

APENDIKS

CILJEVI NA KRAJU RUNDE ZA DUET VARIJANTU

TOKENI NA PAROVIMA ISTIH SIMBOLA	Svaki igrač broji koliko tokena ima na parovima istih simbola. Simboli moraju da budu isti (na primer, dva simbola glodara ili dva simbola 50 + cm), ali bonusi ne moraju da budu isti. Svaki token može da se broji samo jedanput.
TOKENI NA SIMBOLIMA GNEZDA	Prebrojte sve tokene na poljima koji imaju bilo koji simbol gnezda (☺ ☹ ☹ ☹). Simboli mogu da se ponavljaju (na primer, računaju se oba tokena koji se nalaze na dva različita polja sa simbolom ☹).
TOKENI NA SIMBOLIMA HRANE	Prebrojte sve tokene na poljima koji imaju bilo koji simbol hrane (🍒 🌾 🍄 🐟 🐟). Simboli mogu da se ponavljaju (na primer, računaju se oba tokena koji se nalaze na dva različita polja sa simbolom 🐟).
TOKENI KOJI NISU NA IVICI MAPE	Svaka ivica mape ima šest polja (sa leve i desne strane postoje po tri udubljenja koja su svejedno na ivici). Što znači da ima ukupno 20 polja na ivici i 16 unutrašnjih polja. Za ove ciljeve, prebrojte koliko tokena imate na ivici ili na unutrašnjim poljima.
TOKENI KOJI SU NA IVICI MAPE	
TOKENI U BILO KOM REDU	Svaki igrač bira red koji će mu doneti najviše poena i broji tokene u njemu. Tokeni ne moraju da budu međusobno povezani.
REDOVI SA BAREM JEDNIM TVOJIM TOKENOM	Prebrojte u koliko, od šest redova, se nalazi barem jedan vaš duet token.
MANJE TOKENA NA BONUS POLJIMA	Bonus polja su polja koja vam donose 🍒/🍄/🐟 kada postavite token na njega. Prebrojte koliko svaki igrač ima tokena na tih devet polja, i poene dodelite igraču koji ih ima manje.
TOKENI NA LIVADI	Prebrojte koliko imate tokena na mapi u odgovarajućem staništu. Taj broj može malo da se razlikuje od broja ptica na vašoj tabli, ukoliko su se neke ptice premeštale tokom igre.
TOKENI NA MOČVARI	
TOKENI NA ŠUMI	
UKUPNO TOKENA NA MAPI	Prebrojte koliko ukupno imate tokena na mapi. Taj broj može malo da se razlikuje od broja ptica na vašoj tabli, ukoliko su se neke ptice premeštale tokom igre.

KLJUN OKRENUT ULEVO/UDESNO:

Duet mapa ima nekoliko polja koja se odnose na ptice sa kljunom okrenutim u naznačenu stranu (ova vrsta ciljeva uvedena je u ekspanziji Ptice Okeanije). 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. Postoji nekoliko karata za koje je potrebno dodatno objašnjenje:

- Krivokljuni žalar (Ptice Okeanije), iako je okrenut pravo napred, ima kljun koji je uperen ka levoj strani karte.
- Karte Veliki morski gnjurac (osnovna igra) i Mali gnjurac (Ptice Azije) imaju po dve ptice na sebi, od kojih je svaka okrenuta na jednu stranu, tako da se one računaju za bodovanje oba cilja.
- Karta Čubasti gnjurac (Ptice Evrope) ima dve ptice na sebi, koje su obe okrenute u istu stranu, ali računa se 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

EVROPE

Dugokljuni puzić
Kukumavka
Snežna sova

OKEANIJA

Australijski sovasti leganji
Kakapo
Riđi bubuk

AZIJA

Brkata senica
Buljina
Orijentalna zalivska kukuvija
Sprutka kašikara
Šumska kukumavka
Žabousta sa Šri Lanke

BONUS KARTE

BONUSI NA OSNOVU IMENA PTICA

Ove tri karte su iz osnovne igre, ali sada sa dopunjenom listom pojmova tako da su obuhvaćene sve ptice, iz osnovne igre i sve tri dosada objavljene ekspanzije (Ptice Evrope, Ptice Okeanije i Ptice Azije).


<p>FOTOGRAF</p>	<p>Ptice sa bojama u imenu.</p>	<p>Računaju se samo ptice u čijem imenu se nalazi neka od dole navedenih boja. Svaku pticu računate samo jednom, bez obzira na to koliko se boja javlja u njenom imenu. Te boje mogu da budu:</p> <p><i>bela, bronzana, cimetasta, crna, crvena, ljubičasta, maslinasta, modra, narandžasta, plamena, plava, riđa, roze, rusa, ružičasta, siva, smaragdna, smeđa, snežna, srebrna, sura, tirkizna, vrana, zelena, zlatna, žuta.</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Bakarni kovač barbet ne računa se za bonus kartu Fotograf.
<p>KARTOGRAF</p>	<p>Ptice sa geografskim pojmovima u imenu.</p>	<p>Računaju se samo ptice u čijem imenu se nalaze neki od dole navedenih geografskih pojmova. Računaju se svi prisvojni pridevi tih reči ili izvedene reči (na primer, azijski ili močvarica). Ti geografski pojmovi mogu da budu:</p> <p><i>Amerika, Asam, Australazija, Australija, Azija, Baltimor, bara, Delaver, Egipat, Filipini, Himalaji, Indija, Island, istok, Italija, Japan, jug, Kalifornija, Kanada, Karolina, Kina, Korzika, livada, Meksiko, močvara, more, Nova Gvineja, Novi Zeland, obala, Orijent, Pacifik, planina, polje, potok, prerija, pustinja, savana, sever, Sibir, sprud, Sredozemlje, Španija, Šri Lanka, šuma, Virđžinija, zaliv, zapad.</i></p>
<p>ANATOM</p>	<p>Ptice sa delovima tela u imenu.</p>	<p>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:</p> <p><i>brk, čuba, čuperak, glava, griva, grba, grlo, grudi, guza, kljun, kresta, krilo, leđa, noga, obrva, oko, prsa, resa, rep, trbuh, usta.</i></p>



BONUSI NA OSNOVU GNEZDA ILI JAJA

PTIČJI TERIOGENOLOG	Ptice sa potpuno punim gnezdima.	Prebrojte ptice koje imaju maksimalan mogući broj jaja na sebi, u skladu sa njihovim limitom jaja. Ptice bez gnezda ne računaju se za ovu kartu — jer one nemaju puna gnezda.
STRUČNJAK ZA MALA LEGLA	Ptice koje imaju limit jaja 2, ili manji od 2.	Prebrojte ptice čije je limit jaja dva, ili manji od dva. Ptice bez gnezda računaju se za ovu kartu — jer je njihov limit jaja nula, što je manje od dva. Za ovu kartu nije bitno da li ptice imaju jaja na sebi, bitan je samo njihov limit jaja.
KONTROLOR LIVADSKE POPULACIJE KONTROLOR MOČVARNE POPULACIJE KONTROLOR ŠUMSKE POPULACIJE	Različiti tipovi gnezda u [stanište].	Prebrojte koliko različitih tipova gnezda imaju ptice koje ste odigrali u označeno stanište. Svako džoker gnezdo možete računati kao bilo koji drugi tip gnezda ili kao peti tip. Na primer, gnezdo u krošnji, gnezdo na platformi i tri džoker gnezda mogu se računati kao pet različitih tipova gnezda. Ptice koje nemaju gnezdo ne računaju se kao da imaju tip gnezda.

DRUGI BONUSI

ODGAJIVAČ U ZIMSKOM PERIODU	Žetoni hrane u ličnim zalihama na kraju igre.	Prebrojte koliko nepotrošenih žetona hrane imate na kraju igre. Hrana sačuvana na pticama ne računa se kao deo vaših ličnih zaliha.
STRUČNJAK ZA PTICE MESOJEDE	Žetoni ptica i glodara sačuvani na pticama.	Prebrojte koliko žetona riba i glodara ste sačuvali na svojim pticama.
ZAŠTITNIK UGROŽENIH VRSTA	Ptice koje vam omogućavaju da bodujete ili vučete bonus karte. 	Prebrojte koliko ptica imate sa prikazanim simbolom – ptice čija sposobnost vam omogućava da povučete novu bonus kartu. U ovoj ekspanziji te ptice su: Asamski marabu Beloglava plavokljuna patka Crvenokapi ždral Filipinski orao Indijski sup Japanski ibis Sprutka kašikara Postoji jedna karta - Indijska droplja - koja vam dozvoljava da bodujete bonus kartu i da je zadržite. Ona se, takođe, računa za ovu bonus kartu.
ČUVAR LIVADSKIH STANIŠTA ČUVAR MOČVARNIH STANIŠTA ČUVAR ŠUMSKIH STANIŠTA	Uzastopne ptice u [stanište] sa poenima u rastućem ili opadajućem nizu.	Ove bonus karte donose vam poene ukoliko imate dovoljan broj uzastopnih ptica, u odgovarajućem staništu, sa poenima u rastućem ili opadajućem nizu. <ul style="list-style-type: none">• Ptice koje čine niz moraju da budu jedna do druge na vašoj tabli. 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.• Vrednosti poena ne moraju da budu uzastopne, dokle god su rastuće ili opadajuće (i ne mogu da se ponavljaju).

SPOSOBNOSTI PTICA





Obratite pažnju na novu konstrukciju „**Bacanje bilo koje kockice**“. Generalno, to znači da možete uzeti kockicu koja je u hranilici ili van nje. Bacite je van hranilice i ostavite je tu (osim ako u opisu sposobnosti nije navedeno da uradite nešto drugo).



Sposobnosti nekoliko ptica zahtevaju bacanje kockica. Pošto se ne oslanjaju na to šta je u hranilici ili van nje, redosled bacanja ne bi trebalo da bude važan i kockice možete bacati istovremeno, ako ih ima dovoljno. Ako igrači ne žele da ih bacaju istovremeno, sledite redosled igranja, počevši od aktivnog igrača (ili od igrača kod kojeg se još uvek nalazi žeton prvog igrača prilikom aktiviranja sposobnosti NA KRAJU RUNDE).

SPOSOBNOSTI UZIMANJA HRANE

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):

ZALIHE: Ove sposobnosti omogućavaju igračima da uzimaju hranu direktno iz zaliha, tako da ne zavise od kockica u hranilici.

HRANILICA: Uklonite kockicu iz hranilice i uzmite vrstu hrane naznačenu na njoj. Ukoliko vam sposobnost omogućava da uzmete  iz hranilice, možete da iskoristite kockicu na kojoj je simbol  ili dupli simbol (/). Isto važi i za semenke.

<p>KRATKOKLJUNI PUZIĆ OBIČNI SVRAKASTI DROZ</p>	<p>NA KRAJU RUNDE: Za svaka 3  u svojoj [određeno stanište], uzmi 1 [određena vrsta hrane] iz zaliha. Možeš da sačuvaš do 2 na ovoj ptici.</p>	<p>Prebrojte jaja u navedenom staništu, zatim ih podelite sa 3 i zaokružite na nižu vrednost. Dobijenu količinu hrane uzmete iz zaliha.</p> <p>Ove sposobnosti vam omogućavaju da birate vrstu hrane. Ako dobijete više od jedne hrane, možete izabrati različite vrste.</p>
<p>POTOČNA PLISKA</p>	<p>NA KRAJU RUNDE: Ukoliko si uradio sve 4 akcije u ovoj rundi, uzmi 2  iz zaliha.</p>	<p>Zbog ovoga je bitno da tokom runde držite akcijske kocke na polju sa imenom akcije.</p>
<p>EGIPATSKA PRINIJA</p>	<p>KADA SE AKTIVIRA: Odbaci 1 . Ukoliko to uradiš, uzmi 1  iz zaliha.</p>	<p>Možete da odbacite jaje sa bilo koje svoje ptice.</p>
<p>SUNČICA MASLINASTIH LEĐA</p>	<p>KADA SE AKTIVIRA: Svaki igrač može da baci bilo koju 1  i da uzme dobijenu hranu iz zaliha.</p>	<p>Svaki igrač može da izabere različitu ili istu kockicu, uključujući i kockicu koju je igrač upravo bacio. Uzmite samo hranu sa kockice koju ste bacili. Ukoliko ste bacili simbol (/), izaberite samo jednu hranu, koju ćete uzeti.</p>
<p>GRMUŠASTA SENICA SA BELOM OBRVOM PUSTINJSKA BELOGUZA</p>	<p>KADA SE AKTIVIRA: Za svaku pticu u svojoj [određeno stanište] koja ima  na sebi, baci bilo koju 1 . Izaberi 1 vrstu hrane koju si dobio i uzmi 1 žeton te hrane iz zaliha.</p>	<p>Bez obzira na to koliko ste kockica bacili, uzmite samo jednu hranu.</p>
<p>BAKARNI KOVAČ BARBET VELIKI DETLIĆ</p>	<p>KADA SE AKTIVIRA: Uzmi 1 [određena vrsta hrane] iz hranilice, ukoliko je moguće.</p>	<p>Ukoliko sve kockice u hranilici pokazuju isti simbol, možete da je resetujete pre nego što uzmete [određena vrsta hrane]. Ukoliko nijedna kockica u hranilici ne pokazuje [određena vrsta hrane], ne uzimate ništa.</p>
<p>ZELENA SVRAKA</p>	<p>KADA SE AKTIVIRA: Uzmi 1  ili 1  iz hranilice, ukoliko je moguće. Možeš da ga sačuvaš na ovoj ptici.</p>	<p>Ukoliko sve kockice u hranilici pokazuju isti simbol, možete da je resetujete pre nego što uzmete [određena vrsta hrane]. Ukoliko nijedna kockica u hranilici ne pokazuje [određena vrsta hrane], ne uzimate ništa.</p> <p>Kada sačuvate hranu na ptici više ne možete da je koristite. Svaka hrana sačuvana na ptici vredi jedan poen na kraju igre.</p>
<p>SIBIRSKA SENICA</p>	<p>KADA SE AKTIVIRA: Uzmi 1  ili 1  ili 1  iz zaliha.</p>	
<p>MUŠKAT ZEBA</p>	<p>KADA SE AKTIVIRA: Uzmi 1  iz zaliha ili podvuci 1  sa vrha špila pod ovu pticu.</p>	

TIRKIZNA MUHARICA	KADA SE AKTIVIRA: Ukoliko si uzeo 🐣 iz hranilice u ovom potezu, uzmi 1 🍇 iz zaliha.	Ovu sposobnost možete da primenite na 🐣 kog ste uzeli pre ili posle aktiviranja ove karte. Međutim možete iskoristiti ovu sposobnost samo jednom po potezu - uzmite samo 1 🍇 bez obzira na to koliko ste 🐣 uzeli.
BELOČUBI DROZD SMEJAČ	KADA SE AKTIVIRA: Podvuci 1 🗲 iz ruke pod ovu pticu. Ukoliko to uradiš, uzmi 1 🐣, 1 🌾 ili 1 🍇 iz hranilice.	Ukoliko sve kockice u hranilici pokazuju isti simbol, možete da je resetujete pre nego što uzmete [određena vrsta hrane]. Ukoliko nijedna kockica u hranilici ne pokazuje [određena vrsta hrane], ne uzimate ništa.
PUPAVAC	KADA SE ODIGRA: Ukradi po 1 🐣 od igrača sa svoje leve i desne strane. Svaki igrač od kog ukradeš 🐣 može da uzme 1 🎯 iz zaliha.	Možete aktivirati ovu sposobnost i ako samo jedan od vaših susednih igrača ima 🐣. U igri sa dva igrača, vaš protivnik je i sa vaše leve i sa vaše desne strane. Pošto imate samo jednog susednog igrača, možete da ukradete samo jednog 🐣 od njega.
HIMALAJSKI MONAL	KADA SE AKTIVIRA: Svi igrači uzimaju po 1 🌾 iz zaliha. Ti polažeš i 1 ○.	Jaje možete da položite na bilo koju pticu.



SPOSOBNOSTI ČUVANJA HRANE































INDIJSKA VRANA	NA KRAJU RUNDE: Možeš da sačuvaš 1 🎯 iz ličnih zaliha na svakoj ptici u ovom redu.	
GRVENOGLAVA PLAVA SVRAKA	NA KRAJU RUNDE: Možeš da sačuvaš 1 🎯 iz ličnih zaliha na svakoj svojoj drugoj ptici.	Ove sposobnosti možete da iskoristite da sačuvate hranu na pticama koje inače nemaju tu sposobnost.
SMEĐI SVRAČAK	KADA SE AKTIVIRA: Svi igrači mogu da sačuvaju po 1 🐣 iz ličnih zaliha na ptici u 🗲.	Broj hrane koju možete da sačuvate koji je određen kartom (na primer, „na svakoj ptici u ovom redu“) je maksimalan broj. Možete sačuvati i manje.
KRUPNOKLJUNA VRANA	KADA SE AKTIVIRA: Sačuvaj 1 🎯 iz ličnih zaliha na bilo kojoj ptici. Ukoliko to uradiš, možeš da podvučeš 1 🗲 iz ruke pod ovu pticu.	
GAČAC	KADA SE AKTIVIRA: Sačuvaj 1 🎯 iz ličnih zaliha na ovoj ptici ili podvuci 1 🗲 iz ruke pod ovu pticu. Ukoliko uradiš bilo šta od ovoga, podvuci 1 🗲 sa vrha špila pod ovu pticu.	
PLANINSKA SIVA SENICA	KADA SE AKTIVIRA: Sačuvaj 1 🐣, 1 🌾 ili 1 🍇 iz hranilice na ovoj ptici, ukoliko je moguće.	Ukoliko sve kockice u hranilici pokazuju isti simbol, možete da je resetujete pre nego što uzmete [određena vrsta hrane]. Ukoliko nijedna kockica u hranilici ne pokazuje [određena vrsta hrane], ne uzimate ništa.



SPOSOBNOSTI POLAGANJA JAJA

Svaka ptica ima limit koliko jaja može da položi. Osim ako nije izričito naznačeno, nijedna sposobnost ne omogućava da ptica na sebi ima više jaja od limita.

Gnezda sa simbolom  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.

DARZI	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.	„Povezane ptice” su ortogonalno susedne ptice, odnosno ptice koje se na tabli igrača nalaze neposredno levo, desno, iznad ili ispod (ne i dijagonalno). Grupa može da se kreće cik-cak preko redova i kolona, sve dok je svaka ptica u grupi ortogonalno susedna barem jednoj drugoj ptici u grupi.
LJUBIČASTA KUKAVICA	JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada neki drugi igrač uradi akciju POLOŽI JAJA, položi 1  na neku drugu pticu sa rasponom krila < 30 cm. Koristeći ovu sposobnost možeš da položiš na tu pticu 2  više od njenog limita.	Prekoračenje limita jaja: Kada aktivirate sposobnost neke od ovih ptica, možete je iskoristiti da položite jaje na pticu koja je već na limitu jaja (ili preko njega), kao što je opisano. Ova sposobnost ne utiče ni na jednu drugu akciju u igri - limit jaja se i dalje primenjuje na njih.
AZIJSKI KOEL	JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada neki drugi igrač uradi akciju POLOŽI JAJA, možeš da položiš 1  na neku drugu pticu koja ima  gnezdo. Koristeći ovu sposobnost možeš da položiš na tu pticu 3  više od njenog limita.	Ptica koja ima više jaja nego što joj njen limit dozvoljava računa se za bonus kartu Pričiji teriogenolog. Ptice koje nemaju gnezdo, samim tim nemaju ni limit jaja, tako da na njih ne možete da položite jaje koristeći ovu sposobnost.
BRKATA SENICA	NA KRAJU RUNDE: Za svaku drugu pticu u ovoj koloni koja ima  na sebi, položi po 1  na ovu pticu.	
GRNA RODA	NA KRAJU RUNDE: Položi po 1  na ptice neposredno levo i desno od ove ptice.	
CRNOGLAVA ŽUTARICA	NA KRAJU RUNDE: Položi po 1  na ovu pticu za svaku pticu levo od nje u ovom redu.	
ZELENI FAZAN	KADA SE AKTIVIRA: Svi igrači polažu po 1  .	Jaje možete da položite na bilo koju pticu.
DOMAĆI GOLUB	KADA SE AKTIVIRA: Svi igrači polažu po 1  . Ti polažeš 1 dodatno  .	Kada aktivirate sposobnost karte Domaći golub, možete (ali ne morate) da položite drugo jaje na istu pticu kao i prvo jaje.
ZEBRASTI GOLUBIĆ	KADA SE AKTIVIRA: Svi igrači mogu da odbace po 1  iz ličnih zaliha da bi položili po 1  .	Ukoliko odbacite semenke možete da položite jaje na bilo koju pticu. Ne morate da ga položite na kartu Zebraziti golubić.
INDIJSKA DIVLJA KOKOŠ	KADA SE AKTIVIRA: Prebroj  na svim svojim pticama. Ukoliko imaš manje od 6  , položi 1  na ovu pticu.	
ČUBASTA ŠEVA	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci 1  iz ličnih zaliha. Ukoliko to uradiš, položi 1  na ovu pticu.	Semenke morate da odbacite iz ličnih zaliha. Ne možete da odbacite semenke sačuvane na ptici.
ŽALAR SLEPIĆ	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci 1  iz ruke. Ukoliko to uradiš, položi 1  na ovu pticu.	
CRNI DRONGO	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci bilo koji broj  sa postolja i dopuni ga. Ukoliko barem jedna odbačena ptica može da živi u  položi 1  na ovu pticu.	Odbačena karta može da ima simbole i drugih staništa, ali mora da ima simbol  da bi se računala za ovu sposobnost.
CRVENOLIKI VIVAK	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci bilo koji broj  sa postolja i dopuni ga. Ukoliko barem jedna odbačena ptica ima  sposobnost, položi 1  na ovu pticu.	

OBIČNI TRAGOPAN	KADA SE AKTIVIRA: Daj 1  iz ruke nekom drugom igraču. Ukoliko to uradiš, položi 2  na ovu pticu.	
INDIJSKI BULBUL	KADA SE AKTIVIRA: Ukoliko imaš barem 1  u ličnim zalihama, položi 1  na ovu pticu.	Ne morate da potrošite ili odbacite  .
OBIČNA JORA	KADA SE AKTIVIRA: Položi 1  na neku drugu pticu u ovoj koloni.	
ZLATNI FAZAN	KADA SE ODIGRA: Svi igrači polažu po 2  . Ti polažeš 2 dodatna  .	Svaki igrač može da bira da li će postaviti jaja na jednu ili više ptica.
PUSTINJSKA ZEBA	KADA SE ODIGRA: Položi po 1  na ovu pticu za svaku drugu pticu u svojoj  .	
AZIJSKI SMARAGDNI GOLUB	KADA SE ODIGRA: Položi po 2  na svaku drugu pticu u ovoj koloni.	



SPOSOBNOSTI VUČENJA KARATA I FORMIRANJA JATA

VUČENJE KARATA: Karte vučete kao što je opisano na karti. Karte možete da vučete ili sa postolja za karte ili sa vrha špila, osim ako nije tačno određeno. Ne postoji ograničenje broja karata koje možete da imate u ruci. Karte tokom igre možete, ali i ne morate da držite u tajnosti.

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

SEVERNA ZEBA	NA KRAJU RUNDE: Vuci 2 🃏 sa vrha špila i dodaj ih u ruku. Zatim, podvuci do 2 🃏 iz ruke pod ovu pticu.	Kada koristite sposobnost ove ptice, možete da podvučete pod nju dve, jednu ili nijednu kartu. Možete da podvučete karte koje niste vukli prilikom aktiviranja ove sposobnosti.
PLANINSKA JURČICA	NA KRAJU RUNDE: Vuci 2 🃏 sa vrha špila i dodaj ih u ruku. Zatim podvuci bilo koje 2 🃏 iz ruke pod ovu pticu.	Kada koristite sposobnost ove ptice, podvlačenje karata je deo cene akcije i samim tim je obavezno. Možete da podvučete karte koje niste vukli prilikom aktiviranja ove sposobnosti.
MANDARINKA	NA KRAJU RUNDE: Povuci 5 🃏 sa vrha špila. Dodaj 1 u ruku, podvuci 1 pod ovu pticu, daj 1 nekom drugom igraču i odbaci ostale.	Ako odlučite da aktivirate ove ptice na kraju runde, svi delovi njihovog aktiviranja su obavezni.
UTVA ZLATOKRILA	NA KRAJU RUNDE: Povuci 5 🃏 sa vrha špila. Dodaj 1 u ruku, podvuci 1 pod ovu pticu i odbaci ostale.	
KROŽA	NA KRAJU RUNDE: Za svaka 3 ○ u svojoj 🌊, vuci 1 🃏 sa vrha špila. Možeš da podvučeš do 2 🃏 iz ruke pod ovu pticu.	Možete da podvučete karte koje niste vukli prilikom aktiviranja ove sposobnosti.
POLOJKA	KADA SE AKTIVIRA: Povuci 1 🃏 za svaku pticu u svojoj 🌊 koja ima ○ na sebi. Zadrži 1 i odbaci ostale.	
MALA BELA ČAPLJA	KADA SE AKTIVIRA: Vuci 1 🃏 sa vrha špila i dodaj je u ruku. Svi ostali igrači vuku po 1 🃏 sa vrha špila i dodaju je u ruku ukoliko može da živi u 🌊.	
POTOČNA CRVENREPKA	KADA SE AKTIVIRA: Vuci 1 🃏 sa vrha špila i dodaj je u ruku. Svi ostali igrači vuku po 1 🃏 sa vrha špila i dodaju je u ruku ukoliko se u ceni ptice nalazi 🐛 ili 🌾.	Ptica mora da ima 🐛 ili 🌾 simbol. Ne računa se simbol 🎲.
ŽUTA ČAPLJICA	KADA SE AKTIVIRA: Vuci 🃏 koja se nalazi na srednjem polju postolja za ptice.	Postolje za ptice se dopunjava tek na kraju vašeg poteza. Ako je srednje polje prazno, ova ptica nema efekta.
SARUS ŽDRAL	KADA SE AKTIVIRA: Svi igrači mogu da odbace po 1 ○ da bi povukli 1 🃏 sa vrha špila.	
MALI GNJURAC	KADA SE AKTIVIRA: Za svaku pticu u ovoj koloni koja ima ○ na sebi, povuci po 1 🃏. Zadrži 1 i odbaci ostale.	
TIGRASTA ZEBA	KADA SE AKTIVIRA: Daj 1 🃏 iz ruke nekom drugom igraču. Ukoliko to uradiš, vuci 2 🃏.	
MALA ZELENA PČELARICA	KADA SE AKTIVIRA: Ukoliko barem jedna ptica na postolju ima 🐛 u svojoj ceni, podvuci 1 od tih karata pod ovu pticu.	











<p>MODROKOS PEGAVA GRLICA</p>	<p>KADA SE AKTIVIRA: Ukoliko nema drugih ptica desno od ove ptice, možeš da je premestiš (samo kartu) na tablu igrača sa svoje [leve/desne] strane (ti biraš u koje stanište). Ukoliko to uradiš, vuci 3 ♣.</p>	<p>Kada premeštate ovu pticu na tablu drugog igrača, postavite je na krajnje levo slobodno polje u staništu po svom izboru. Ako nema slobodnih polja u staništu, ova ptica ne može biti premeštena u to stanište. Sva sačuvana hrana, položena jaja i podvučene karte se odbacuju kada je premeštate. Igrač kod kog je premeštate ne može da odbije ovu pticu.</p>
<p>GRANDALA DROZD</p>	<p>KADA SE AKTIVIRA: Ukoliko si položio ○ na ovu pticu u ovom potezu, podvuci 1 ♣ sa vrha špila pod ovu pticu.</p>	<p>Jaje ste morali da položite pre aktiviranja ove karte. Ako iskoristite drugu kartu da kopirate sposobnost karte Grandala drozd, gleda se da li ste na tu kartu položili jaje.</p>
<p>LISKA</p>	<p>KADA SE AKTIVIRA: Podvuci do 3 ♣ iz ruke pod ovu pticu.</p>	
<p>FILIPINSKA TKALJA</p>	<p>KADA SE AKTIVIRA: Podvuci do 3 ♣ iz ruke pod ovu pticu. Ukoliko podvučeš barem 1 ♣, položi 1 ○ na ovu pticu.</p>	
<p>RUŽIČASTI ČVORAK</p>	<p>KADA SE AKTIVIRA: Podvuci do 3 ♣ iz ruke pod ovu pticu. Ukoliko podvučeš barem 1 ♣, uzmi 1 ♣ iz zaliha.</p>	
<p>IBISOKLJUNKA</p>	<p>KADA SE ODIGRA: Svi igrači vuku po 1 ♣ sa vrha špila i uzimaju po 1 ♣ iz zaliha. Ti vučeš 1 dodatnu ♣ sa vrha špila.</p>	
<p>PAUN</p>	<p>KADA SE ODIGRA: Svi igrači vuku po 2 ♣ sa vrha špila. Ti vučeš 1 dodatnu ♣.</p>	<p>Dodatnu kartu možete da vučete sa vrha špila ili sa postolja za ptice.</p>
<p>MALI RONAC</p>	<p>KADA SE ODIGRA: Povuci 4 ♣. Podvuci 2 ♣ pod ovu pticu, a druge 2 ♣ dodaj u ruku.</p>	<p>Kada koristite sposobnost ove ptice, podvlačenje karata je deo cene akcije i samim tim je obavezno.</p>










SPOSOBNOSTI GRABLJIVICA

Ptice koje imaju ove sposobnosti love manje ptice, glodare ili ribu. Ukoliko im je lov uspешan, zadržavaju plen, koji na kraju igre vredi jedan poen.

ORIJENTALNA ZALIVSKA KUKUVIJA	<p>NA KRAJU RUNDE: Aktiviraj smeđe sposobnosti svih svojih drugih ptica sa </p>	<p>Kada koristite ovu sposobnost možete da aktivirate smeđe sposobnosti svojih  ptica bilo kojim redosledom. Ove sposobnosti su označene  simbolom levo od teksta sposobnosti (ne unutar teksta sposobnosti).</p>
FILIPINSKI ORAO	<p>NA KRAJU RUNDE: Baci svih 5 . Možeš ponovo da baciš bilo koji broj , do 2 puta. Ukoliko imaš barem 3  kada staneš, povuci 2 bonus karte i zadrži 1. Resetuj hranilicu.</p>	<p>Nakon što bacite svih 5 kockica, možete ponovo baciti bilo koje od tih 5 kockica. Zatim, možete ponovo baciti bilo koje od 5 kockica poslednji put. Nakon što završite sa bacanjem (do 3 puta ukupno), ako imate barem 3 , povucite 2 bonus karte i zadržite 1. Resetujte hranilicu, bez obzira na to koliko kockica pokazuje simbol .</p>
CRVENOKLJUNI VODOMAR	<p>KADA SE AKTIVIRA: Izaberi bilo koju 1 . Baci je po jednom za svaku svoju  pticu. Ukoliko dobiješ barem 1 , uzmi 1 iz zaliha. Možeš da je sačuvaš na ovoj ptici.</p>	<p>Ukoliko dobijete više od 1 , uzmite samo jednu.</p>
BELOGRUDI VODOMAR	<p>KADA SE AKTIVIRA: Izaberi bilo koju 1 . Baci je do 3 puta. Svaki put, ukoliko dobiješ ,  ili , sačuvaj 1 ovde. Ukoliko ne dobiješ, stani i vrati svu hranu sačuvanu ovde u ovom potezu.</p>	
CRVENA ČAPLJA	<p>KADA SE AKTIVIRA: Izaberi bilo koje 2 . Baci ih do 3 puta. Svaki put, ukoliko dobiješ barem 1  ili 1 , sačuvaj 1 ovde. Ukoliko ne dobiješ, stani i vrati svu hranu sačuvanu ovde u ovom potezu.</p>	<p>Posle svakog bacanja proveravate da li ste bili uspешni ili ne. Ako niste bili uspешni, aktiviranje ove ptice se završava. Takođe, možete izabrati da sami završite aktiviranje ptice u bilo kom trenutku kako biste izbegli rizik od gubiika onoga što ste dobili.</p>
ŠUMSKA KUKUMAVKA	<p>KADA SE AKTIVIRA: Izaberi bilo koje 2 . Baci ih do 3 puta. Svaki put, ukoliko dobiješ barem 1  ili 1 , sačuvaj 1 ovde. Ukoliko ne dobiješ, stani i vrati svu hranu sačuvanu ovde u ovom potezu.</p>	<p>Ako niste bili uspешni, morate da vratite svu hranu koju je ova ptica sakupila tokom trenutne aktivacije ove sposobnosti.</p> <p>Ako ste bili uspешni, sačuvajte 1 hranu iz zaliha na ovoj ptici (ne možete da sačuvate više od jedne hrane nakon svakog bacanja). Zatim, ako ste bacali manje od 3 puta, odlučite da li ćete ponovo bacati.</p>
BRAMANSKA LUNJA	<p>KADA SE AKTIVIRA: Izaberi bilo koje 3 . Baci ih do 3 puta. Svaki put, ukoliko dobiješ barem 1  ili 1 , sačuvaj 1 ovde. Ukoliko ne dobiješ, stani i vrati svu hranu sačuvanu ovde u ovom potezu.</p>	
ŽABOUSTA SA ŠRI LANKE	<p>KADA SE AKTIVIRA: Baci bilo koju 1 . Ukoliko dobiješ , sačuvaj 1  iz zaliha na ovoj ptici. Svi igrači mogu da odbace 1  iz ruke da bi uzeli 1  iz zaliha.</p>	<p>Ukoliko dobijete ( / ) računa se kao da ste dobili .</p> <p>Kada bacate 2 kockice, možete da sačuvate samo 1  čak i ako dobijete 2 .</p>
NOSOROG NJORČICA	<p>KADA SE AKTIVIRA: Baci bilo koje 2 . Ukoliko dobiješ barem 1 , sačuvaj 1  iz zaliha na ovoj ptici. Svi igrači mogu da odbace 1  iz ruke da bi uzeli 1  iz zaliha.</p>	<p>Drugi deo sposobnosti je nezavisan od prvog: Svi igrači mogu da odbace  iz ruke da bi uzeli hranu, bez obzira na to da li je bacanje kockica bilo uspешno ili ne. Odrednica „svi igrači“ uvek uključuje i igrača koji je aktivirao sposobnost.</p>
OBIČNA VETRUŠKA	<p>KADA SE AKTIVIRA: Baci bilo koje 3 . Ukoliko dobiješ barem 1 , sačuvaj 1  na ovoj ptici.</p>	<p>Ukoliko dobiješ više od 1 , sačuvaj samo jednog.</p>
VELIKI KORMORAN	<p>KADA SE AKTIVIRA: Možeš da premestiš 1  sa ove ptice u lične zalihe. Zatim baci bilo koje 2 . Ukoliko dobiješ barem 1 , sačuvaj 1  na ovoj ptici iz zaliha.</p>	

EJA MOČVARICA	<p>KADA SE AKTIVIRA: Do 3 puta vuci 1  sa vrha špila. Kada staneš, ukoliko je zbir raspona krila svih ptica < 110 cm, podvući ih pod ovu pticu. U suprotnom ih odbaci.</p>	<p>Nakon svake povučene  proveravate da li ste bili uspešni ili ne. Ako niste bili uspešni, aktiviranje ove ptice se završava. Takođe, možete izabrati da sami završite aktiviranje ptice u bilo kom trenutku kako biste izbegli rizik od gubitka onoga što ste dobili.</p>
BULJINA	<p>KADA SE AKTIVIRA: Do 3 puta vuci 1  sa vrha špila. Kada staneš, ukoliko je zbir raspona krila svih ptica < 110 cm, podvući ih pod ovu pticu. U suprotnom ih odbaci.</p>	<p>Nakon svake povučene karte  saberite raspon krila svih povučenih . Ako je ukupni raspon krila jednak ili veći od 110, niste bili uspešni i morate da odbacite sve  koje ste povukli tokom trenutne aktivacije ove sposobnosti.</p> <p>Ako je ukupni raspon krila manji od 110 cm, a vi ste povukli manje od 3  odlučite da li ćete povući još jednu  ili ćete prestati i podvući sve povučene  pod ovu pticu.</p> <p>Ako povučete  sa džoker rasponom krila (koji imaju neke ptice u Ekspanziji Ptice Okeanije) - označen asteriskom (*) - možete izabrati bilo koju pozitivnu vrednost za raspon krila te ptice.</p>

SPOSOBNOSTI VEZANE ZA BONUS KARTE

INDIJSKI SUP	<p>NA KRAJU IGRE: Kopiraj jednu bonus kartu igrača sa svoje desne strane, kao da je tvoja (boduješ je na osnovu svojih ptica).</p>	<p>Ako igrate tako da su vam bonus karte skrivene od drugih igrača, kada se ova sposobnost aktivira, igrač na kojeg utiče ova sposobnost mora da vam otkrije svoje bonus karte.</p>
ASAMSKI MARABU	<p>NA KRAJU IGRE: Kopiraj jednu bonus kartu igrača sa svoje leve strane, kao da je tvoja (boduješ je na osnovu svojih ptica).</p>	<p>U igri sa dva igrača ove dve karte mogu obe da kopiraju istu bonus kartu.</p>
BELOGLAVA PLAVOKLJUNA PATKA	<p>KADA SE ODIGRA: Povuci 3 nove bonus karte i zadrži 1.</p>	<p>Povucite 3 bonus karte, izaberite jednu koju ćete zadržati i odbacite ostale. Ako se špil bonus karata isprazni tokom igre, promešajte sve odbačene bonus karte da biste formirali novi špil, koji ćete postaviti licem nadole.</p>
SPRUTKA KAŠIKARA JAPANSKI IBIS	<p>KADA SE ODIGRA: Povuci 2 nove bonus karte i zadrži 1. Ostali igrači mogu da odbace bilo koja 2 resursa ,  ili  da urade isto.</p>	<p>Svaki igrač može da odbaci 2 resursa iste vrste (na primer, 2 ) ili 2 različite vrste (na primer, 1  i 1 ) da bi povukao bonus karte. Žetone hrane morate da odbacite iz ličnih zaliha, a karte iz ruke.</p> <p>Povucite 2 bonus karte, izaberite jednu koju ćete zadržati, a drugu odbacite. Ako se špil bonus karata isprazni tokom igre, promešajte sve odbačene bonus karte da biste formirali novi špil, koji ćete postaviti licem nadole.</p> <p>EKSPANZIJA PTICE OKEANIJE: Ako igrač odbaci  da bi povukao bonus kartu, taj nektar stavlja na polje POTROŠENI NEKTAR u svojoj .</p>
CRVENOKAPI ŽDRAL	<p>KADA SE ODIGRA: Boduj 1 svoju bonus kartu tako što ćeš sačuvati po 1  iz zaliha na ovoj ptici za svaki poen. Odbaci tu bonus kartu i vuci 1 novu.</p>	<p>Ove sposobnosti koriste sačuvanu hranu da bi odredile koliko poena donosi bonus karta u trenutku aktiviranja. Za sve druge svrhe (na primer, bonus kartu Stručnjak za ptice mesojede), to je obična sačuvana hrana.</p>
INDIJSKA DROPLJA	<p>KADA SE ODIGRA: Boduj 1 svoju bonus kartu tako što ćeš sačuvati po 1  iz zaliha na ovoj ptici za svaki poen. Takođe, bodovaćeš je normalno i na kraju igre.</p>	

DRUGE SPOSOBNOSTI

MALI ALEKSANDAR	<p>KADA SE ODIGRA: Kopiraj bezbojnu sposobnost 1 ptice igrača levo ili desno od sebe.</p>	<p>Kopirana sposobnost mora da bude bezbojna, KADA SE ODIGRA sposobnost.</p> <p>Ova ptica može da kopira bezbojnu sposobnost koja vam omogućava da odigrate dodatnu pticu, čak i u staništu koje nije ono u kojem je ova ptica odigrana. Dodatna ptica mora biti odigrana u stanište koje je određeno kopiranom sposobnošću, ukoliko postoji.</p> <p>Pošto ova ptica ne može da se odigra u  stanište, ne može da kopira bezbojnu sposobnost koja specifično nalaže odigravanje karte u to stanište (na primer, karta Siva čaplja, iz ekspanzije Ptice Evrope).</p> <p>Ako koristite ovu pticu da kopirate bezbojnu sposobnost ptice koja ima alternativnu cenu, možete da platite tu alternativnu cenu da biste odigrali ovu kartu. (U ovoj ekspanziji ne postoje karte sa alternativnom cenom, ali postoji nekoliko takvih ptica u ekspanziji Ptice Evrope. Alternativna cena je označena asteriskom [*] pored cene.)</p>
KINESKA VUGA	<p>NA KRAJU RUNDE: Ukoliko si uradio sve 4 akcije u ovoj rundi, uzmi 1  iz zaliha, položi 1  na bilo koju pticu i vuci 1  sa vrha špila.</p>	<p>Na kraju runde, ako imate akcijske kocke na poljima sa imenom akcije u sva četiri reda, možete odigrati sve tri akcije dostupne na ovoj karti, navedenim redosledom.</p>
VELIKI KLJUNOROŽAC	<p>KADA SE AKTIVIRA: Svi igrači mogu da podvuku 1  iz ruke pod pticu u svojoj  i/ili sačuvaju 1  iz ličnih zaliha na pticu u svojoj .</p>	
SMEĐA MINA	<p>KADA SE AKTIVIRA: Kopiraj smeđu sposobnost jedne ptice u  igrača levo od sebe.</p>	<p>Kopirana sposobnost mora da bude smeđa, KADA SE AKTIVIRA sposobnost. Aktivirajte sposobnost kao da se ona nalazi na karti Smeđa mina.</p>
MALI MINIVET	<p>KADA SE ODIGRA: Odigraj još jednu pticu u . Prilikom odigravanja te ptice možeš da ignorišeš 1  ili 1  u njenoj ceni.</p>	<p>Možete da ignorišete 1  u ceni ptice umesto da ignorišete 1 .</p>
ZEBA TRUBAČICA	<p>KADA SE ODIGRA: Odigraj još jednu pticu u . Prilikom odigravanja te ptice možeš da ignorišeš 1  ili 1  u njenoj ceni.</p>	<p>Možete da ignorišete 1  u ceni ptice umesto da ignorišete 1 .</p>



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



STONEMAIER
GAMES

©2020. Stonemaier LLC. Wingspan je
zaštićeni znak kompanije
Stonemaier LLC. Sva prava zadržana.