

# SRPSKO IZDANJE WINGSPAN

KOMPETITIVNA IGRA OD 1 DO 5 IGRAČA

*Autor Elizabet Hargriv*

*Ilustracije Natalija Rohas, Ana Marija Martinez Džaramilo i Bet Sobel*

Vi ste ljubitelji ptica - istraživači, posmatrači, ornitolozi i kolekcionari - koji žele da otkriju i privuku najbolje ptice u svoj rezervat prirode. Svaka ptica sa svojom sposobnošću čini važnu kariku u svom staništu. Svako stanište se fokusira na jedan od ključnih aspekata funkcionisanja rezervata:

- Uzimanje hrane pomoću kockica u hranilici za ptice.
- Polaganje jaja korišćenjem raznobojnih figurica.
- Širenje kolekcije ptica pomoću stotina jedinstvenih karata ptica.

Pobednik je igrač sa najviše poena prikupljenih od ptica, bonus karata, ciljeva na kraju runde, položenih jaja, sačuvane hrane i ptica u jatima.

## KOMPONENTE

1 pravila

1 apendiks

1 tabla sa ciljevima



1 postolje za karte



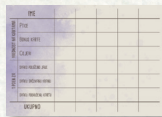
5 tabli za igrače



1 hranilica



1 blokčić za beleženje rezultata



170 karata sapticama



26 bonus karata



75 figurica jaja



5 drvenih kockica



40 drvenih akcionih kocaka



103 žetona hrane



8 pločica sa ciljevima



1 žeton za prvog igrača





# POSTAVKA

## ZAJEDNIČKE KOMPONENTE

1. **PTICE.** Promešajte karte ptica i formirajte špil. Postavite špil pored postolja za karte, a zatim popunite postolje sa tri karte okrenute licem prema gore.
2. **ZALIHE.** Stavite svu hranu i jaja u zalihe. To su resursi koji su dostupni svim igračima.
3. **HRANILICA.** Bacite pet kockica sa simbolima hrane u hranilicu.
4. **TABLA SA CILJEVIMA.** Izaberite koju ćete vrstu ciljeva da koristite u partiji i postavite tablu sa odgovarajućom stranom okrenutom prema gore:
  - a) **ZELENA STRANA:** Za partiju sa direktnim nadmetanjem, odaberite stranu koja ima prvo, drugo i treće mesto za svaki cilj. Ovo strana table se preporučuje iskusnim igračima.
  - b) **PLAVA STRANA:** Za manje kompetitivnu partiju, odaberite stranu koja dodeljuje po jedan poen za svaki ispunjeni uslov cilja. Ova strana table je pogodna za početnike.
5. **PLOČICE SA CILJEVIMA.** Promešajte pločice sa ciljevima, ne gledajući ih (dvostrane su) i postavite po jednu pločicu (nasumičnom stranom prema gore) na svako od četiri prazna mesta na tabli. Vratite ostale pločice u kutiju.
6. **BONUS KARTE.** Premešajte bonus karte, formirajte špil i stavite ga na sto.

## POSTAVKA IGRAČA

A. Svaki igrač dobija:

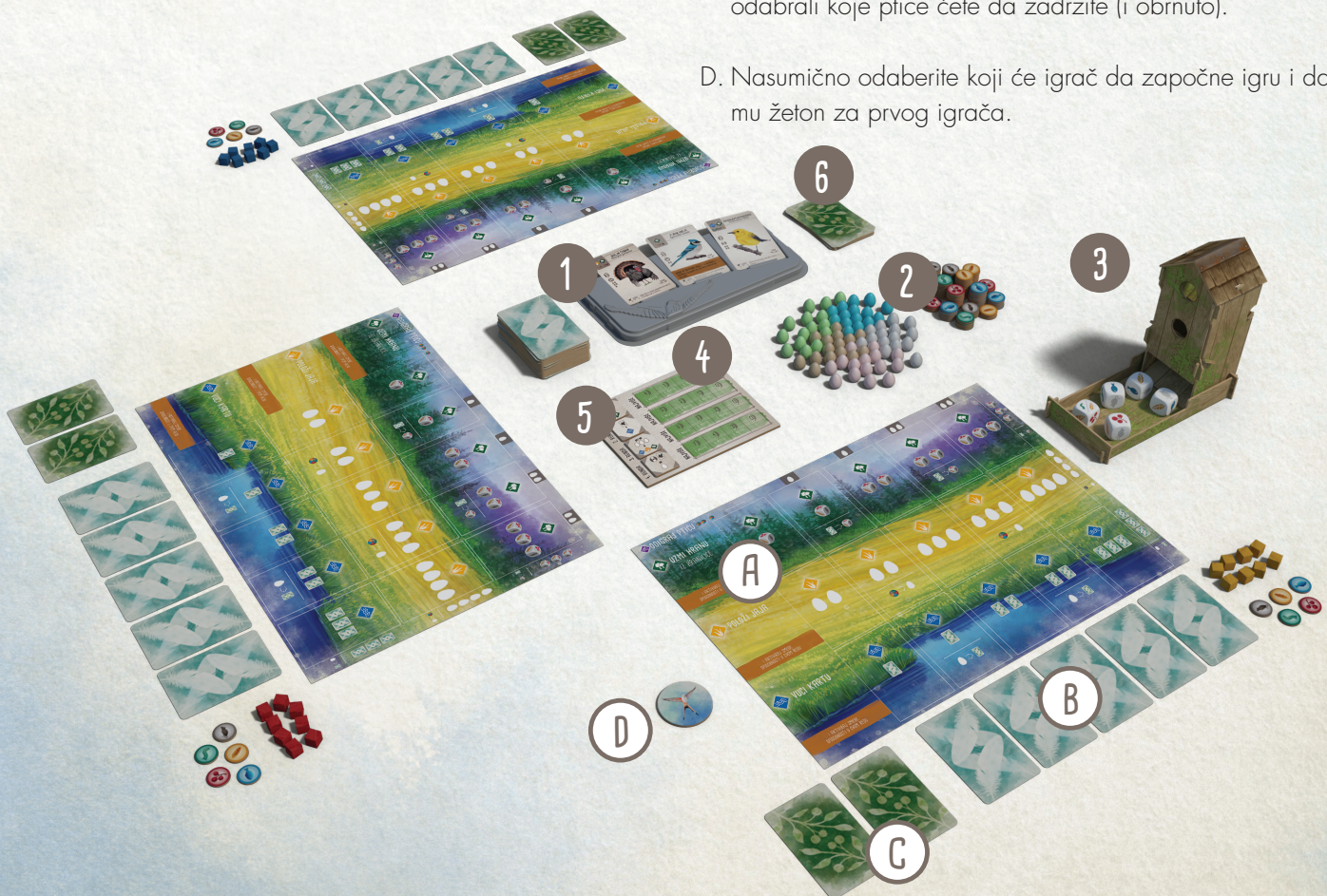
- 1 tablu za igrača
- 8 akcionih kocaka jedne boje
- 2 nasumične bonus karte
- 5 nasumičnih karata ptica
- 5 žetona hrane (po jedan od svake vrste , , , , )

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

B. Na početku partije morate da odlučite koje ćete ptice da zadržite, a koje ćete da odbacite. Možete da zadržite svih pet ptica, **ali za svaku pticu koju zadržite morate da odbacite jednu hranu.** Verovatno ćete želeti da zadržite hranu prikazanu u gornjem levom uglu karata ptica koje ste odabrali jer je to cena koju morate da platite da bi ih odigrali. Na primer, možete da zadržite dve ptice i tri hrane, ili možete da zadržite četiri ptice i jednu hranu. Dozvoljeno je i da odbacite svih pet ptica i zadržite svu hranu.

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

D. Nasumično odaberite koji će igrač da započne igru i dajte mu žeton za prvog igrača.





Ovo su detaljna pravila, a celu igru možete da naučite i iz kratkog pregleda pravila (apendiks, 2. strana). Preporučujemo vam da koristite apendiks ako igru učite igrajući je sa prijateljima ili porodicom.



### ŽUTOGRUDI DETLIĆ

*Sphyrapicus varius*



3

41cm

KADA SE AKTIVIRA: Uzmi 1  iz zaliha.



Ovi detlići buše rupe u stablima iz kojih jedu biljni sok ali i insekte koji se tom prilikom okupljaju.

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





# PREGLED IGRE

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

## STRUKTURA POTEZA

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

-  ODIGRAJ PTICU iz ruke
-  UZMI HRANU i aktiviraj sposobnosti šumskih ptica
-  POLOŽI JAJA i aktiviraj sposobnosti livadskih ptica
-  VUCI KARTU i aktiviraj sposobnosti močvarnih ptica

**NAPOMENA AUTORA:** Prvih nekoliko poteza će biti vrlo jednostavni dok se trudite da privučete prve ptice u svoj rezervate prirode. Možete čak i više puta za redom da odigrate istu akciju, što je apsolutno dozvoljeno! Detaljan opis akcija nalazi se na stranama 6 do 9

Da biste stavili pticu iz ruke na tablu, postavite akcionu kocku na mesto ODIGRAJ PTICU iznad kolone u koju želite da postavite pticu. Platite cenu za pticu u hrani i jajima, a zatim stavite pticu u odgovarajuće stanište. Ako ptica ima bezbojnu sposobnost KADA SE ODIGRA možete sada da je aktivirate.

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

1. Izaberite stanište i postavite akcionu kocku na **krajnje levo slobodno polje** u tom redu. Iskoristite bonus koji donosi to polje.
2. Pomerajte akcionu kocku **sa desna na levo**, aktivirajući sve ptice sa smeđom sposobnošću KADA SE AKTIVIRA u tom redu. Nije obavezno da aktivirate svaku sposobnost.
3. Kada akciona kocka dođe na polje sa imenom akcije ostavite je tamo. Vaš potez je završen.





## STRUKTURA RUNDE

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

1. **Sklonite sve akcione kocke sa tabli igrača.**
2. **Postavite akcione kocke na tablu za ciljeve u zavisnosti od uspeha igrača.**
3. **Odbacite sve ptice sa postolja i popunite ga novim kartama sa vrha špila.**
4. **Žeton za prvog igrača prelazi kod sledećeg igrača u smeru kretanja kazaljke na satu.**

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

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

## KRAJ IGRE I BODOVANJE

Igra se završava posle četvrte runde. Koristeći blokčić za bodovanje izračunajte konačan rezultat tako što ćete sabrati:

- Poene za svaku odigranu pticu (obeleženi na karti)
- Poene za svaku bonus kartu (obeleženi na karti)
- Poene za ciljeve na kraju runde (prikazani na tabli za ciljeve)
- Jedan poen za:
  - » Svako položeno jaje
  - » Svaku sačuvanu hranu
  - » Svaku podvučenu kartu

Igrač koji ima najviše poena je pobednik. U slučaju nerešenog rezultata, pobednik je igrač koji ima više neiskorišćene hrane. Ako je i dalje nerešen rezultat igrači dele pobjedu.

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

POENI



| IME                 |                       |  |  |  |  |
|---------------------|-----------------------|--|--|--|--|
| VREDNOST NA KARTAMA | PTICE                 |  |  |  |  |
|                     | BONUS KARTE           |  |  |  |  |
|                     | CILJEVI               |  |  |  |  |
| 1 POEN ZA           | SVAKO POLOŽENO JAJE   |  |  |  |  |
|                     | SVAKU SAČUVANU HRANU  |  |  |  |  |
|                     | SVAKU PODVUČENU KARTU |  |  |  |  |
| UKUPNO              |                       |  |  |  |  |



# ČETIRI AKCIJE

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



## PRVA AKCIJA: ODIGRAJ KARTU IZ RUKE

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

STANIŠTE

HRANA



## KADA ODLUČITE DA ODIGRATE PTICU, URADITE SLEDEĆE:

1. **Izaberite pticu koju ćete da odigrate i postavite akcionu kocku iznad kolone u koju želite da odigrate pticu.** Platite odgovarajuću cenu u jajima (ako postoji) tako što ćete odbaciti jaja sa bilo koje ptice sa vaše table. Da biste odigrali pticu u drugu ili treću kolonu morate da vratite jedno jaje u zalihe, a da biste odigrali u četvrtu ili petu kolonu morate da vratite dva jajeta.
2. **Platite cenu u hrani.** Vratite odgovarajuću vrstu hrane u zalihe (hrana mora da se nalazi pored vaše table, ne smete da koristite hranu koja se čuva na pticama, koncept koji će biti kasnije objašnjen). Pet vrsta hrane su:



BESKIČMENJACI



SEMENKE



RIBA



VOĆE



GLODARI



**DŽOKER:** Ako je cena u hrani prikazana džoker simbolom to znači da možete da iskoristite bilo koju od pet vrsta hrane.



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



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



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

3. **Postavite pticu u krajnje levo slobodno polje u odgovarajućem staništu i pomerite akcionu kocku na polje ODIGRAJ PTICU.** Tri staništa su:



ŠUMA



LIVADA



MOČVARA

Ako je na karti prikazano više staništa, možete da birate između njih gde ćete da postavite pticu. Maksimalno možete da imate pet ptica u svakom staništu.

4. **Ako ptica ima bezbojnu sposobnost KADA SE ODIGRA možete da je aktivirate.** Druge sposobnosti (smeđe i ružičaste) ne mogu da se aktiviraju kada se ptica odigra. Akcija ODIGRAJ PTICU je jedina akcija koja ne aktivira sve ptice u tom staništu.

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





## DRUGA AKCIJA: UZMI HRANU I AKTIVIRAJ SPOSOBNOSTI ŠUMSKIH PTICA

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

### KADA ODLUČITE DA UZMETE HRANU, URADITE SLEDEĆE:

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

Za svaku hranu koju uzmete (jednu hranu po kockici):

- Sklonite kockicu iz hranilice i stavite je na sto.
- Uzmite vrstu hrane koji ogovara simbolu na kockici i stavite je pored svoje table. Količina i vrsta hrane koju imate su javne informacije.

Uvek dobijate jednu hranu po kockici. Ako je  simbol na kockici možete da uzmete jednu od te dve vrste hrane, a ne obe.

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

3. **Aktivirajte smeđe sposobnosti šumskih ptica, sa desna na levo.** Sve sposobnosti su opcione. Završite potez tako što ćete postaviti akcionu kocku na polje UZMI HRANU.



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

### SPOSOBNOSTI



## UPRAVLJANJE HRANILICOM

U hranilici može da bude najviše pet kockica sa hranom. Kockice koje se uklanjaju iz hranilice kada igrač uzima hranu i ostaće van hranilice sve dok se ona ne dopuni. Ako je hranilica prazna, ubacite ponovo u nju svih pet kockica.

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

## UPRAVLJANJE HRANOM

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







## TREĆA AKCIJA: POLOŽI JAJA I AKTIVIRAJ SPOSOBNOSTI LIVADSKIH PTICA

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

### KADA ODLUČITE DA POLOŽITE JAJA, URADITE SLEDEĆE:

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

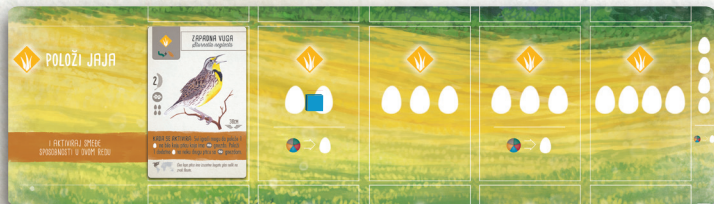
Da biste položili jaje uzmite figuricu jajeta iz zaliha (boja nije bitna) i postavite je na pticu koja može da polaže jaja, poštujući ograničenja za broj jaja. Jaje će ostati tu do kraja igre, osim ako ga ne odbacite.

Jaja možete da položite u bilo kojoj kombinaciji na više različitih ptica (uključujući i sva na jednu pticu) bez obzira u kom se staništu nalaze, ali svaka ptica ima limit koliko jaja može da položi. Taj limit je prikazan simbolima jaja. Ptica nikada ne može na sebi da ima više jaja od naznačenog broja simbola.



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

2. **Ako polje na koje ste postavili akcionu kocku ima naznačenu bonus razmenu hrana - jaje, možete da platite najviše jednu hranu da biste položili jedno dodatno jaje.** To je opciona bonus.



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

3. **Aktivirajte smeđe sposobnosti livadskih ptica, sa desna na levo.** Sve sposobnosti su opcione. Završite potez tako što ćete postaviti akcionu kocku na polje POLOŽI JAJA.

### UPRAVLJANJE JAJIMA

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

### TIPOVI GNEZDA

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



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

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



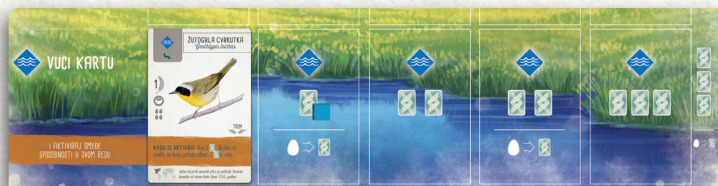


## ČETVRTA AKCIJA: VUCI KARTU PTICA I AKTIVIRAJ SPOSOBNOSTI MOČVARNIH PTICA

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

### KADA ODLUČITE DA VUČETE KARTU, URADITE SLEDEĆE:

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



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

3. **Aktivirajte smeđe sposobnosti močvarnih ptica, sa desna na levo.** Sve sposobnosti su opcione. Završite potez tako što ćete postaviti akcionu kocku na polje VUCI KARTU.

### UPRAVLJANJE ŠPILOM KARATA PTICA

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

Na kraju svake runde odbacite preostale karte okrenute licem prema gore i dopunite postolje za karte sa tri nove karte sa vrha špila.



**NAPOMENA AUTORA:** Wingspan obuhvata 170 od 914 vrsta ptica poznatih u Severnoj Americi. Mapa u donjem levom uglu svake karte pokazuje koje sve kontinente naseljava ta ptica.





# SPOSOBNOSTI PTICA

## SPOSOBNOSTI PTICA DELIMO NA TRI KATEGORIJE:

**KADA SE AKTIVIRA (SMEĐA):** Ove sposobnosti mogu da se aktiviraju, sa desna na levo, svaki put kada koristite odgovarajuće stanište.

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

 Ovaj simbol označava da je ptica predator.



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

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

### JEDNOM IZMEĐU POTEZA (RUŽIČASTA):

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



**KADA SE ODIGRA (BEZBOJNA):** ove sposobnosti mogu da se aktiviraju samo kada se ptica odigra (i nikada više posle toga).



U apendiksu ćete pronaći detaljan opis svih sposobnosti ptica.

Nikada nije obavezno da aktivirate sposobnosti ptica. Na primer, ako vam ne odgovara da potrošite kartu podvlačeći je pod drugu pticu, ne morate to da uradite.



# KRAJ RUNDE

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

1. **Sklonite sve akcijske kocke sa tabli za igrače.**
2. **Postavite akcijske kocke na tablu za ciljeve u zavisnosti od uspeha igrača.**
3. **Odbacite sve ptice sa postolja i popunite ga novim kartama sa vrha špila.**
4. **Žeton za prvog igrača prelazi kod sledećeg igrača u smeru kretanja kazaljke na satu.**

## BODOVANJE CILJEVA NA KRAJU RUNDE

Ciljevi se baziraju na tome koliko ptica ili jaja imate u određenom staništu ili gnezdu. Da biste označili koliko ste poena osvojili od cilja, **morate da postavite svoju akcionu kocku na tablu za ciljeve** (čak i ako niste osvojili ni jedan poen). Tabla ima dve strane, a svaka strana koristi drugačiji metod bodovanja. Zelena strana se preporučuje iskusnim igračima, a plava strana je dobra za početnike.

### ZELENA: NAJUSPEŠNIJI IGRAČ

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

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

|          |  |         |          |          |          |   |
|----------|--|---------|----------|----------|----------|---|
| 1. RUNDA |  | NAJVIŠE | 1. MESTO | 2. MESTO | 3. MESTO | 0 |
| 2. RUNDA |  | NAJVIŠE | 5        | 2        | 1        | 0 |
| 3. RUNDA |  | NAJVIŠE | 5        | 3        | 2        | 0 |
| 4. RUNDA |  | NAJVIŠE | 5        | 4        | 3        | 0 |

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

Ako završite na četvrtom ili petom mestu, **i dalje morate da postavite akcionu kocku** na polje obeleženo sa 0.

### PLAVA: JEDAN POEN PO USLOVU:

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

|          |  |          |   |   |   |   |   |   |
|----------|--|----------|---|---|---|---|---|---|
| 1. RUNDA |  | 1. SVAKI | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| 2. RUNDA |  | 1. SVAKI | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| 3. RUNDA |  | 1. SVAKI | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| 4. RUNDA |  | 1. SVAKI | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |

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

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

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

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

## BONUS KARTE

Kao što je opisano u postavci, svaki igrač počinje igru sa jednom bonus kartom (odabranom od dve nasumične karte). U špil, takođe, postoji nekoliko ptica koje vam omogućavaju da vučete dodatne bonus karte.

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



# ZASLUGE

- Informacije o pticama su preuzete sa sajta "Sve o pticama" laboratorije za ornitologiju Kornel (allaboutbirds.org), Odobanovog vodiča za ptice Severne Amerike (audubon.org/bird-guide), Siblijevog terenskog vodiča za ptice istočne Severne Amerike i zapadne Severne Amerike, autora Davida Alena Siblija.
- Konsultant za srpska imena ptica: Dejan Miloradov, Matica Srpska
- Kompanija Tower Rex (towerrex.com) je napravila hranilicu za ptice.
- Fotografije ptica su obezbedili Glen Bartli, Alan Marfi, Roman T. Brevka, Rob Palmer i Piter Grin
- Slike ptica i druge ilustracije možete da nađete na nataliarojasart.com i anammartinez.com
- Tip slova Cardenio Modern dizajnirao je Nils Kordes, nilscordes.com.

## ŽELITE DA POGLEDATE „KAKO SE IGRA" VIDEO?

Idite na [stonemaiergames.com/games/Wingspan/videos](https://stonemaiergames.com/games/Wingspan/videos)

## ŽELITE PRAVILA NA DRUGOM JEZIKU?

Preuzmite pravila i vodiče na desetinama jezika na [stonemaiergames.com/games/Wingspan/rules](https://stonemaiergames.com/games/Wingspan/rules)

## IMATE PITANJE U VEZI SA IGROM ILI PRIČU KOJU ŽELITE DA PODELITE?

Pošaljite je na Facebook grupu Wingspan, spomenite je na boardgamegeek.com ili je tvitujte @stonemaiergames

## POTREBNA VAM JE REZERVNA KOMPONENTA?

Zatražite ja na [stonemaiergames.com/replacement-parts](https://stonemaiergames.com/replacement-parts)

## ŽELITE DA OSTANETE U KONTAKTU?

Prijavite se za mesečne vesti na:  
[stonemaiergames.com/stonemaiergames.com/e-newsletter](https://stonemaiergames.com/stonemaiergames.com/e-newsletter)

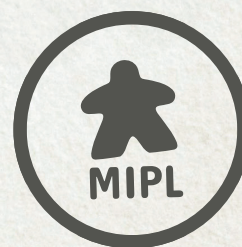
## ŽELITE JOŠ SJAJNIH DRUŠTVENIH IGARA?

Pratite nas na [facebook.com/MiplNS/](https://facebook.com/MiplNS/) ili na instagramu @miplns ili posetite naš sajt [www.drustveneigre.rs](http://www.drustveneigre.rs)



**STONEMAIER**  
GAMES

©2019 Stonemaier LLC. Wingspan je zaštitni znak  
Stonemaier LLC. Sva prava zadržana.



Prvo srpsko izdanje: © 2021 Mipl  
Pridemage Games, Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad  
Za dodatne informacije i podršku, posetite nas na  
[www.drustveneigre.rs](http://www.drustveneigre.rs) ili [www.pmgames.rs](http://www.pmgames.rs)