Ukoliko je  ptica, podvuci je pod ovu pticu. U suprotnom je odbaci.	
SMEĐI SOKO	KADA SE AKTIVIRA: Pogledaj  sa vrha špila. Ukoliko se u ceni ptice nalazi  ili  , podvuci je pod ovu pticu. U suprotnom je odbaci.	
KLINOREPI ORAO	KADA SE AKTIVIRA: Pogledaj  sa vrha špila. Ukoliko je raspon krila > 65 cm, podvuci tu kartu pod ovu pticu i sačuvaj 1  iz zaliha na ovoj ptici. U suprotnom je odbaci.	Obratite pažnju na to da klinorepi orao traži ptice koje imaju raspon krila VEĆI od 65 cm, za razliku od ostalih grabljivica.
SIVI KASAPIN	KADA SE AKTIVIRA: Pogledaj  sa vrha špila. Ukoliko je raspon krila < 40 cm, podvuci tu kartu pod ovu pticu i sačuvaj  iz zaliha na ovoj ptici. U suprotnom je odbaci.	
AUSTRALIJSKA LUNJA	KADA SE AKTIVIRA: Resetuj hranilicu i uzmi 1  , ukoliko je moguće. Možeš ga dati nekom drugom igraču. Ukoliko to uradiš, položi do 3  na ovu pticu.	Kada uzmete hranu izvadite kockicu iz hranilice, kao i obično.
SIVI SVRAČKO LIKI DROZD	KADA SE AKTIVIRA: Resetuj hranilicu i uzmi sve  , ukoliko ih ima. Možeš da sačuvаш bilo koji broj njih na ovoj ptici.	Kada uzmete hranu izvadite kockicu iz hranilice, kao i obično. Glodare možete da sačuvate na ovoj ptici ili da ih dodate u svoje lične zalihe.
SMEĐA ŽABOUSTA	KADA SE AKTIVIRA: Resetuj hranilicu. Uzmi 1  ili 1  iz hranilice, ukoliko je moguće, i sačuvaj ga na ovoj ptici.	Uzimate samo 1 hranu. Kada uzmete hranu izvadite kockicu iz hranilice, kao i obično.
BELOTRBI BELOREPAN	KADA SE AKTIVIRA: Resetuj hranilicu. Uzmi 1  ili 1  iz hranilice, ukoliko je moguće, i sačuvaj ga na ovoj ptici.	Uzimate samo 1 hranu. Kada uzmete hranu izvadite kockicu iz hranilice, kao i obično.
KUKABURA	KADA SE AKTIVIRA: Resetuj hranilicu. Ukoliko to uradiš, uzmi 1  , 1  ili 1  , ukoliko je moguće.	Uzimate samo 1 hranu. Kada uzmete hranu izvadite kockicu iz hranilice, kao i obično.
BELOLIKA AUSTRALIJSKA ČAPLJA	KADA SE AKTIVIRA: Resetuj hranilicu i uzmi sve  , ukoliko ih ima. Možeš da sačuvаш bilo koji broj njih na ovoj ptici.	Kada uzmete hranu izvadite kockicu iz hranilice, kao i obično. Ribe možete da sačuvate na ovoj ptici ili da ih dodate u svoje lične zalihe.
SVETI VODOMAR	JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada neki drugi igrač uradi akciju UZMI HRANU, uzmi 1  , 1  ili 1  iz hranilice, ukoliko je moguće, na kraju njegovog poteza.	Ukoliko sve kockice u hranilici pokazuju isti simbol, možete da je resetujete pre nego što uzmete hranu.

SPOSOBNOSTI VEZANE ZA BONUS KARTE

SEVERNI PEGAVI KIVI	KADA SE ODIGRA: Odbaci bonus kartu. Ukoliko to uradiš, vuci 4 bonus karte, zadrži 2, i odbaci preostale 2.	
PREPELIČASTI ŽALAR	KADA SE ODIGRA: Povuci po 1 bonus kartu za svaku pticu u svojoj  . Zadrži 1 i odbaci ostale.	
KEA PAPAGAJ	KADA SE ODIGRA: Povuci 1 bonus kartu. Možeš da odbaciš bilo koji broj  da vučeš isti broj dodatnih bonus karata. Zadrži 1 od karata koje si vukao i odbaci ostale.	Prvo povučete jednu bonus kartu, zatim odlučujete koliko još dodatnih karata želite da vučete i odbacujete odgovarajući broj hrane. Ovo je odluka koja se samo jednom donosi. Od svih bonus karata koje ste vukli koristeći ovu sposobnost, zadržavate samo jednu.
CRNOKRILA BLUNA	KADA SE ODIGRA: Povuci 3 bonus karte, zatim odbaci 2. Možeš odbaciti bonus karte koje nisi vukao u ovom potezu.	Privremeno dobijate tri bonus karte, zatim od svih svojih bonus karata odbacujete bilo koje dve bonus karte.
KRIVOKLJUNI ŽALAR	KADA SE ODIGRA: Pogledaj sve odbačene bonus karte. Zadrži 1 od njih.	Gomila odbačenih karata ostaje razdvojena od špila bonus karata.
KAKAPO	NA KRAJU IGRE: Povuci 4 bonus karte, zadrži 1, a odbaci preostale 3.	

OSTALE SPOSOBNOSTI

TUJI RAJSKA LIROREPA	KADA SE AKTIVIRA: Kopiraj smeđu sposobnost jedne ptice u  igrača [levo/desno] od tebe.	Kopirana sposobnost mora da bude smeđa KADA SE AKTIVIRA sposobnost.
JUŽNI KAZUAR	KADA SE ODIGRA: Odbaci svoju pticu iz  i postavi ovu pticu na njeno mesto (ne plaćas cenu u jajima). Ukoliko to uradiš, položi 4  na ovu pticu i uzmi 2  iz zaliha.	Za odigravanje ove ptice morate da platite cenu u hrani, ali ne plaćate cenu u jajima. Jaja, sačuvana hrana i podvučene karte ptice koja je odbačena, odbacuju se zajedno sa njom. Možete da odigrate ovu pticu na prazno mesto, ali onda morate da platite cenu u jajima i ne možete da položite jaja ili uzmete voće.
AUSTRALIJSKI TRSTENJAK SIVA GERIGONA ZLATOGLAVA ŠIVAČICA	KADA SE ODIGRA: Odigraj još jednu pticu u [stanište]. Plati redovnu cenu odigravanja sa 1  popusta.	
SVRAKASTA ŠEVA	NA KRAJU IGRE: Odbaci 2 jajeta iz svoje  . Ukoliko to uradiš, odigraj 1 pticu u svoju  . Plati cenu u hrani ali ne plaćas cenu u jajima. Ukoliko ima sposobnost KADA SE ODIGRA ili NA KRAJU IGRE možeš da je aktiviraš.	Kao i obično, ne možete da aktivirate druge vrste sposobnosti ptica (kao što je NA KRAJU RUNDE) kada odigrate pticu sa ovom akcijom.
SIVOGLAVA NONA	NA KRAJU IGRE: Odigraj pticu. Plati redovnu cenu odigravanja sa 1  popusta. Ukoliko ima sposobnost KADA SE ODIGRA ili NA KRAJU IGRE možeš da je aktiviraš.	Moraćete da odbacite nektar pre nego što aktivirate ove ptice. Ako želite preko njihovih sposobnosti da odigrate pticu koja ima nektar u ceni, moraćete da iskoristite zamenu hrane u odnosu 2:1 da biste platili nektar.
GOULD AMADINA	NA KRAJU IGRE: Odigraj pticu. Plati redovnu cenu odigravanja. Ukoliko ima sposobnost KADA SE ODIGRA ili NA KRAJU IGRE, možeš da je aktiviraš.	Redovna cena odigravanja uključuje i cenu u jajima koja zavisi od kolone u koju odigravate pticu.

GOLUB SA ČUPERKOM VELIKI AUSTRALIJSKI GAVRAN	NA KRAJU IGRE: Sačuvaj do X [vrsta hrane] iz ličnih zaliha na ovoj ptici.	
GRVENOKRILI APROSMIKTUS PAPAGAJ	KADA SE AKTIVIRA: Daj 1 🌸 iz ličnih zaliha nekom drugom igraču. Ukoliko to uradiš, položi 2 ○ na ovu pticu ili uzmi 2 🍌 iz hranilice.	
AUSTRALIJSKA SVRAKA	NA KRAJU IGRE: Odbaci po 1 ○ sa svake ptice u ovom redu i koloni koja ima ○ na sebi, neuključujući ovu pticu. Za svako odbačeno ○, sačuvaj 2 🍌 iz zaliha na ovoj ptici.	
NOVOZELANDSKI CRVENDAČ	KADA SE AKTIVIRA: Ako igrač desno od tebe ima 🐸 u svojim ličnim zalihama, sačuvaj 1 🐸 iz zaliha na ovoj ptici.	

CILJEVI

(HRANA) U CENI VAŠIH PTICA: Prebrojite simbole hrane, naznačene na ovoj pločici cilja, koji se nalaze u ceni ptica koje ste odigrali. Na primer, za cilj „🍌+🍌 u ceni vaših ptica“, pogledajte cenu u hrani, u gornjem levom uglu karata ptica koje ste odigrali i prebrojite sve 🍌 i 🍌. Ako ptica ima „🍌/🍌“ cenu (plaćate 🍌 ili 🍌 da biste odigrali pticu), računa se samo kao jedna hrana za ovaj cilj. Simboli 🍌 i 🌸 se ne računaju za ovu vrstu ciljeva.

BEZ CILJA: Na kraju ove runde preskačete fazu bodovanja ciljeva. Zadržavate akcionu kocku koju biste inače stavili na tablu sa ciljevima. U svakoj narednoj rundi imaćete jednu kocku više, a samim tim i akciju više, nego obično.

KLJUN OKRENUT ULEVO/UDESNO: Za ove ciljeve broje se karte na kojima su prikazane ptice sa kljunom okrenutim u naznačenu stranu. Ptice čiji je kljun okrenut unapred ili uvis ne računaju se ni za jedan od ovih ciljeva.

Ovi ciljevi su dodati da bi igrači imali još jedan razlog da detaljno pogledaju ilustracije. Pregledali smo sve karte i zaključili da nije teško utvrditi na koju stranu je okrenut kljun na svakoj od njih, ali ako vaša grupa ima problem da se složi oko toga, jednostavno nemojte da koristite ove ciljeve. Postoji nekoliko karata kojima je potrebno dodatno objašnjenje:

- Krivokljuni žalar, iako je okrenut pravo napred, ima kljun koji je uperen ka levoj strani karte.
- Karta veliki morski gnjurac (iz osnovne igre) ima dve ptice na sebi, od kojih je svaka okrenuta na jednu stranu, tako da se ona računa za bodovanje oba cilja.
- Karta čubasti gnjurac (iz ekspanzije Ptice Evrope) ima dve ptice na sebi, koje su obe okrenute u istu stranu, ali svejedno se računa samo jednom za bodovanje cilja.

Lista ptica čiji kljun nije okrenut ni na jednu stranu.

OSNOVNA IGRA

Američka buljina
Američki ćuk
Kalifornijski kondor
Kukuvija
Pegava sova
Planinska ševa
Podzemna kukumavka
Prugasta sova

PTICE EVROPE

Dugokljuni puzić
Kukumavka
Snežna sova

PTICE OKEANIJE

Australijski sovasti legani
Kakapo
Riđi bubuk

KOCKE NA „ODIGRAJ PTICU“: Izbrojite akcione kocke koje ste odigrali na ODIGRAJ PTICU u toj rundi. Imajte na umu da ovaj cilj od vas zahteva da držite kocke na redovima na koje ste ih odigrali.

ZASLUGE

Informacije o pticama preuzete su sa sajtova *Handbook of Birds of the World Alive* (hbw.com), *BirdLife Australia* (birdsinyourbackyards.net), *New Zealand Birds Online* (nzbirdsonline.org.nz), i knjiga *The Australian Bird Guide*, Pitera Menkorsta (Princeton University Press) i *Where Song Began*, Tima Lova (Yale University Press).

Imena ptica na srpskom preuzeta su sa sajta avibase.bsc-eoc.org.

Posebno zahvaljujemo **Društvu za zaštitu i proučavanje ptica Srbije** (pticesrbije.rs) na stručnoj pomoći.

FOTOGRAFIJE PTICA SU OBEZBEDILI:

Dušan Brinkhauzen

Four Oaks/Shutterstock.com

Džef Džons

Džef Voker

Greg Oukli

Hejn de Kok

Jan Vegener

Džoš Mor

Leo Berzins

Mark Dalmulder

Majkl Klajban

Mik Mek Kan

Ša Lu

Peta Džejd

Stiv Atvud

Džulijan Robinson

Geri Kramer

Majkl Grimig

Stiv Rasel

Majk Ešbi

Lars Peterson

Stanislav Harvančik

Hana i Jens Eriksen

Dubi Šapiro

Nikolas Tan

Daniel Pos

Patrik Donini

Keri Kazredraker

Mark Sanders

Bruna Tebguan

Kev Kelmejer

Rodžer Vizli

Anđela Toundrov iz

Downtoraptors

Igino Van Bil

Slike ptica i druge ilustracije možete pronaći na nataliarojarasart.com i anammartinez.com.

Tip slova Cardenio Modern dizajnirao je Nils Kordes, nilscordes.com.

Članovi facebook grupe čije su ideje iskorišćene u ovoj ekspanziji:

Rakel Mor Haland, Betsi De Vrede, Sem Grej, Trevis Vils

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 **drustveneigre.rs**



Prvo srpsko izdanje: © 2024. Mipl
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad, Srbija



STONEMAIER
GAMES

