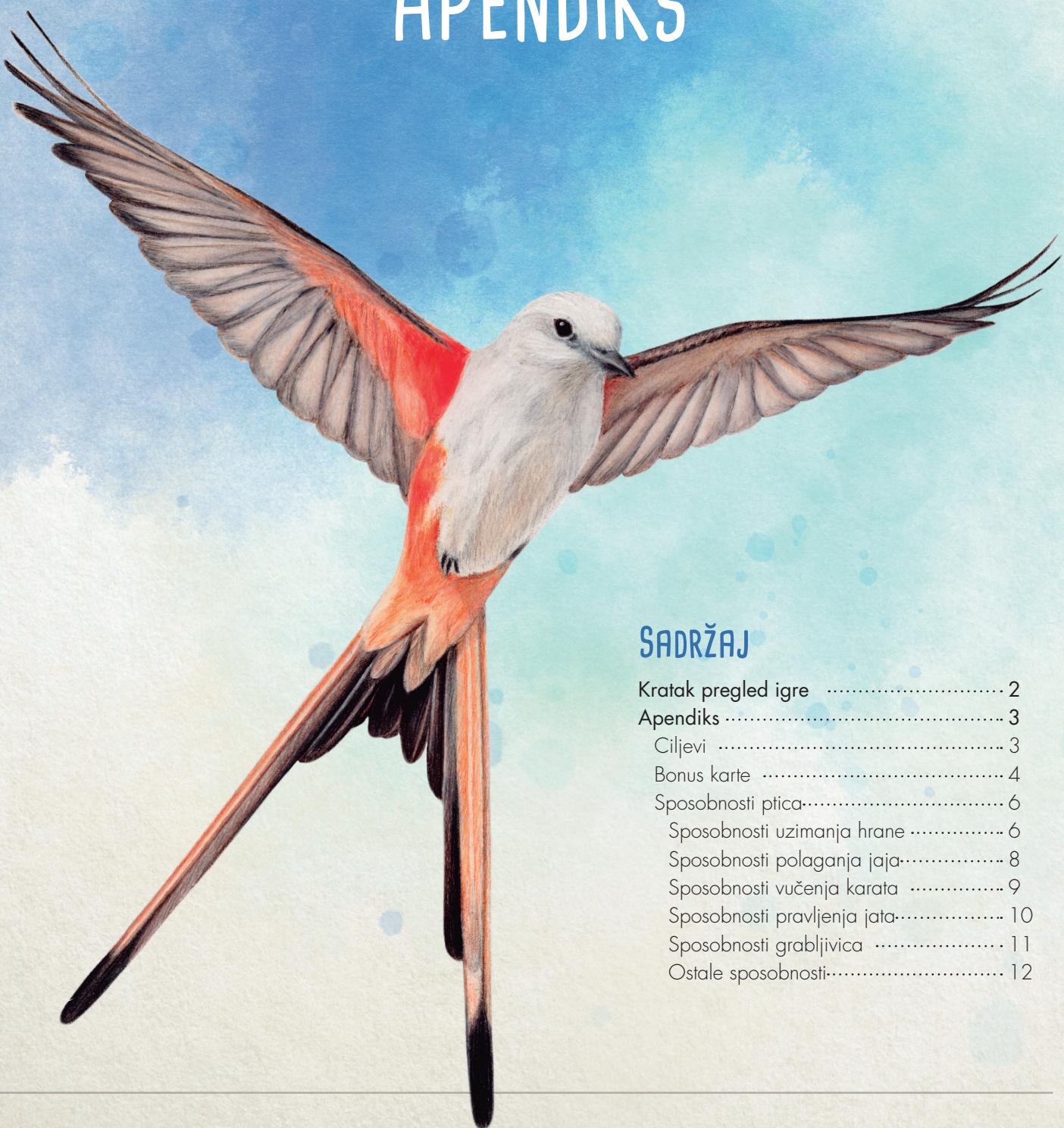


SRPSKO IZDANJE

WINGSPAN

APENDIKS



SADRŽAJ

Kratak pregled igre	2
Apendiks	3
Ciljevi	3
Bonus karte	4
Sposobnosti ptica.....	6
Sposobnosti uzimanja hrane	6
Sposobnosti polaganja jaja.....	8
Sposobnosti vučenja karata	9
Sposobnosti pravljenja jata.....	10
Sposobnosti grabljivica	11
Ostale sposobnosti.....	12

KRATAK PREGLED IGRE

POSTAVKA

ZAJEDNIČKA POSTAVKA

- PTICE:** Promešajte karte ptica i popunite postolje sa 3 karte okrenute licem prema gore.
- ZALIHE:** Stavite svu hranu i jaja u zalihe.
- HRANILICA:** Bacite pet kockica sa simbolima hrane u hranilicu.
- TABLA SA CILJEVIMA:** Postavite tablu sa ciljevima tako da se vidi željena strana.
- PLOČICE SA CILJEVIMA:** Postavite nasumično 4 pločice sa ciljevima na tablu sa ciljevima.
- BONUS KARTE:** Promešajte bonus karte, formirajte špil i postavite ga na sto.

PREGLED RUNDE

Počevši od prvog igrača i nastavljajući u smeru kretanja kazaljke na satu iskoristite jednu akciju kocku da uradite jednu od četiri moguće akcije:

1. ODIGRAJ PTICU

- Izaberite pticu iz ruke koju ćete da odigrate.
- Odbacite onoliko jaja koliko je obeleženo u koloni u koju želite da odigrate pticu, sa bilo koje ptice koja se već nalazi na vašoj tabli.
- Odbacite naznačenu hranu (🚫 znači da ne plaćate hranu). Džoker (🎲) znači da možete da iskoristite bilo koju vrstu hrane. Možete da potrošite bilo koje dve hrane kao da su jedna bilo koja vrsta hrane.
- Postavite pticu u krajnje levo slobodno polje u odgovarajućem staništu.
- Ako ptica ima sposobnost KADA SE ODIGRA možete da je aktivirate.

2. UZMI HRANU

- Uklonite onoliko kockica iz hranilice koliko je prikazano na krajnjem levom slobodnom šumskom polju i uzmite odgovarajuće vrste hrane (🌿 znači da možete da uzmete jednu od te dve).
- Ako se na tom polju nalazi simbol 🐔➡️🌿, možete da odbacite 1 pticu iz ruke da biste uklonili još 1 kockicu iz hranilice i uzeli odgovarajuću vrstu hrane.
- Aktivirajte smeđe sposobnosti šumskih ptica, ako želite, sa desna na levo.

KRAJ RUNDE

- Sklonite sve akcione kocke sa table igrača.
- Iskoristite jednu akciju kocku da obeležite mesto osvojili za cilj na kraju runde.
 - Ako koristite ciljeve koji traže većinu i postoji nerešen rezultat, saberite poene koje donosi izjednačeno mesto i mesto posle njega, rezultat podelite sa brojem igrača i zaokružite ga na manji broj. Četvrto mesto ne dobija poene.
 - Ako koristite ciljeve koji donose poene po ispunjenom uslovu, pet poena je maksimum. Morate da postavite akciju kocku čak i ako niste osvojili poene na polje obeleženo sa 0.
- Odbacite sve ptice sa postolja i popunite ga novim kartama sa vrha špila.
- Žeton za prvog igrača prelazi kod sledećeg igrača u smeru kretanja kazaljke na satu.

POSTAVKA IGRAČA

- Svaki igrač dobija tablu za igrača, 8 akcionalih kocaka jedne boje, 2 nasumične bonus karte, 5 nasumičnih karta ptica i po 1 od svake vrste hrane.
- Odbacite jednu hranu za svaku pticu koju želite da zadržite. Odbacite ostale ptice.
- Odaberite jednu bonus kartu, a drugu odbacite.
- Odaberite prvog igrača i dajte mu žeton za prvog igrača.

3. POLOŽI JAJA

- Uzmite onoliko jaja koliko je prikazano na krajnjem levom slobodnom livadskom polju i postavite ih na ptice (ne više od limita).
- Ako se na krajnjem levom slobodnom livadskom polju nalazi simbol 🐔➡️◯, možete da platite 1 hranu da biste položili 1 dodatno jaje.
- Aktivirajte smeđe sposobnosti livadskih ptica, ako želite, sa desna na levo.

4. VUCI KARTU

- Vucite onoliko karata ptica koliko je prikazano na krajnjem levom slobodnom močvarnom polju. Možete da vučete karte sa postolja ili sa vrha špila.
- Ako se na krajnjem levom slobodnom močvarnom polju nalazi simbol ◯➡️🌿, možete da platite 1 jaje da biste vukli 1 dodatnu kartu.
- Aktivirajte smeđe sposobnosti močvarnih ptica, ako želite, sa desna na levo.

UPRAVLJANJE HRANILICOM

Ako je hranilica prazna, ubacite u nju svih pet kockica. Ako sve kockice u hranilici, koliko god da ih ima, pokazuju isti simbol, a vi treba da uzmete hranu, možete pre toga da ubacite svih pet kockica u hranilicu. (🌿 se računa kao zaseban simbol.)

BODOVANJE NA KRAJU IGRE

Posle četiri runde sabiraju se:

- Poeni na svakoj ptici
- Poeni na bonus kartama
- Poeni za ciljeve na kraju runde
- 1 poen za:
 - svako položeno jaje
 - svaku sačuvanu hranu
 - svaku podvučenu kartu

Pobednik je igrač sa najviše poena. U slučaju nerešenog rezultata pobednik je igrač koji ima više neiskorišćenih žetona hrane. Ako je i dalje nerešen rezultat igrači dele pobedu.

APENDIKS

CILJEVI



Ukupan broj ptica u naznačenom staništu.

Postoji po jedan ovakav cilj za svako stanište.

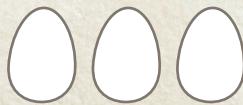


Ukupan broj jaja u naznačenom staništu. Svako jaje se zasebno računa, čak i kad se nalaze na istoj ptici.

Postoji po jedan ovakav cilj za svako stanište.



SET OD



U



Ukupan broj setova. Jedan set se sastoji od jednog jajeta u močvari, jednog jajeta u livadi i jednog jajeta u šumi.



SA



Ukupan broj ptica sa **naznačenim tipom gnezda** koje imaju barem jedno jaje. Svaka ptica se računa samo jednom bez obzira na to koliko ima jaja. Džoker gnezdo se računa za ovaj cilj.

Postoji po jedan ovakav cilj za svaku vrstu gnezda.



U



Ukupan broj jaja u **naznačenom tipu gnezda**. Svako jaje se zasebno računa, čak i kada se nalazi na istoj ptici. Jaja u džoker gnezdu se računaju za ovaj cilj.

Postoji po jedan ovakav cilj za svaki tip gnezda.



Ukupan broj odigranih ptica.

BONUS KARTE

BONUSI NA OSNOVU IMENA PTICA

		Računaju se samo ptice u čijem imenu se nalazi neka od dole navedenih boja. Svaku pticu brojite samo jednom, bez obzira koliko se boja javlja u njenom imenu. Te boje mogu da budu:																					
FOTOGRAF	Ptice sa bojama u imenu.	<table><tbody><tr><td>bela</td><td>ljubičasta</td><td>smeđa</td><td>vрана</td></tr><tr><td>bronzana</td><td>modra</td><td>snežna</td><td>зелена</td></tr><tr><td>cimetasta</td><td>plava</td><td>srebrna</td><td>златна</td></tr><tr><td>crna</td><td>ružičasta</td><td>sura</td><td>жута</td></tr><tr><td>crvena</td><td>siva</td><td>tirkizna</td><td></td></tr></tbody></table>		bela	ljubičasta	smeđa	vрана	bronzana	modra	snežna	зелена	cimetasta	plava	srebrna	златна	crna	ružičasta	sura	жута	crvena	siva	tirkizna	
bela	ljubičasta	smeđa	vрана																				
bronzana	modra	snežna	зелена																				
cimetasta	plava	srebrna	златна																				
crna	ružičasta	sura	жута																				
crvena	siva	tirkizna																					
ANATOM	Ptice sa delovima tela u imenu.	Računaju se samo ptice u čijem imenu se nalazi neki od delova tela. Oblik reči ili broj (jednina-množina) nisu bitni, bitno je da je to neki od navedenih delova tela: <table><tbody><tr><td>ćuba</td><td>grudi</td><td>leda</td><td>trbuh</td></tr><tr><td>glava</td><td>kljun</td><td>oko</td><td>vrat</td></tr><tr><td>griva</td><td>kresta</td><td>prsa</td><td></td></tr><tr><td>grlo</td><td>krilo</td><td>rep</td><td></td></tr></tbody></table>		ćuba	grudi	leda	trbuh	glava	kljun	oko	vrat	griva	kresta	prsa		grlo	krilo	rep					
ćuba	grudi	leda	trbuh																				
glava	kljun	oko	vrat																				
griva	kresta	prsa																					
grlo	krilo	rep																					
KARTOGRAF	Ptice sa geografskim pojmovima u imenu.	Računaju se samo ptice u čijem imenu se nalaze neki od sledećih geografskih pojmovima: <table><tbody><tr><td>Amerika</td><td>Kalifornija</td><td>more</td><td>sever</td></tr><tr><td>Baltimore</td><td>Kanada</td><td>obala</td><td>Virdžinija</td></tr><tr><td>Delaver</td><td>Karolina</td><td>planina</td><td>zapad</td></tr><tr><td>Island</td><td>livada</td><td>prerija</td><td></td></tr><tr><td>istok</td><td>Meksiko</td><td>savana</td><td></td></tr></tbody></table>		Amerika	Kalifornija	more	sever	Baltimore	Kanada	obala	Virdžinija	Delaver	Karolina	planina	zapad	Island	livada	prerija		istok	Meksiko	savana	
Amerika	Kalifornija	more	sever																				
Baltimore	Kanada	obala	Virdžinija																				
Delaver	Karolina	planina	zapad																				
Island	livada	prerija																					
istok	Meksiko	savana																					
ZOOLOG*	Ptice sa drugim životinjama u imenu.	Računaju se samo ptice u čijem imenu možemo da pronađemo druge životinje, kao što su: <table><tbody><tr><td>krava</td><td>muva</td><td>zmiја</td></tr><tr><td>mačka</td><td>ostriga</td><td></td></tr><tr><td>miš</td><td>riba</td><td></td></tr></tbody></table>		krava	muva	zmiја	mačka	ostriga		miš	riba												
krava	muva	zmiја																					
mačka	ostriga																						
miš	riba																						

* Ovaj bonus se zasniva na imenima ptica koje zavise od jezika izdanja, tako da nije bilo moguće da se koristi bonus – Istorčar (Historian) iz originalne verzije igre na engleskom jeziku.

U dogovoru sa autorom u srpskom izdanju igre nalazi se bonus karta Zoolog.

BONUSI NA OSNOVU GNEZDA ILI JAJA

STRUČNJAK ZA GNEZDA NA PLATFORMAMA

STRUČNJAK ZA GNEZDA U KROŠNJAMA

STRUČNJAK ZA GNEZDA U ŠUPLJINAMA

STRUČNJAK ZA GNEZDA NA TLU

Ptice sa određenim tipom gnezda



Računa se ukupan broj odigranih ptica sa određenim gnezdom. Gnezda sa simbolom su džoker gnezda. Ptice sa džoker gnezdom računaju se za svaki od ova četiri bonusa.

UZGAJIVAČ

Ptice sa barem četiri položena jaja

Računaju se samo ptice koje imaju barem četiri položena jaja na kraju igre.

OOLOG

Ptice sa barem jednim položenim jajem

Računaju se samo ptice koje imaju barem jedno položeno jaje na kraju igre.

BONUSI NA OSNOVU STANIŠTA

STRUČNJAK ZA ŠUMSKA STANIŠTA

STRUČNJAK ZA LIVADSKA STANIŠTA

STRUČNJAK ZA MOČVARNA STANIŠTA

Ptice koje mogu da žive samo u jednom određenom staništu.



Računaju se samo ptice koje mogu da žive isključivo u staništu koje je označeno na bonus karti. Ako ptica može da živi u više različitih staništa, ne računa se za ovaj bonus.

EKOLOG

Ptice u staništu sa najmanje odigranih ptica.

Računaju se samo ptice koje ste odigrali u staništu sa najmanje odigranih ptica. Ako su dva ili sva tri staništa izjednačena sa najmanjim brojem ptica i dalje možete da osvojite bodove za ovaj cilj. Na primer, ako u sva tri staništa imate po tri ptice, vaše stanište sa najmanje ptica ima tri ptice.

DRUGI BONUSI

POSMATRAČ PTICA

SOKOLAR

Ptice sa određenom vrstom sposobnosti.



Računaju se samo ptice sa simbolom koji je označen na bonus karti. Simbol mora da se nalazi levo od opisa smeđe sposobnosti ptice.

SPECIJALISTA ZA VELIKE PTICE

Ptice sa rasponom krila većim od 65 cm.

Raspon krila od tačno 65 cm se ne računa za ovaj cilj.

SPECIJALISTA ZA MALE PTICE

Ptice sa rasponom krila od 35 cm ili manjim.

Raspon krila od tačno 35 cm se računa za ovaj cilj.

ORNITOLOG AMATER

Ptice koje vrede manje od četiri poena.

Računaju se samo odigrane ptice koje vrede jedan, dva ili tri poena.

VIZIONAR

Ptice u ruci na kraju igre.

Računaju se samo karte ptica u ruci na kraju igre.

SPOSOBNOSTI PTICA

SPOSOBNOSTI UZIMANJA HRANE

UOPŠTENO: Uzimate hranu kao što je opisano na karti. Na svakoj karti je navedeno da li hranu uzimate direktno iz zaliha ili morate da koristite kockicu iz hranilice (nakon čega treba da izbacite kockicu iz hranilice).

UZIMANJE HRANE IZ HRANILICE

UOPŠTENO: Ukoliko vam sposobnost omogućava da uzmete iz hranilice, možete da iskoristite kockicu na kojoj je ili ili dupli () simbol. Isto važi i za semenke.

MODRA ZEBA PRUGASTOKRILA MUHARICA RUŽOGRLI BATOKLJUN ZAPADNA TANGARA	KADA SE AKTIVIRA: Uzmi 1 [vrsta hrane] iz hranilice ukoliko je moguće.	
BEOGLAVI BELOREPAN ZLATOKRILI DETLIĆ	KADA SE ODIGRA: Uzmi sve [vrsta hrane] iz hranilice.	
ANIN KOLIBRI CRVENOGRLI KOLIBRI	KADA SE AKTIVIRA: Svi igrači uzimaju 1 hranu iz hranilice, počevši od igrača po vašem izboru.	Igrač koji je aktivirao pticu određuje koji će igrač prvi da uzme kockicu iz hranilice. Zatim igrači uzimaju kockice po redosledu igranja. Igrači mogu ponovo da ubace kockice u hranilicu ukoliko ih nema više ili sve kockice pokazuju isti simbol.
DROZDIĆ SAMAC	KADA SE AKTIVIRA: Igrač ili igrači sa najmanje ptica uzimaju 1 hranu iz hranilice.	Ukoliko više igrača ima isti broj ptica u šumi, koji je ujedno i najmanji, svi igrači sa najmanjim brojem će koristiti ovu sposobnost. Igrač koji je aktivirao pticu bira koji će igrač prvi da uzme kockicu iz hranilice, a zatim ostali igrači uzimaju kockice po redosledu igranja.
AMERIČKA SVRAKA AMERIČKI CRNI LEŠINAR CRVENOGLAVI LEŠINAR	JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada drugi igrač uspešno uradi , uzmi 1 hranu iz hranilice.	Ukoliko se desi da se ova sposobnost istovremeno aktivira kod ptica više igrača, hranu uzimaju po redosledu igranja, počevši od igrača koji sedi levo od aktivnog igrača (onog čija je grabljinica uspela u lov).

UZIMANJE HRANE IZ ZALIHA

Ova sposobnost vam omogućava da uzimate hranu direktno iz zalihe i da ne zavisite od kockica u hranilici.

Zalihe hrane su neograničene. Ukoliko vam ponestane hrane, pogledajte u pravilima poglavje „Upravljanje hranom“ i pronađite instrukcije kako da dopunite zalihe.

CRVENI KARDINAL PEGAVI PIPIL PLAVO-SIVA MUHARICA ŽUTOGRUDI DETLIĆ	KADA SE AKTIVIRA: Uzmi 1 [određena vrsta hrane] iz zaliha.	
SMEĐI NESIT ZLATNI ČIŽAK	KADA SE ODIGRA: Uzmi 3 [određena vrsta hrane] iz zaliha.	
BALTIMORSKA VUGA DUGOREPA MUHARICA ISTOČNA FIBI KRSTOKLJUN ORAO RIBAR	KADA SE AKTIVIRA: Svi igrači dobijaju 1 [određena vrsta hrane] iz zaliha.	
AMERIČKA ZELENA ČAPLJA	KADA SE AKTIVIRA: Zameni 1 bilo koju hranu za 1 bilo koju drugu hranu iz zaliha.	
AMERIČKA VRANA GAK GAVRAN MEKSIČKI GAVRAN OBALSKA VRANA	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci 1  sa bilo koje druge tvoje ptice i uzmi [1/2] hrane iz zaliha.	Sve ove ptice su poznate po tome što jedu jaja iz gnezda drugih ptica. Da bi iskoristili njihovu sposobnost, prethodno morate da položite jaja na neke druge vaše ptice. Jaje odbacite u zalihe.
BELOVRSKI VODOMAR ISTOČNA MUHARICA	JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada drugi igrač odigra pticu u [određeno stanište], uzmi 1 [određena vrsta hrane] iz zaliha.	Aktivirajte sposobnost ovih ptica kada drugi igrač uradi akciju ODIGRAJ PTICU u određenom staništu. Ptica koja koristi svoju sposobnost da prelazi iz jednog staništa u drugo ne aktivira sposobnost ovih ptica.

ČUVANJE HRANE

AMERIČKA PLANINSKA SENICA AMERIČKA SENICA BEGLOGRUDI BRGLIJEZ CRVENOGRUDI AMERIČKI BRGLIJEZ KLEKOVA SENICA	KADA SE AKTIVIRA: Uzmi 1  iz zaliha i sačuvaj ih na ovoj ptici.	Ptice sa ovim sposobnostima su poznate po tome da čuvaju višak hrane. Kao što je navedeno na kartama, možete da sačuvate tačno jednu hranu prilikom aktiviranja sposobnosti ovih ptica. To radite tako što postavite hranu na kartu ptice. Jednom kada postavite hranu na pticu, tu hranu više ne možete da trošite niti koristite. Svaka hrana sačuvana na pticama vredi jedan poen na kraju igre. Ukoliko su u hranilici sve kockice sa istim simbolom, možete ponovo da bacite svih pet kockica. Ukoliko ponestane neke vrste hrane u zalihamu, možete umesto nje da koristite karte koje su odbačene.
CRNOGLAVA KREJA CRVENOGLAVI DETLIĆ CRVENOTRBI DETLIĆ PLAVA KREJA SIVA LEŠNIKARA ŽIRNI DETLIĆ	KADA SE AKTIVIRA: Uzmi 1  iz hranilice (ukoliko je moguće). Možeš da ih sačuvaš na ovoj ptici.	
AMERIČKI SVRAČAK	JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada drugi igrač tokom akcije UZMI HRANU, uzme bilo koji broj  , dobijaš 1  iz zaliha i sačuvaj ga na ovoj ptici.	

SPOSOBNOSTI PTICA

SPOSOBNOSTI POLAGANJA JAJA

UOPŠTENO: Zapamtite da svaka ptica ima limit koliko jaja može da položi (pogledajte poglavlje „TREĆA AKCIJA“ u pravilima). Ni jedna sposobnost ne omogućava da ptica na sebi ima više jaja od limita.

Gnezda sa  oznakom predstavljaju džoker gnezda. Ona se smatraju gnezdom bilo kog tipa za sposobnosti ptica. Ukoliko imate više različitih sposobnosti koje traže određenu vrstu gnezda,  gnezda možete da koristite za sve sposobnosti, čak i u okviru istog poteza.

AMERIČKA SABLJARKA
BRONZANA KRAVARICA
CRNA KRAVARICA
ISLANDSKA PATKA
DUPLJAŠICA
ŽUTOKLJUNA KUKAVICA

JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada drugi igrač uradi akciju POLOŽI JAJA, možeš da položiš 1  u [određeni tip] gnezdo na drugoj ptici.

U prirodi, ove ptice su poznate po parazitiranju legla. Polažu svoja jaja u tuđa gnezda. Kravarice čak ni ne grade svoje gnezdo.

Kada drugi igrač uradi akciju polaganja jaja, i vi možete da položite jedno jaje. Ovo možete da uradite samo jednom između vaša dva poteza, bez obzira koliko drugih igrača je uradilo akciju polaganja jaja. Možete da položite jaja u džoker gnezdo.

CIMETASTA MUHARICA
LIVADSKA VUGA
MEKSIČKI GOLUB
SIVOGRLA MUHARICA

KADA SE ODIGRA: Položi 1  na svaku pticu koja ima [određeni tip] gnezdo.

Ova sposobnost vam omogućava da položite jaja na sve ptice koje imaju odgovarajući tip gnezda, uključujući i džoker gnezda. Ovo se odnosi i na upravo odigranu pticu čija se sposobnost aktivirala.

CRVENOKRESTI VELIKI DETLIĆ
TIRKIZNA ZEBA
ZAPADNA VUGA

KADA SE AKTIVIRA: Svi igrači mogu da polože 1  na bilo koju pticu koja ima [određeni tip] gnezdo. Položi 1 dodatno  na neku drugu pticu sa [isti određeni tip] gnezdom.

Ova sposobnost vam omogućava da položite jaja na jednu ili dve ptice sa određenim tipom gnezda (ili džoker gnezdom). Svi ostali igrači mogu da polože jaje na jednu pticu sa odgovarajućim tipom gnezda (ili džoker gnezdom), ukoliko je poseduju.

AMERIČKA STRNADICA
BELOTRBA STRNADICA
PEGAVA STRNADICA
STRNADICA CRVENKAPICA

KADA SE AKTIVIRA: Položi 1  na bilo koju pticu.

GOLUB ŽALOPOJAC
KALIFORNIJSKA PREPELICA
VIRDŽINIJSKA PREPELICA

KADA SE AKTIVIRA: Položi 1  na ovu pticu.

SPOSOBNOSTI VUČENJA KARATA

UOPŠTENO: Karte vučete kao što je opisano na aktiviranoj ili odigranoj karti. Karte možete da vučete ili sa postolja za karte ili sa vrha špila, osim ako nije tačno određeno. Postolje se dopunjava tek na kraju vašeg poteza. Ne postoji ograničenje broja karata koje možete da imate u ruci. Karte tokom igre možete, ali i ne morate da držite u tajnosti.

DIVLJA PATKA	KADA SE AKTIVIRA: Vuci 1  .	Ova sposobnost se nadovezuje na akciju koja se radi u močvari i omogućava vam da vučete dodatnu kartu ili karte. Karte možete da vučete ili sa vrha špila ili sa postolja za karte. Postolje se dopunjava novim kartama samo na kraju vašeg poteza.
MEKSIČKA VLASTELICA BELOGRLI CARIĆ	KADA SE ODIGRA: Vuci 2  .	
CRNA ČIGRA FORESTEROVA ČIGRA ŽUTOKLJUNI GNJURAC	KADA SE AKTIVIRA: Vuci 1  Ukoliko to uradiš, na kraju poteza odbaci 1  iz ruke.	Ova sposobnost se nadovezuje na akciju koja se radi u močvari i omogućava vam da vučete dodatnu kartu ili karte. Međutim da bi to uradili morate da odbacite jednu kartu na kraju vašeg poteza. Pošto ne utiče na igru, sledeći igrač može da počne svoj potez dok vi birate koju kartu ćete da odbacite.
CRNOGLAVA PATKA KAROLINKA ŠARENOKLJUNI GNJURAC ŽUTOGRLA CVRKUTKA	KADA SE AKTIVIRA: Vuci 2  Ukoliko to uradiš, na kraju poteza odbaci 1  iz ruke.	
CRVENOLEĐI ŽALAR FRENKLINOV GALEB	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci 1  i vuci 2  .	Ova sposobnost se nadovezuje na akciju koja se radi u močvari i omogućava vam da vučete dodatne karte. Međutim da bi to uradili morate da odbacite jedno jaje. Ovu sposobnost ne možete da koristite ukoliko vaše ptice nemaju položena jaja.
AMERIČKA SULTANKA PATKA KAŠIKARA PEGAVA POLOJKA TAMNOKRILA ŠLJUKA	KADA SE AKTIVIRA: Svi igrači vuku po 1  iz špila.	Karte vučete u smeru kretanja kazaljke na satu, počevši od aktivnog igrača.
AMERIČKI BUKAVAC VELIKI MORSKI GNJURAC	KADA SE AKTIVIRA: Igrač ili igrači sa najmanje  ptica vuku 1  .	Ukoliko više igrača ima isti broj ptica u močvari, koji je ujedno i najmanji, svi igrači sa najmanjim brojem će koristiti ovu sposobnost. Karte vučete u smeru kretanja kazaljke na satu, počevši od aktivnog igrača. Svi igrači mogu da vuku karte sa vrha špila ili sa postolja za karte.
AMERIČKI OSTRIGAR	KADA SE ODIGRA: Povuci onoliko  koliko ima igrača +1. Počevši od tebe, svaki igrač odabere jednu od tih karata. Preostala karta ostaje tebi.	Povucite sa vrha špila jednu kartu više od broja igrača. Svaki igrač će odabrati jednu od ovih karata. Prvo ćete vi odabrat, pa ćete preostale karte dati igraču levo od sebe, koji će sledeći odabrat kartu, i tako u krug. Kada svi igrači uzmu po jednu kartu, ostaće vam jedna karta viška. Vi uzimate tu preostalu kartu.

SPOSOBNOSTI PTICA



SPOSOBNOSTI FORMIRANJA JATA

UOPŠTENO: Ptice sa ovim sposobnostima su poznate po tome što formiraju velika jata. Kao što je opisano na kartam, jato pravite tako što pod pticu podvlačite druge karte, licem prema dole. Svaka karta koja se nalazi ispod vaših ptica na kraju igre vredi jedan poen.

PLANINSKA ŠEVA	JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada drugi igrač odigra pticu, podvuci iz ruke, pod oву pticu. KADA SE AKTIVIRA: Podvuci iz ruke pod oву pticu. Ukoliko to uradiš, položi 1 na ovu pticu.	Isključivo ukoliko je drugi igrač odigrao pticu na livadu.
AMERIČKA BELOGRLA ZEBA CRNA ŽUTOGLAVKA CRVENOKRILA VUGA KUKURUZAR PATULJASTA SENICA PLAVA VUGA	 KADA SE AKTIVIRA: Podvuci iz ruke pod oву pticu. Ukoliko to uradiš, položi 1 na ovu pticu.	Ove ptice vam omogućavaju da podvučete kartu iz ruke pod njih, kako bi dobili poen. Uz to vam pružaju i bonus (polaganje jaja, vučenje karte ili uzimanje hrane). Ne možete da iskoristite bonus ukoliko prvo niste podvukli kartu iz ruke pod pticu.
AMERIČKA LISKA CRVENOGRUDI KOS DELAVERSKI GALEB DVODOJNA AMERIČKA LASTA LJUBIČASTO-ZELENA LASTA MEKSIČKA ZEBA SEOSKA LASTA VELIKI PILJAK ŽUTOKRSNA CVRKUTARKA	 KADA SE AKTIVIRA: Podvuci iz ruke pod oву pticu. Ukoliko to uradiš, vuci 1 .	
AMERIČKA KUGARA AMERIČKI ČIŽAK MALI BRGLIJEZ TAMNOOKI JUNKO	 KADA SE AKTIVIRA: Podvuci iz ruke pod oву pticu. Ukoliko to uradiš, uzmi [vrsta hrane] iz zaliha.	
AMERIČKI BELI NESIT CRNOTRBA UTVA KANADSKA GUSKA KANADSKI ŽDRAL ŽUTOGRLI VRANAC	 KADA SE AKTIVIRA: Odbaci 1 [određena vrsta hrane] i podvuci 2 sa vrha špila pod oву pticu.	Ova sposobnost vam omogućava da odbacite određenu vrstu hrane i da podvučete dve karte sa vrha špila pod vašu pticu. Morate da imate određenu vrstu hrane u vašim zaliham. Ne možete da koristite hranu sa ptica.



SPOSOBNOSTI GRABLJIVICA

UOPŠTENO: Ptice koje imaju ove sposobnosti love manje ptice, glodare ili ribu. Ukoliko im je lov uspešan, plen zadržavaju i na kraju partije se računa kao jedan poen.

AMERIČKA BULJINA
AMERIČKA EJA
CRNOGLAVI JASTREB
GRVENOREPI MIŠAR
KUKAVICA TRKAČICA
PRUGASTA SOVA
PRUGASTI MIŠAR
SIVI SOKO
SURI ORAO
SVEJSONOV MIŠAR

KADA SE AKTIVIRA: Pogledaj prvu sa vrha špila. Ukoliko je raspon krila < [određena dužina], podvuci tu kartu pod ovu pticu. U suprotnom je odbaci.

Ove ptice jedu druge ptice. Pogledajte raspon krila ptice sa vrha špila i utvrđite da li je vaša ptica mogla da je ulovi.

Ukoliko je raspon krila manji od definisane dužine, podvucite tu pticu pod vašu pticu. Smatra se da je lov bio uspešan i svaka podvučena karta vredi jedan poen na kraju igre.

Ukoliko je raspon krila na ptici sa vrha špila veći od definisane dužine, lov nije uspeo. U tom slučaju odbacite tu kartu.

AMERIČKA ZMIJOVRATA
AMERIČKI VODOSEK
BELOLIKIBIS
SNEŽNA ČAPLJA
ŠARENOKRILI PRUDNIK
VELIKI RONAC
AMERIČKA VETRUŠKA
AMERIČKI ĆUK
KRALJEVSKI MIŠAR
KUKUVIJA
PODZEMNA KUKUMAVKA
SREBRNASTA LUNJA

KADA SE AKTIVIRA: Baci kockice koje nisu u hranilici. Ukoliko dobijes , uzmi 1 iz zaliha i sačuvaj je na ovoj ptici.

Ptice koje jedu glodare i ribu bacaju kockice koje nisu u hranilici. Zapamtite da nikada nećete baciti više od četiri kockice, zato što kada su svih pet kockica izvan hranilice, morate ih odmah ponovo ubaciti u hranilicu. Kockice bacite na sto, ne ubacujete ih nazad u hranilicu.

KADA SE AKTIVIRA: Baci kockice koje nisu u hranilici. Ukoliko dobijes , uzmi 1 iz zaliha i sačuvaj ga na ovoj ptici.

Ukoliko makar jedna pokazuje traženu vrstu hrane, uzmite tu hranu iz zaliha i postavite je na pticu (pogledajte poglavlje "Čuvanje hrane" u pravilima). Svaka sačuvana hrana koja se na kraju igre nalazi na pticama vredi jedan poen.

SPOSOBNOSTI PTICA

OSTALE SPOSOBNOSTI

AMERIČKA ČIOPA
AMERIČKI LEGANJ
BELOKRUNA STRNADICA
LINKOLNOVA STRNADICA
PLAVA ZEBA
SMEĐOLEĐI CARIĆ
STRNADICA PEVAČICA
ŽUTOGRUDA VUGA

KADA SE AKTIVIRA: Ukoliko se ova ptica nalazi desno u odnosu na sve ptice u tom staništu, prebaci je u drugo stanište.

Ove ptice mogu da žive u različitim staništima i njihova sposobnost je da se sele iz staništa u staniše - isključivo ukoliko su poslednja ptica u tom staništu, odnosno tom redu. Nije bitno u kojoj je koloni. Ovo može da bude veoma korisna sposobnost koja vam omogućava da poboljšate osnovne akcije u više staništa i ispunite uslove za ciljeve koji se budaju na kraju rundi. Morate da budete pažljivi, ukoliko odigivate neku pticu u staniše nakon ovih ptica koje se sele, do kraja partije ste zaključali pticu i njena sposobnost više ne može da se aktivira!

SEVERNA RUGALICA
SIVA MAČKULJA

KADA SE AKTIVIRA: Ponovi smedju sposobnost neke druge ptice iz ovog staništa.

Nekoliko ptica može da oponaša smeđe sposobnosti drugih ptica. Bitno je samo da se druga ptica, čiju ćete sposobnost iskopirati, nalazi u istom staništu. Nije bitno gde se nalazi u tom staništu niti da li je ona već iskoristila svoju sposobnost u ovom potezu.

AMERIČKI ŽDRAL
BELOLIKI DETLIĆ
CRNOPRSA STRNADICA
GOLOGLAVA RODA
KALIFORNIJSKI KONDOR
KASINOVА ZЕБА
MORSKI PAPAGAJ
PEGAVA SOVA
PLAVOSMEĐA CVRKUTARKA
PRERIJSKA LEŠTARKA
PRERIJSKA TRETELJKA
RUŽIČASTA KAŠIKARA
SIVOGLAVI ZELENIĆ
ŠARENA STRNADICA
VELIKI PETLOVAN

KADA SE ODIGRA: Povuci 2 nove bonus karte i zadrži jednu od njih.

Povucite dve bonus karte, odaberite jednu koju želite da zadržite a drugu odbacite. Ukoliko se špiš bonus karata ikada isprazni, promešajte odbačene karte i napravite novi špiš.

Ptice sa ovom sposobnošću su ili ugrožene ili se njihovi brojevi u prirodi dramatično smanjuju tako da će uskoro biti ugrožene ukoliko nešto ne promenimo.

AMERIČKI CARIĆ
CRVENOGLAVI AMERIČKI
KRALJIĆ
CRVENOOKI ZELENIĆ
ČUPAVA SENICA
PAPERJASTI DETLIĆ
PLANINSKA PLAVOREPKA
RIĐOGRUDA PLAVOREPKA
SAVANSKA STRNADICA
VELIKA BELA ČAPLJA

KADA SE ODIGRA: Odigraj još jednu pticu u [određeno staniše]. Platit redovnu cenu odigravanja.

Odigrajte još jednu pticu u isto stanište. Morate poštovati sva ostala pravila odigravanja ptica: mora da bude ptica koja živi u tom staništu, morate da platite njenu cenu u hrani i jajima.

Ptice koje imaju ovu sposobnost poznate su po tome što žive u jatima sa drugim vrstama. Istraživanja su pokazala da postoje različite prednosti života u ovim mešovitim jatima od lakšeg pronalaženja hrane do lakšeg izbegavanja grabiljivica.