

NA SKRZYDŁACH

RYWALIZUJ O NAJLEPSZĄ KOLEKCJĘ PTAKÓW! GRA DLA 1-5 GRACZY

Autorka gry: Elizabeth Hargrave

Ilustracje: Natalia Rojas, Ana María Martínez Jaramillo i Beth Sobel

W tej fascynującej grze stajecie się opiekunami rezerwatów, które są ostoją dla wielu gatunków ptactwa. Każdy nowy ptak wzbogaca specjalną zdolnością potencjał danego siedliska, a każde siedlisko pomaga Ci skupić się na jednym z kluczowych aspektów powiększania rezerwatu:

- pozyskiwaniu pożywienia za pomocą kości wyrzucanych przez specjalną wieżę w kształcie karmnika;
- składaniu jaj, które w grze przyjmują postać kolorowych figurek;
- i powiększaniu swojej kolekcji dzięki obszernej talii unikalnych kart ptaków.

Zwycięzcą zostaje ten z graczy, który zgromadzi najwięcej punktów z kart ptaków w swojej woliery, z kart bonusowych, celów, za jaja, zmagazynowane pożywienie oraz stada.

ZAWARTOŚĆ

instrukcja
załącznik
plansza celów



plastikowa tacka na karty



5 plansz graczy



wieża kości (w kształcie karmnika)



notes punktacji



170 kart ptaków



26 kart bonusowych



75 jaj



5 kości pożywienia



40 kostek akcji



103 żetony pożywienia



8 dwustronnych żetonów celów



znacznik pierwszego gracza



PRZYGOTOWANIE

KOMPONENTY WSPÓLNE

1. **KARTY PTAKÓW.** Potasujcie karty ptaków, uformujcie z nich stos i połóżcie obok plastikowej tacki. Następnie wyłóżcie na tackę 3 odkryte karty.
2. **ZASOBY OGÓLNE.** Wszystkie żetony pożywienia i figurki jaj tworzą zasoby dostępne dla wszystkich graczy.
3. **KARMNIK.** Wrzućcie kości pożywienia do wieży w kształcie karmnika.
4. **PLANSZA CELÓW.** Wybierzcie rodzaj punktowania celów i połóżcie planszę celów odpowiednią stroną do góry:
 - **ZIELONA.** To domyślna strona planszy skupiona bardziej na bezpośredniej walce o realizację celów. Przy każdym celu widnieją pola dla graczy, którzy zajęli odpowiednie miejsca.
 - **NIEBIESKA.** Jeśli pragniecie rozgrywki o mniejszym stopniu rywalizacji, wybierzcie stronę, na której przyznaje się 1 punkt za każdą sztukę elementu wskazanego na żetonie celu.
5. **ŻETONY CELÓW.** Potasujcie żetony celów, nie patrząc na ich treść (żetony są dwustronne). Połóżcie po 1 żetonie (losową stroną do góry) na każdym z 4 miejsc na planszy celów. Pozostałe żetony odłóżcie do pudełka.
6. **KARTY BONUSOWE.** Potasujcie karty bonusowe, uformujcie z nich stos i połóżcie na stole.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

A. Każdy gracz otrzymuje:

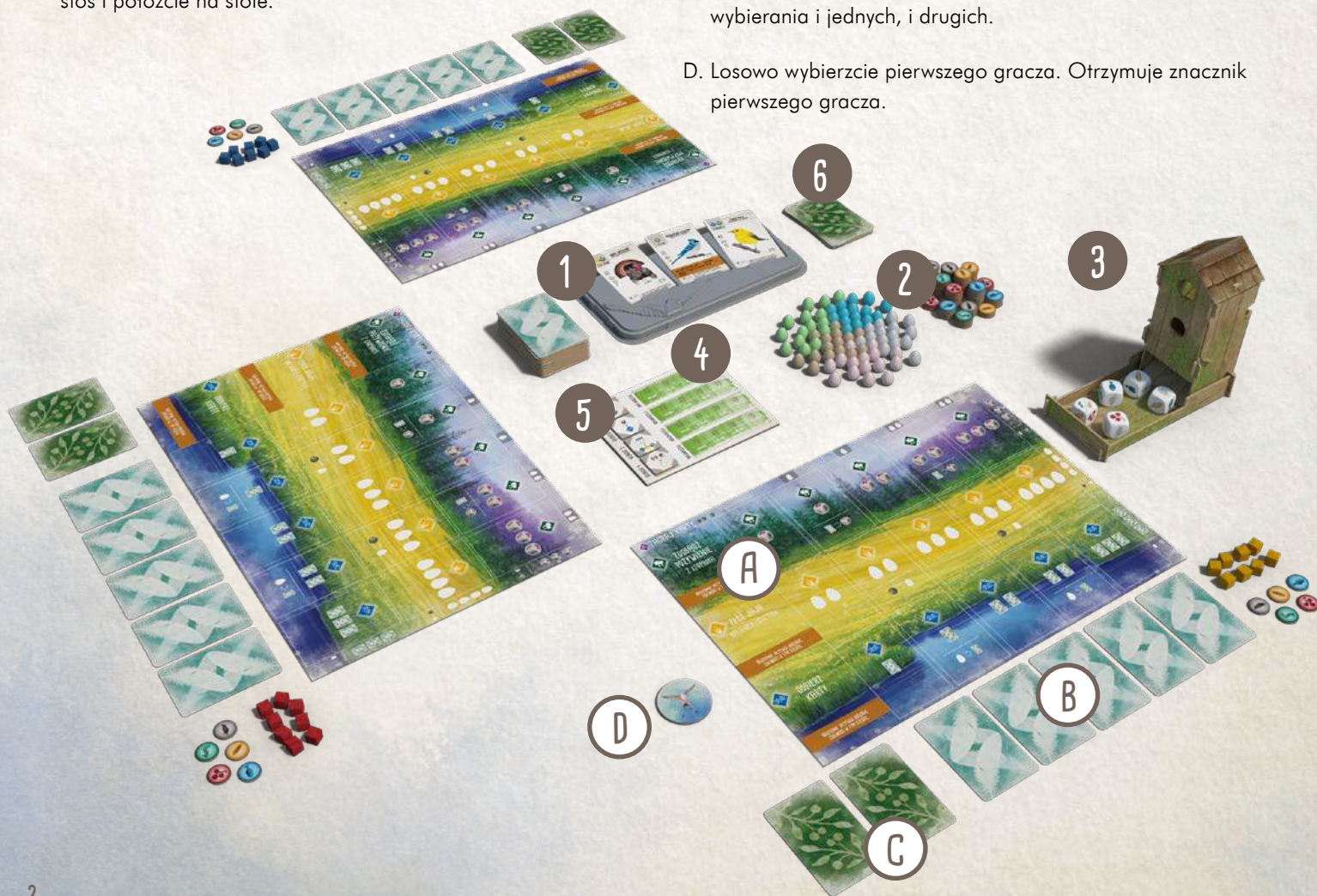
- planszę gracza,
- 8 kostek akcji w wybranym kolorze,
- 2 losowe karty bonusowe,
- 5 losowych kart ptaków,
- 5 żetonów pożywienia (po 1 każdego rodzaju: , , ,  i .

Umówcie się przed rozgrywką, czy karty w ręku gracza są informacją jawną, czy ukrytą.

B. Zatrzymaj od 1 do 5 kart ptaków na ręce, a resztę odrzuć na stos kart odrzuconych. **Za każdą zatrzymaną kartę musisz odrzucić 1 żeton pożywienia.** (Prawdopodobnie zechcesz zachować pożywienie zgodne z ikonami widniejącymi w lewym górnym rogu kart ptaków, które zdecydowałeś się zatrzymać). Na przykład możesz zatrzymać 2 karty ptaków i 3 żetony pożywienia albo 4 karty ptaków i 1 żeton.

C. Zatrzymaj jedną z kart bonusowych, a drugą odrzuć. Możesz oglądać treść swoich kart bonusowych i kart ptaków podczas wybierania i jednych, i drugich.

D. Losowo wybierzcie pierwszego gracza. Otrzymuje znacznik pierwszego gracza.



Niniejsza instrukcja przedstawia szczegółowy opis zasad. Możecie jednak nauczyć się gry, czytając skrót zasad, który znajdziecie na s. 2 załącznika. Zalecamy lekturę skrótu zasad w sytuacji, gdy wszyscy razem rozpoczynacie naukę zasad gry.



OSKOMIK CZERWONOGARDEŁY
Sphyrapicus varius

3

41 CM

GDY AKTYWUJESZ, weź 1  z zasobów.

Oskomik drąży rzędy otworów w drzewach, a następnie wysysa sok wraz z owadami, które przybywają zwołane zapachem.

WSKAZÓWKA. Wybierając karty ptaków, skup się na takich, które w pierwszej części gry pozwolą Ci pozyskać więcej kart i pożywienia. Szczególnie pomocne mogą okazać się brązowe zdolności!

WPROWADZENIE

Rozgrywka toczy się przez 4 rundy. W każdej rundzie gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż wszyscy wykorzystają wszystkie swoje kostki akcji.

TURA GRACZA

W swojej turze wykonaj 1 z 4 dostępnych akcji wymienionych na lewej stronie Twojej planszy:

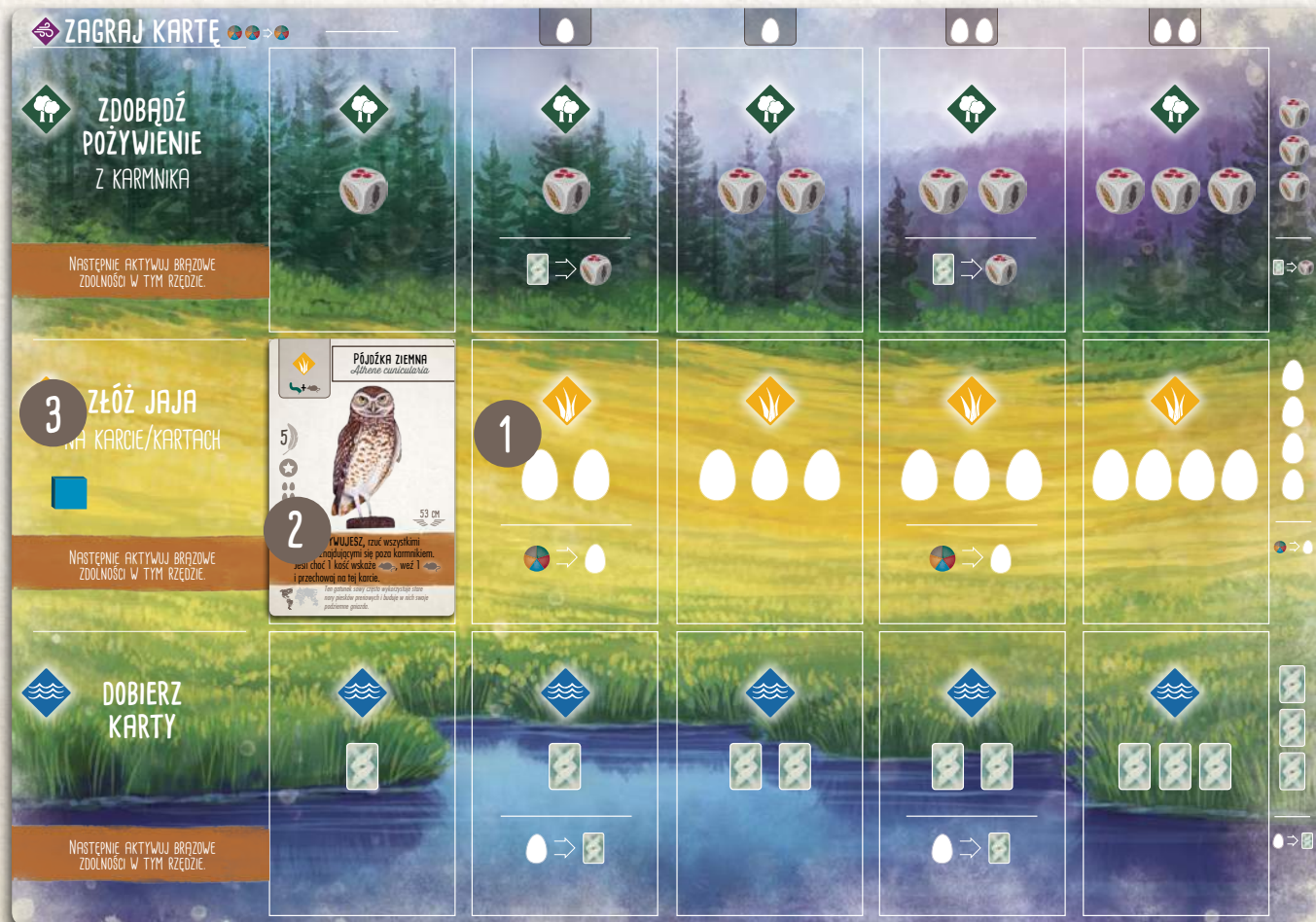
-  Zagraj kartę ptaka z ręki.
-  Zdobądź pożywienie i aktywuj zdolności ptaków leśnych.
-  Złóż jaja i aktywuj zdolności ptaków łkowych.
-  Dobierz karty ptaków i aktywuj zdolności ptaków mokradłowych.

OD AUTORKI. Pierwsze kilka tur przebiega bardzo szybko, bo dopiero zdobywasz swoje pierwsze okazy do woliery. Pamiętaj, że możesz wybrać tę samą akcję nawet kilka razy z rzędu! Na stronach 6–9 znajdziesz szczegółowy opis wszystkich akcji.

Aby zagrać kartę ptaka z ręki na jedno z siedlisk, połóż kostkę akcji w wąskim rzędzie „Zagraj kartę” nad kolumną, w której będziesz zagrywać kartę. Zapłać ewentualny koszt w pożywieniu i jajach, a następnie połóż kartę na swojej planszy i aktywuj zdolności „GDY ZAGRYWASZ”, jeśli takie widnieją na tej karcie.

Akcje „Zdobądź pożywienie”, „Złóż jaja” i „Dobierz karty ptaków” przebiegają według tego samego 3-stopniowego schematu (numery na poniższej ilustracji przedstawiającej planszę gracza odpowiadają kolejnym czynnościom):

1. Wybierz jedno z siedlisk (rzędów) na swojej planszy i połóż kostkę akcji na **pierwszym pustym** polu od lewej w tym rzędzie. Natychmiast zdobywasz korzyści wynikające z tego pola.
2. Następnie przesun kostkę akcji przez kolejne pola, kierując się **w lewą stronę**, i aktywuj po kolei ptaki z brązową zdolnością „GDY AKTYWUJESZ”. Uwaga! Korzystanie ze zdolności ptaków jest opcjonalne.
3. Gdy kostka akcji dotrze na pole z nazwą akcji, już tam zostaje. Twoja tura dobiega końca.



PRZEBIEG RUNDY

Runda toczy się do momentu, aż wszyscy gracze rozmieszczą wszystkie swoje kostki akcji. Po jej zakończeniu w podanej niżej kolejności:

1. **Ściągnijcie wszystkie kostki akcji ze swoich plansz.**
2. **Przydzielcie punkty za cel** obowiązujący w tej rundzie.
3. **Odrzućcie odkryte karty ptaków z tacki i wyłóżcie 3 nowe karty ze stosu.**
4. **Przekażcie znacznik pierwszego gracza** kolejnemu graczowi po lewej.

Gracze używają jednej ze swoich kostek akcji, aby zaznaczyć, które miejsce zajęli na planszy celów po danej rundzie. W rezultacie w kolejnej rundzie mogą wykonać 1 akcję mniej:

- runda 1 – 8 tur na gracza,
- runda 2 – 7 tur na gracza,
- runda 3 – 6 tur na gracza,
- runda 4 – 5 tur na gracza.

KONIEC GRY I PUNKTOWANIE

Gra kończy się wraz z końcem czwartej rundy. Zanotujcie w notesie punkty zdobyte przez graczy:

- punkty za każdą kartę ptaka (nadrukowane na karcie),
- punkty za każdą kartę bonusową (nadrukowane na karcie),
- punkty za zrealizowane cele (odczytane z planszy celów),
- 1 punkt za:
 - » każde jajo na karcie ptaka,
 - » każdy żeton pożywienia na karcie ptaka,
 - » każdą kartę pod kartą ptaka (stado, ofiary drapieżników).

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

PUNKTY NADRUKOWANE	PTAKI						
	KARTY BONUSOWE						
	CELE						
1 PUNKT ZA KAŻDE	JAJO						
	POŻYWIENIE NA KARTACH						
	KARTA POD INNĄ KARTĄ						
SUMA							

OD AUTORKI. Wraz z postępem gry gracze dysponują coraz mniejszą liczbą akcji w kolejnych rundach, ale mogą korzystać z coraz mocniejszych kombinacji różnych zdolności ptaków, których liczebność w wolierze stopniowo się zwiększa.

PUNKTY



4 RODZAJE AKCJI

W każdej turze gracz wykonuje 1 akcję. W tym rozdziale znajdziecie szczegółowe opisy każdej z nich.



AKCJA 1. ZAGRAJ KARTĘ PTAKA Z RĘKI

Zanim zdecydujesz się zagrać ptaka z ręki, przyjrzyj się informacjom dotyczącym siedlisk oraz kosztu w żetonach pożywienia i jajach. Na każdej karcie ptaka, w jej lewym górnym rogu widnieje symbol preferowanego siedliska i wymagania żywieniowe. Ponadto nad kolumną, w której chcesz zagrać kartę, może widnieć koszt w jajach (w pierwszej kolumnie brak takiego kosztu). Jeśli nie możesz opłacić całego kosztu, nie możesz zagrać karty.

GDY ZAGRYWASZ KARTĘ PTAKA, WYKONAJ PONIŻSZE CZYNNOŚCI:

1. **Wybierz 1 kartę ptaka z ręki i umieść kostkę akcji u góry planszy, nad kolumną, w której zamierzasz zagrać kartę.** Opłacić koszt w jajach (jeśli taki występuje), odrzucając jaja z dowolnych kart ptaków na Twojej planszy. Aby zagrać ptaki w kolumnach 2 albo 3, musisz zapłacić (zwrócić do zasobów) 1 jajo, natomiast w kolumnach 4 albo 5 – 2 jaja.
2. **Opłacić koszt w żetonach pożywienia.** Zwróć do zasobów ogólnych żetony (leżące obok Twojej planszy, a nie przechowywane na kartach ptaków). W grze występuje 5 rodzajów pożywienia:



BEZKRĘGOWIEC



ZIARNO



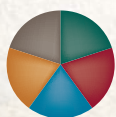
RYBA



OWOC



GRYZOŃ



SYMBOL WSZYTKOŻERCY. Jeśli wymagania żywieniowe ptaka zawierają symbol wszytkożercy, możesz użyć dowolnego z 5 rodzajów pożywienia.



BRAK WYMAGAŃ. Symbol przekreślonego koła oznacza, że nie musisz płacić za zagranie karty ptaka żetonami pożywienia.



Gdy zagrywasz karty ptaków, możesz odrzucić 2 dowolne żetony pożywienia i zastąpić nimi 1 inny dowolny żeton. Taka wymiana nie może być stosowana w żadnym innym momencie gry. **Na przykład, jeśli potrzebujesz 1 ryby, możesz odrzucić 2 dowolne inne żetony.**

3. **Połóż zagrywaną kartę ptaka na pierwszym pustym polu od lewej w odpowiednim rzędzie (siedlisku) i przesun kostkę akcji na pole „Zagraj kartę”.**

W grze występują 3 rodzaje siedlisk:



LAS



ŁĄKA



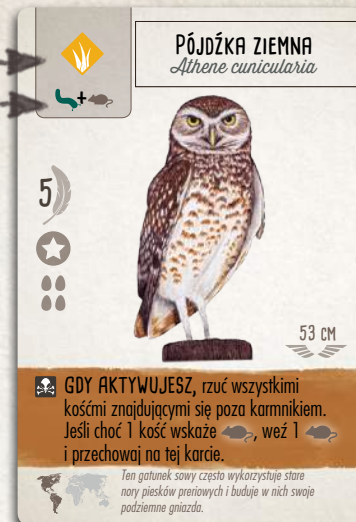
MOKRADŁA

Jeśli na karcie ptaka widnieje kilka symboli siedlisk, możesz wybrać, w którym rzędzie umieścisz kartę. Na swojej planszy możesz umieścić maksymalnie 5 kart ptaków w każdym siedlisku.

4. **Jeśli na karcie widnieje zdolność opatrzona hasłem „GDY ZAGRYWASZ”, możesz jej teraz użyć.** Inne zdolności (brązowe i różowe) nie mają w tym momencie zastosowania. Zagraniem karty jest jedyną akcją, która nie aktywuje innych ptaków w tym samym rzędzie.

SIEDLIŚKO

POŻYWIENIE



OD AUTORKI. Rodzaje pożywienia zostały uogólnione. Na przykład symbolem bezkręgowców jest gąsienica, choć niektóre ptaki żywią się także owadami lub skorupiakami.



AKCJA 2. ZDOBĄDŹ POŻYWIEŃ I AKTYWUJ ZDOLNOŚCI PTAKÓW LEŚNYCH

Pożywienie jest Ci potrzebne głównie do zagrywania kart ptaków. Zdobysz je dzięki specjalnej wieży w kształcie karmnika, która w trakcie gry jest bezustannie opróżniana i napełniana na nowo.

GDY CHCESZ ZDOBYĆ POŻYWIEŃ, WYKONAJ PONIŻSZE CZYNNOŚCI:

1. Umieść kostkę akcji na pierwszym pustym polu od lewej w rzędzie „Zdobądź pożywienie” na swojej planszy i weź tyle żetonów pożywienia, ile symboli kości widnieje na tym polu (rodzaj żetonów zależy od wybranych przez Ciebie kości z karmnika).

Każde zdobycie pożywienia oznacza:

- wybranie 1 kości z karmnika i położenie jej na stole;
- pobranie żetonu pożywienia odpowiadającego symbolowi na właśnie odłożonej kości i położenie go obok swojej planszy. Liczba i rodzaj Twoich żetonów pożywienia są informacją jawną.

Za każdą wybraną kość otrzymujesz 1 żeton.

Symbol  pozwala Ci wziąć 1 z 2 rodzajów żetonów (a nie 2 żetony).

2. Jeśli na polu, na którym umieścisz kostkę akcji, widnieje symbol zamiany , możesz odrzucić maksymalnie 1 kartę ptaka z ręki, aby otrzymać 1 dodatkowy żeton pożywienia. Ta czynność jest opcjonalna. Odkładasz na stół jedną z kości pozostałych w karmniku i otrzymujesz odpowiadający jej żeton pożywienia.

3. Aktywuj brązowe zdolności ptaków leśnych, przesuwając kostkę przez kolejne pola i kierując się w lewą stronę. Wszystkie zdolności są opcjonalne. Zakończ turę, umieszczając kostkę akcji na polu z nazwą akcji „Zdobądź pożywienie”.



Przykład. Bierzesz 1 żeton pożywienia odpowiadający wybranej kości, potem możesz odrzucić 1 kartę ptaka z ręki, aby otrzymać kolejny żeton pożywienia odpowiadający innej kości. Następnie możesz aktywować zdolność na karcie ptaka, po czym przesuwasz kostkę akcji na pole „Zdobądź pożywienie”.

ZDOLNOŚĆ



KORZYSTANIE Z KARMNIKA

Na tacy karmnika mieści się 5 kości pożywienia. Kości zabrane przez graczy przy zdobywaniu pożywienia pozostają na stole do momentu ponownego napełnienia karmnika.

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

Uwaga!  należy traktować jako osobny symbol.

KORZYSTANIE Z ŻETONÓW POŻYWIEŃ

W grze nie ma ograniczeń co do liczby żetonów pożywienia, jakie możesz mieć w swoich zasobach obok planszy i na kartach ptaków (niektóre ptaki posiadają zdolność przechowywania pożywienia). Żetony w zasobach ogólnych także są nieograniczone. Jeśli zabraknie jakiegokolwiek rodzaju pożywienia, użyjcie zamienników.





AKCJA 3. ZŁOŻ JAJA I AKTYWUJ ZDOLNOŚCI PTAKÓW ŁĄKOWYCH

Jaja stanowią część kosztu zagrywania kart ptaków w kolumnach 2–5. Ponadto na koniec gry każde jajo na karcie ptaka jest warte 1 punkt.

GDY CHCESZ ZŁOŻYĆ JAJA, WYKONAJ PONIŻSZE CZYNNOŚCI:

1. Umieść kostkę akcji na pierwszym pustym polu od lewej w rzędzie „Złóż jaja” na swojej planszy i złóż przedstawioną na tym polu liczbę jaj.

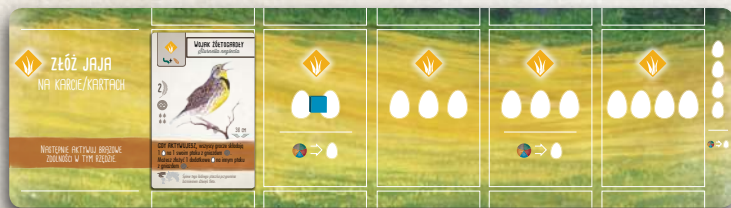
Aby złożyć jajo, weź figurkę jaja z zasobów (kolor nie ma znaczenia) i połóż na karcie ptaka, na której jest jeszcze miejsce (na kartach obowiązują limity liczby jaj). Jajo pozostanie na karcie do momentu jego odrzucenia albo do końca gry.

Możesz składać jaja na dowolnych kombinacjach kart (w tym wszystkie na 1 karcie), ale uważaj na ograniczenia! Limit jaj, jakie może złożyć dany ptak, znajdziesz na jego karcie w postaci symboli jaj. Ptak nie może posiadać więcej jaj, niż wynosi jego limit.



Może się zdarzyć, że będziesz mógł znieść więcej jaj (w wyniku wskazań na swojej planszy), niż będziesz w stanie pomieścić na kartach. W takim wypadku nadmiarowe jaja przepadają.

2. Jeśli na polu, na którym umieścisz kostkę akcji, widnieje symbol zamiany  $\Rightarrow$ , możesz odrzucić maksymalnie 1 żeton pożywienia z własnych zasobów, aby złożyć 1 dodatkowe jajo. Ta czynność jest opcjonalna.
3. Aktywuj brązowe zdolności ptaków łąkowych, przesuwając kostkę przez kolejne pola i kierując się w lewą stronę. Wszystkie zdolności są opcjonalne. Zakończ turę, umieszczając kostkę akcji na polu z nazwą akcji „Złóż jaja”.



Przykład. Składasz 2 jaja, potem możesz zapłacić 1 żeton pożywienia za złożenie kolejnego jaja. Następnie możesz aktywować zdolność na karcie ptaka.

KORZYSTANIE Z JAJ

Liczba jaj w zasobach jest nieograniczona. W mało prawdopodobnej sytuacji braku figurek jaj użyjcie zamienników.

TYPY GNIAZD

Na każdej karcie ptaka poniżej jego wartości punktowej widnieje symbol preferowanego typu gniazda. Typy gniazd mogą odgrywać istotną rolę w realizacji celów i kart bonusowych. W grze występują 4 typy gniazd:



PLATFORMA



CZARA



W DZIUPI



NA ZIEMI



Gwiazda to symbol uniwersalny. (Niektóre ptaki budują niezwykle gniazda niepasujące do żadnej kategorii). Gniazda z symbolem uniwersalnym mogą zastępować dowolny inny typ gniazda na potrzeby realizacji celów i kart bonusowych.

OD AUTORKI. Limity jaj w grze są proporcjonalnym odzwierciedleniem ich liczby w świecie rzeczywistym (dostosowanym do wymogów gry). Ptaki, które w grze mogą złożyć maksymalnie 6 jaj, tak naprawdę składają ich nawet 15 i więcej!



AKCJA 4. DOBIERZ KARTY PTAKÓW I AKTYWUJ ZDOLNOŚCI PTAKÓW MOKRADŁOWYCH

Możesz dobierać karty spośród 3 odkrytych kart na tacce i ze stosu zakrytych kart.

GDY CHCESZ DOBRAĆ KARTY, WYKONAJ PONIŻSZE CZYNNOŚCI:

1. Umieść kostkę akcji na pierwszym pustym polu od lewej w rzędzie „Dobierz karty ptaków” na swojej planszy i dobierz widniejącą na nim liczbę kart ptaków z tacki lub ze stosu. Nie obowiązuje Cię żaden limit kart na ręce.
2. Jeśli na polu, na którym umieścisz kostkę akcji, widnieje symbol zamiany jaja na kartę , możesz odrzucić maksymalnie 1 jajo z dowolnego ptaka na swojej planszy, aby dobrać 1 dodatkową kartę. Ta czynność jest opcjonalna. Zwróć jedno z jaj ze swojej planszy do zasobów ogólnych.
3. Aktywuj brązowe zdolności ptaków mokradłowych, przesuwając kostkę przez kolejne pola i kierując się w lewą stronę. Wszystkie zdolności są opcjonalne. Zakończ turę, umieszczając kostkę akcji na polu z nazwą akcji „Dobierz karty ptaków”.



Przykład. Dobierasz 1 kartę ptaka, potem możesz odrzucić 1 jajo, aby dobrać kolejną kartę. Następnie możesz aktywować zdolność ptaka, po czym przesuwasz kostkę akcji na pole „Dobierz karty ptaków”.

KORZYSTANIE ZE STOSU KART PTAKÓW

Gdy dobierasz odkryte karty ptaków, nie uzupełniaj tacki! Dopiero na koniec swojej tury uzupełnij wszystkie puste miejsca. Jeśli stos kart ptaków w którymś momencie się wyczerpie, potasuj odrzucone karty i uformuj nowy stos.

Na koniec każdej rundy odrzućcie pozostałe na tacce odkryte karty ptaków i wyłóżcie 3 nowe karty.



OD AUTORKI. W grze poznacie 170 z 914 gatunków ptaków występujących na terenie Ameryki Północnej. Mapa u dołu karty przedstawia zasięg występowania danego gatunku.



ZDOLNOŚCI PTAKÓW

ZDOLNOŚCI PTAKÓW DZIELĄ SIĘ NA 3 KATEGORIE:

GDY AKTYWUJESZ (BRĄZOWE). Możesz użyć tych zdolności, przesuwając się od prawej do lewej strony, za każdym razem, gdy wykonujesz akcję z danego rzędu (siedliska).

PRZECHOWYWANIE. Ta zdolność odnosi się do umieszczania na kartach ptaków żetonów pożywienia (ptaki przechowują jedzenie na później). Z tych żetonów **nie możesz** korzystać. W zamian na koniec gry otrzymasz 1 punkt za każdy przechowywany żeton.

 Ten symbol oznacza, że dany ptak jest drapieżnikiem.



ROZPIĘTOŚĆ SKRZYDEŁ. Ta cecha jest używana do porównań niezbędnych przy korzystaniu z niektórych zdolności ptaków i przy obliczaniu punktów z niektórych kart celów bonusowych.

 Ten symbol oznacza, że zdolność tego ptaka pozwala wsuwać inne karty ptaków pod tę kartę w celu formowania stada.

RAZ MIĘDZY TURAMI (RÓŻOWE).

Możesz użyć tych zdolności w turach innych graczy. Możesz użyć każdej różowej zdolności tylko jeden raz między swoimi turami (gdy któryś z przeciwników ją aktywuje). Poinformuj innych graczy, że na zagranej przez Ciebie karcie ptaka widnieje różowa zdolność, i powiedz im, kiedy się aktywuje. Współpraca między graczami jest wskazana.



GDY ZAGRYWASZ (BEZ KOLORU).

Możesz skorzystać z tych zdolności tylko w momencie zagrania karty (i nigdy więcej).



UWAGA! Korzystanie ze zdolności jest opcjonalne. Na przykład gracz może nie chcieć wsuwać karty pod inną kartę, aby jej nie tracić.

W załączniku znajdziecie szczegółowy opis wszystkich zdolności ptaków.

KONIEC RUNDY

Gdy gracze wykorzystali już wszystkie swoje kostki akcji (1 kostkę na turę), runda dobiega końca. Na koniec rundy:

1. **Ściągnijcie kostki akcji ze swoich plansz.**
2. **Przydzielcie punkty** za cel obowiązujący w tej rundzie.
3. **Odrzućcie odkryte karty ptaków z tacki i uzupełnijcie ją nowymi kartami.**
4. **Przekażcie znacznik pierwszego gracza kolejnemu graczowi po lewej.**

Rozgrywka **kończy się** wraz z zakończeniem 4 rundy.

PUNKTY ZA REALIZACJĘ CELU

Cele odnoszą się do liczby ptaków i jaj, jakie gracze posiadają w swoich wolierach w określonych siedliskach i typach gniazd. Punkty zdobyte przez gracza należy zaznaczyć **na planszy celów** za pomocą **kostki akcji** (nawet jeśli gracz zdobył 0 punktów). Kostki nie można już wykorzystywać w następnych rundach. W ten sposób w każdej kolejnej rundzie liczba możliwych do wykonania akcji zmniejsza się o 1. Plansza jest dwustronna. Na każdej stronie punkty przyznaje się w inny sposób.

ZIELONA STRONA: NAJWIĘCEJ ELEMENTÓW DANEGO RODZAJU

Na tej stronie planszy gracze zdobywają punkty za jak **najwyższą liczbę elementów**, które wskazuje bieżący żeton celu. Punktowane są tylko pierwsze 3 miejsca.

RUNDA 1		NAJWIĘCEJ	5	1	0	0
		1. MIEJSCE	2. MIEJSCE	3. MIEJSCE		
RUNDA 2		NAJWIĘCEJ	5	2	1	0
		1. MIEJSCE	2. MIEJSCE	3. MIEJSCE		
RUNDA 3		NAJWIĘCEJ	6	3	2	0
		1. MIEJSCE	2. MIEJSCE	3. MIEJSCE		
RUNDA 4		NAJWIĘCEJ	7	4	3	0
		1. MIEJSCE	2. MIEJSCE	3. MIEJSCE		

Na koniec rundy każdy gracz zlicza posiadane elementy wskazanego rodzaju. Gracze porównują swoje wyniki i kładą na planszy swoje kostki akcji w kolejności zajmowanych miejsc.

Jeśli gracze remisują, kładą swoje kostki na tym samym polu. W takim przypadku pomijane jest kolejne miejsce (miejsca) na torze punktacji. Na koniec gry remisujący gracze dodają punkty za zajmowane miejsce i nieobsadzone miejsce (miejsca) za nim i wynik dzielą pomiędzy liczbę remisujących (zaokrąglając w dół). Czwarte miejsce nie przynosi żadnych punktów.

Przykład. W przypadku celu, w którym za kolejne miejsca można zdobyć 5, 2 i 1 punkt, jeśli 2 gracze remisuje na 1. miejscu, obaj dostają po 3 punkty $[(5 + 2) \div 2]$, zaokrąglone w dół. W tym przypadku nie przynosi się 2. miejsca.

Musisz posiadać co najmniej 1 sztukę wskazanego elementu, aby otrzymać punkty za cel. Na przykład musisz posiadać co najmniej 1 ptaka łąkowego położonego w rzędzie łąk, aby otrzymać punkty za cel „najwięcej ptaków na łąkach”.

Nawet jeśli plasujesz się na 4. bądź 5. miejscu, **musisz położyć swoją kostkę akcji na polu „0”**.

NIEBIESKA STRONA: 1 PUNKT ZA WSKAZANY ELEMENT

Na tej stronie obok każdego żetonu celu widnieją pola z adnotacją, kolejno: 5, 4, 3, 2, 1, 0 punktów.

RUNDA 1		ZA KĄDZY	5	4	3	2	1	0
		1. ZA KĄDZY	5	4	3	2	1	0
RUNDA 2		ZA KĄDZY	5	4	3	2	1	0
		1. ZA KĄDZY	5	4	3	2	1	0
RUNDA 3		ZA KĄDZY	5	4	3	2	1	0
		1. ZA KĄDZY	5	4	3	2	1	0
RUNDA 4		ZA KĄDZY	5	4	3	2	1	0
		1. ZA KĄDZY	5	4	3	2	1	0

Na koniec rundy policz elementy, które wskazuje żeton celu. Otrzymujesz 1 punkt za każdą sztukę, ale maksymalnie 5 punktów. Oznacz swój wynik na planszy za pomocą kostki akcji. **Jeśli nie masz żadnej sztuki danego elementu, połóż kostkę akcji na polu „0”**. Na tym samym polu może się znaleźć kilka kostek akcji należących do różnych graczy.

**PUNKTACJA NA KONIEC GRY ZOSTAŁA OPISANA NA S. 5.
NATOMIAST OPISY WSZYSTKICH CELÓW ZNAJDZIESZ W ZAŁĄCZNIKU.**

KARTY BONUSOWE

Każdy gracz rozpoczyna grę z 1 kartą bonusową wybraną z 2 losowo dobranych kart (zob. *Przygotowanie*). W talii kart ptaków występują okazy, dzięki którym gracze mogą pozyskać dodatkowe karty bonusowe.

Wszystkie karty bonusowe przynoszą punkty na koniec gry. W załączniku znajdziecie informacje na temat punktowania różnych rodzajów kart bonusowych.

OPRACOWANIE

- Informacje na temat ptaków zostały zaczerpnięte ze stron internetowych: *All About Birds* należącej do Cornell Lab of Ornithology (allaboutbirds.org), *Audubon Guide to North American Birds* (www.audubon.org/bird-guide) oraz *Sibley Field Guides to Birds of Eastern North America and Western North America* prowadzonej przez Davida Allena Sibleya.
- Karmnik (wieża na kości) został zaprojektowany przez Tower Rex (towerrex.com).
- Autorami fotografii, które były inspiracją dla ilustratorów, są: Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer i Peter Green.
- Wizerunki ptaków i inne ilustracje znajdziecie na stronach nataliarojasart.com i anammartinez.com
- Tłumaczenie: Monika Żabicka.
- Redakcja polskich zasad: zespół Rebel.

CHCESZ NAUCZYĆ SIĘ GRAĆ Z FILMIKU?

Znajdziesz go na stronie stonemaiergames.com/games/wingspan/videos

POTRZEBUJESZ INSTRUKCJI W INNYM JĘZYKU?

Ściągnij instrukcję i przewodniki do gry w dziesiątkach języków ze strony stonemaiergames.com/games/wingspan/rules

MASZ PYTANIE DOTYCZĄCE ZASAD LUB CIEKAWĄ HISTORIĘ?

Napisz na grupie Wingspan na Facebooku, na stronie BoardGameGeek albo tweetnij do @stonemaiergames.
Zapraszamy także na Facebooka na stronę REBEL.pl

POTRZEBUJESZ ELEMENTU GRY?

Napisz do nas przez stronę stonemaiergames.com/replacement-parts
albo na sklep@rebel.pl

INTERESUJĄ CIĘ NASZE NOWOŚCI?

Zasubskrybuj comiesięczne wiadomości na stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES

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

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl