



DODATKOWE PTAKI AZJI

KARTY BONUSOWE

Ze względu na zmienioną wartość procentową podczas gry z tym dodatkiem nie zaleca się korzystania z 4 kart bonusowych z gry podstawowej: *Anatoma*, *Fotografa*, *Globtrotera* i *Kartografa*. Jednak dla graczy, którzy chcą ich używać, zamieszczamy zestawienie nowych określeń.

Anatom: ogon

Kartograf: balijski, bengalski,
indyjski, japoński, malajski, stepowy,
tybetańczyk

Fotograf: diamentowy, stalowy

OBJAŚNIENIA

Kawka srokata. Liczba tur w rundzie wynika z liczby dostępnych kostek akcji. Zatem jeśli na tej karcie ptaka zostanie przechowany żeton celu „Brak celu”, w kolejnych rundach każdy gracz rozegra tylko o 1 turę więcej, a nie o 2. Jeśli inny ptak skopiuje zdolność *Kawki srokatej* w tej samej rundzie, w której jej zdolność została użyta, nie przechowa żetonu celu, gdyż w tej rundzie nie ma już żetonu celu. W kolejnych rundach każdy gracz rozegra zatem tylko o 1 turę więcej, a nie o 2. Użycie tej zdolności nie liczy się jako przechowanie pożywienia. Na przykład jej użycie nie aktywuje różowej zdolności „RAZ MIĘDZY TURAMI” *Szerokodzioba obrożnego*.

Lelkoczub duży. Ta karta liczy się zarówno jako pojedynczy ptak zwrócony dziobem w lewo, jak i pojedynczy ptak niezwrócony dziobem ani w lewo, ani w prawo.

Muchodławka rajska. Ta karta liczy się jako pojedynczy ptak zwrócony dziobem w lewo.

Nektarnik stalowy. W koszcie tego ptaka jako 1 z opcji widnieje nektar (🌸). To rodzaj pożywienia wprowadzony w dodatku *Ptaki Oceanii*. Ta karta może być wykorzystywana w rozgrywkach bez nektaru.

Ten zestaw zawiera karty ze zdolnościami ptaków „KONIEC RUNDY” (turkusowe) i „KONIEC GRY” (żółte). Ich zasady znajdują się w instrukcji z dodatku *Ptaki Azji*, dostępnej do pobrania na stronie Stonemaier Games.

AUTOMA – TRYB SOLO

Niektóre zdolności ptaków w tym zestawie wymagają stosowania zasad Automy wprowadzonych w różnych dodatkach i nieuwzględnionych w instrukcji Automy z gry podstawowej *Na skrzydłach*. Pełny zestaw tych zasad znajduje się w instrukcji Automy z dodatku *Ptaki Azji*, dostępnej do pobrania na stronie Stonemaier Games. Ponadto w rozgrywkach z tym zestawem zalecamy stosowanie zasad *Magazynu Automy* albo używanie wariantu *Zapasy Automy*, również opisanych w instrukcji Automy z dodatku *Ptaki Azji*.

PODZIĘKOWANIA

Dziękuję konsultantom za cenne uwagi i testowanie gry: Jacob Bruner, Will Downham, Sam Gray, Racquel Mohr Halland oraz David Withington, a także Brita Dempsey, Malcolm Hobbs, Josh Knox, Kiên Lương, Jamey Stegmaier oraz Withingtonowie.

Dziękuję także Joe Aubreyowi za wielce pomocne rozmowy na temat kart bonusowych i zasad gry, Davidowi Studleyowi za zasady gry solo, Joshowi Wardowi i Danie Woller za korektę oraz Karelowi Titece za projekt graficzny.

Jestem szczególnie wdzięczny autorce gry *Na skrzydłach*, Elizabeth Hargrave, zarówno za wspaniałą grę, jak i za możliwość włączenia do niej kilku moich własnych projektów ptaków.

OPRACOWANIE

Autor zestawu: Travis Willse

Ilustracje: Elizabeth Gould, John Gould,
Henrik Grønvold, Nicolas Huet the
Younger, John Gerrard Keulemans, Franz
Eugen Köhler, Edward Lear, Paul Louis
Oudart, Henry Constantine Richter,
Natalia Rojas, Philipp Franz von Siebold,
Édouard Traviès



PTAKI WIELKIEJ BRYTANII

KARTY BONUSOWE

Ze względu na zmienioną wartość procentową podczas gry z tym dodatkiem nie zaleca się korzystania z 4 kart bonusowych z gry podstawowej: *Anatoma*, *Fotografa*, *Globtrotera* i *Kartografa*. Jednak dla graczy, którzy chcą ich używać, zamieszczamy zestawienie nowych określeń.

Kartograf: łąkowy

Fotograf: kasztanowaty

OBJAŚNIENIA

Pliszka żółta. Ten ptak liczy się podwójnie tylko na potrzeby kart bonusowych punktowanych

na koniec gry (tj. jego zdolność nie odnosi się do punktowania kart bonusowych w trakcie rozgrywki, czyli przed końcem gry). Jaj i żetonów pożywienia przechowywanych na tej karcie nie liczy się podwójnie, jeśli bonus dotyczy liczby jaj albo przechowywanych żetonów.

Puszczyk. Ten ptak nie jest zwrócony dziobem ani w prawo, ani w lewo.

Ten zestaw zawiera karty ze zdolnościami ptaków „KONIEC RUNDY” (turkusowe) i „KONIEC GRY” (żółte). Ich zasady znajdują się w instrukcji z dodatku *Ptaki Azji*, dostępnej do pobrania na stronie Stonemaier Games.

AUTOMA – TRYB SOLO

Niektóre zdolności ptaków w tym zestawie wymagają stosowania zasad Automy wprowadzonych w różnych

dodatkach i nieuwzględnionych w instrukcji Automy z gry podstawowej *Na skrzydłach*. Pełny zestaw tych zasad znajduje się w instrukcji Automy z dodatku *Ptaki Azji*, dostępnej do pobrania na stronie Stonemaier Games. Ponadto w rozgrywkach z tym zestawem zalecamy stosowanie zasad *Magazynu Automy* albo używanie wariantu *Zapasy Automy*, również opisanych w instrukcji Automy z dodatku *Ptaki Azji*.

 W rozgrywkach z Automą usunąć następującą kartę z gry: łozówka.

PODZIĘKOWANIA

Dziękuję konsultantom za cenne uwagi: Jacob Bruner, Sam Gray, Racquel Mohr Halland, Travis Willse oraz David Withington, a także Brita Dempsey, Nick Dunn, Mollie Gupta, Malcolm Hobbs, Josh Knox, Jamey Stegmaier

oraz Withingtonowie. Dziękuję także Davidowi Studleyowi za zasady gry solo, Joshowi Wardowi i Danie Woller za korektę oraz Karelowi Titece za projekt graficzny.

Szczególne podziękowania należą się autorce *Na Skrzydłach*, Elizabeth Hargrave, za możliwość włączenia do tej niezwykłej gry moich własnych projektów i wprowadzenia do niej tych brytyjskich ptaków.

OPRACOWANIE

Autor zestawu: Will Downham

Ilustracje: Magnus Ferdinand,
Elizabeth Gould, John Gould, Herman
Henstenburgh, John Gerrard Keulemans,
Marinus Adrianus Koekkoek, Edward
Lear, Alexander Francis Lydon, Alfred
Malherbe, Henry Leonard Meyer,
Francis Orpen Morris, Johann Friedrich
Naumann, Archibald Thorburn,
Wilhelm von Wright



PTAKI KANADY OISEAUX DU CANADA

KARTY BONUSOWE

Ze względu na zmienioną wartość procentową podczas gry z tym dodatkiem nie zaleca się korzystania z 4 kart bonusowych z gry podstawowej: *Anatoma*, *Fotografa*, *Globtrotera* i *Kartografa*. Jednak dla graczy, którzy chcą ich używać, zamieszczamy zestawienie nowych określeń.

Fotograf: blady, jasny

Kartograf: kanadyjski

OBJAŚNIENIA

Alczyk. Jeśli karta zagrana dzięki zdolności tego ptaka ma białą zdolność „GDY ZAGRYWASZ” albo żółtą zdolność „KONIEC GRY”, możesz jej użyć (podobnie jak w przypadku każdego

ptaka zagranego w kroku rozpatrywania zdolności „KONIEC GRY”).

Mewa modrodzioba. Jeśli w koszcie ptaka na wierzchu stosu kart odrzuconych widnieje , możesz wziąć dowolny żeton pożywienia z zasobów.

Ogorzałka. Ten ptak nie jest zwrócony dziobem ani w prawo, ani w lewo.

Pardwa górska. W opisie zdolności tego ptaka jest wspomniany nektar ()

To rodzaj pożywienia wprowadzony w dodatku *Ptaki Oceanii*. Ta karta może być wykorzystywana (łącznie z użyciem zdolności) w rozgrywkach bez nektaru.

Puszczyk mszarny. Ten ptak nie jest zwrócony dziobem ani w prawo, ani w lewo.

Sieweczka blada. Możesz wybrać kość z karmnika albo spoza karmnika. Wykonaj rzut poza karmnikiem i pozostaw użytą kość poza karmnikiem.

Śnieżycy duża. Podobnie jak podczas składania jaj, podczas ich przenoszenia

między kartami musisz przestrzegać limitu jaj danego ptaka.

Ten zestaw zawiera karty ze zdolnościami ptaków „KONIEC RUNDY” (turkusowe) i „KONIEC GRY” (żółte). Ich zasady znajdują się w instrukcji z dodatku *Ptaki Azji*, dostępnej do pobrania na stronie Stonemaier Games.

AUTOMA – TRYB SOLO

Niektóre zdolności ptaków w tym zestawie wymagają stosowania zasad Automy wprowadzonych w różnych dodatkach i nieuwzględnionych w instrukcji Automy z gry podstawowej *Na skrzydłach*. Pełny zestaw tych zasad znajduje się w instrukcji Automy z dodatku *Ptaki Azji*, dostępnej do pobrania na stronie Stonemaier Games. Ponadto w rozgrywkach z tym zestawem zalecamy stosowanie zasad *Magazynu Automy* albo używanie wariantu *Zapasy Automy*, również opisanych w instrukcji Automy z dodatku *Ptaki Azji*.

PODZIĘKOWANIA

Dziękujemy konsultantom za cenne uwagi i testowanie gry: Jacob Bruner, Will Downham,

Sam Gray oraz David Withington, a także Brita Dempsey, Malcolm Hobbs, Josh Knox, Kiên Luong, Jamey Stegmaier oraz Withingtonowie. Dziękujemy także Davidowi Studleyowi za zasady gry solo, Joshowi Wardowi i Danie Woller za korektę oraz Karelowi Titece za projekt graficzny.

Na szczególne podziękowania zasługuje Taylor Lavallee, dyrektor ds. języków urzędowych Departamentu Kultury i Dziedzictwa Nunavut, za pomoc w ustaleniu nazwy pasówki czarnogardłej (*Zonotrichia querula*) w języku inuktitut: *qupanuaq* ᑭᑦᑯᑦᑲᑦᑲᑦ.

Jesteśmy zaszczyceni, że autorka *Na skrzydłach*, Elizabeth Hargrave, powierzyła nam możliwość współtworzenia tej wspaniałej gry. Z radością wprowadzamy do niej kolejne gatunki kanadyjskich ptaków.

OPRACOWANIE

Autorzy zestawu: Racquel Mohr Halland,
Travis Willse

Ilustracje: John James Audubon, Bob Hines



PTAKI EUROPY KONTYNENTALNEJ

KARTY BONUSOWE

Ze względu na zmienioną wartość procentową podczas gry z tym dodatkiem nie zaleca się korzystania z 4 kart bonusowych z gry podstawowej: *Anatoma*, *Fotografa*, *Globtrotera* i *Kartografa*. Jednak dla graczy, którzy chcą ich używać, zamieszczamy zestawienie nowych określeń.

Fotograf: srebrzysty

Kartograf: alpejski, apeniński, europejski, iberyjski, śródziemnomorski

OBJAŚNIENIA

Edredon. Sąsiednie karty ptaków to te, które znajdują się bezpośrednio nad

i pod daną kartą oraz po jej lewej i prawej stronie.

Jerzyk alpejski. Po zagranie tej karty użyj tej samej kostki akcji do aktywowania siedliska, do którego ją zagrałeś (zgodnie ze standardowymi zasadami zyskujesz korzyści z pierwszego pustego pola od lewej i aktywujesz brązowe zdolności). Następnie odłóż kostkę na pole z nazwą właśnie aktywowanej akcji. Jeśli zagrasz *Jerzyka alpejskiego*, używając zdolności innego ptaka, zdolność *Jerzyka alpejskiego* się nie aktywuje.

Sójka iberyjska. Sąsiednie karty ptaków to te, które znajdują się bezpośrednio nad i pod daną kartą oraz po jej lewej i prawej stronie.

Ten zestaw zawiera karty ze zdolnościami ptaków „KONIEC RUNDY” (turkusowe) i „KONIEC GRY” (żółte). Ich zasady znajdują się w instrukcji z dodatku *Ptaki Azji*, dostępnej do pobrania na stronie Stonemaier Games.

AUTOMA – TRYB SOLO

Niektóre zdolności ptaków w tym zestawie wymagają stosowania zasad Automy wprowadzonych w różnych dodatkach i nieuwzględnionych w instrukcji Automy z gry podstawowej *Na skrzydłach*. Pełny zestaw tych zasad znajduje się w instrukcji Automy z dodatku *Ptaki Azji*, dostępnej do pobrania na stronie Stonemaier Games. Ponadto w rozgrywkach z tym zestawem zalecamy stosowanie zasad *Magazynu Automy* albo używanie wariantu *Zapasy Automy*, również opisanych w instrukcji Automy z dodatku *Ptaki Azji*.



W rozgrywkach z Automą usuń następujące karty z gry: *Oknówka*, *Sikora uboga*.

PODZIĘKOWANIA

Podziękowania należą się konsultantom, do których należą: Jacob Bruner, Will Downham, Racquel Mohr Halland, Travis Willse oraz David Withington. Dziękuję również testerom za testowanie gry oraz cenne uwagi: Nick Allen, David Craigon, Dave Edwards, Chris Fung, Hannah Gray, Zane Hartley, Ankush Khandelwal, Andy Pelton, Luke Rowbottom, Jamey Stegmaier, Richard Thomas, George Walker i Adam Whitell. Dziękuję także Davidowi Studleyowi za zasady gry solo, Joshowi Wardowi i Danie Woller za korektę oraz Karelowi Titece za projekt graficzny.

Szczególne podziękowania kieruję do autorki *Na skrzydłach*, Elizabeth Hargrave, za możliwość wniesienia części mojej własnej pracy do tej wspaniałej gry.

OPRACOWANIE

Autor zestawu: Sam Gray

Ilustracje: Elizabeth Gould, John Gould,
Wilhelm Greve



PTAKI NOWEJ ZELANDII NGĀ MANU O AOTEAROA

KARTY BONUSOWE

Ze względu na zmienioną wartość procentową podczas gry z tym dodatkiem nie zaleca się korzystania z 4 kart bonusowych z gry podstawowej:

Anatoma, *Fotografa*, *Globtrotera* i *Kartografa*. Jednak dla graczy, którzy chcą ich używać, zamieszczamy zestawienie nowych określeń.

Kartograf: nowozelandzki, południowy

Anatom: sterówka (-sterny)

OBJAŚNIENIA

Kazarka rajska. Sąsiednie karty ptaków to te, które znajdują się bezpośrednio nad i pod daną kartą oraz po jej lewej i prawej stronie.

Kiwi plamisty. Ta karta liczy się zarówno jako pojedynczy ptak zwrócony dziobem w lewo, jak i pojedynczy ptak zwrócony dziobem w prawo.

Koralnik modropłatkowy. W opisie zdolności tego ptaka jest wspomniany nektar (). To rodzaj pożywienia wprowadzony w dodatku *Ptaki Oceanii*. Ta karta może być wykorzystywana (łącznie z użyciem zdolności) w rozgrywkach bez nektaru.

Kurobród siodłaty. Ta karta liczy się jako pojedynczy ptak zwrócony dziobem w lewo.

Miodnik. Ta karta liczy się jako pojedynczy ptak zwrócony dziobem w lewo. W koszcie tego ptaka jako 1 z opcji widnieje nektar (). To rodzaj pożywienia wprowadzony w dodatku *Ptaki Oceanii*. Ta karta może być wykorzystywana w rozgrywkach bez nektaru.

Pingwin żółtooki. Jeśli karta zagrana dzięki zdolności tego ptaka ma białą zdolność „GDY ZAGRYWASZ” albo żółtą zdolność „KONIEC GRY”, możesz jej użyć (podobnie jak w przypadku każdego ptaka zagrane w kroku rozpatrywania zdolności „KONIEC GRY”).

Ten zestaw zawiera karty ze zdolnościami ptaków „KONIEC RUNDY” (turkusowe) i „KONIEC GRY” (żółte). Ich zasady znajdują się w instrukcji z dodatku *Ptaki Azji*, dostępnej do pobrania na stronie Stonemaier Games.

Nieloty

Niektóre ptaki z tego zestawu mają symbol * w miejscu rozpiętości skrzydeł. Oznacza on, że dany ptak jest nielotem (niektóre z tych ptaków mają tylko szczątkowe skrzydła). Na potrzeby każdej zdolności lub karty bonusowej z warunkiem dotyczącym

rozpiętości skrzydeł nietoty działają jak dzokery. Na przykład:

- Nietoty zawsze spełniają warunek rozpiętości skrzydeł w przypadku zdolności drapieżników.
- Nietoty mogą być traktowane jak ptaki z dowolną rozpiętością skrzydeł na potrzeby kart bonusowych przyznających punkty za ptaki ułożone w danym siedlisku w rosnącej albo malejącej kolejności według rozpiętości skrzydeł.

AUTOMA – TRYB SOLO

Niektóre zdolności ptaków w tym zestawie wymagają stosowania zasad Automy wprowadzonych w różnych dodatkach i nieuwzględnionych w instrukcji Automy z gry podstawowej *Na skrzydłach*. Pełny zestaw tych zasad znajduje się w instrukcji Automy z dodatku *Ptaki Azji*, dostępnej do pobrania na stronie Stonemaier Games. Ponadto w rozgrywkach z tym zestawem zalecamy

stosowanie zasad *Magazynu Automy* albo używanie wariantu *Zapasy Automy*, również opisanych w instrukcji *Automy* z dodatku *Ptaki Azji*.

Ostrygojad zmienny. Automa losowo wybiera 1 , którą „zatrzyma”.

Skalinek czarny. Gdy Automa przekazuje Ci 1 , dobierz ją ze stosu.

UWAGI

Karty ptaków w tym zestawie oprócz polskich nazw zwyczajowych zawierają też nazwy w języku maoryskim (te reo Māori). Wiąże się to z ich powszechnym użyciem – przede wszystkim w Nowej Zelandii, ale również poza nią, w tym w odniesieniu do niektórych rodzimych gatunków Nowej Zelandii z dodatku *Ptaki Oceanii*. Przy sprawdzaniu, czy ptak spełnia warunki karty bonusowej odnoszącej się do nazw ptaków, należy brać pod uwagę wyłącznie polską nazwę.

PODZIĘKOWANIA

Dziękujemy konsultantom za cenne uwagi i testowanie gry: Jacob Bruner, Will Downham, Sam Gray oraz Racquel Mohr Halland, a także Cass Caveney, Brita Dempsey, Malcolm Hobbs, Josh Knox, Jamey Stegmaier oraz Withingtonowie. Dziękujemy także Davidowi Studleyowi za zasady gry solo, Joshowi Wardowi i Danie Woller za korektę oraz Karelowi Titece za projekt graficzny.

Jesteśmy ogromnie wdzięczni autorce *Na skrzydłach*, Elizabeth Hargrave, za możliwość wzbogacenia tej wspaniałej gry o kilka kolejnych, wyjątkowych skarbów Nowej Zelandii.

OPRACOWANIE

Autorzy zestawu: Travis Willse, David Withington

Ilustracje: Melissa Boardman, Gracius Broinowski, Henrik Grønvold, John Edward Gray, Charles Joseph Hullmandel, John Gerrard Keulemans, Natalia Rojas



PTAKI STANÓW ZJEDNOCZONYCH

KARTY BONUSOWE

Ze względu na zmienioną wartość procentową podczas gry z tym dodatkiem nie zaleca się korzystania z 4 kart bonusowych z gry podstawowej: *Anatoma*, *Fotografa*, *Globtrotera* i *Kartografa*. Jednak dla graczy, którzy chcą ich używać, zamieszczamy zestawienie nowych określeń.

Anatom: sterówka (-sterny)

Fotograf: ciemny, karmazynowy

Kartograf: karaibski, preriowy, zachodni

OBJAŚNIENIA

AAtlasowiec czarny. Sąsiednie karty ptaków to te, które znajdują się bezpośrednio nad i pod daną kartą oraz po jej lewej i prawej stronie.

Modrowronka kalifornijska. Symbole zamiany, do których odnosi się zdolność tego ptaka, widnieją na niektórych polach na planszy gracza. W rozgrywkach na planszach graczy z dodatku *Ptaki Oceanii* ta zdolność dotyczy też symbolu oznaczającego akcję „Reset”.

Preriokur mały. Odkryta karta bonusowa, którą na koniec gry punktuja wszyscy gracze, nie należy do nikogo. Oznacza to, że nie można policzyć z niej punktów przed końcem gry, skopiować jej ani odrzucić, używając zdolności ptaka.

Pstroszka. Możesz wybrać kość z karmnika albo spoza karmnika. Wykonaj rzut poza karmnikiem i pozostaw użytą kość poza karmnikiem.

Sokół preriowy. Ten ptak nie jest zwrócony dziobem ani w prawo, ani w lewo.

Syczoń zachodni. Ten ptak nie jest zwrócony dziobem ani w prawo, ani w lewo.

Świstun amerykański. Ta karta liczy się zarówno jako pojedynczy ptak zwrócony dziobem

w lewo, jak i pojedynczy ptak zwrócony dziobem w prawo.

Ten zestaw zawiera karty ze zdolnościami ptaków „KONIEC RUNDY” (turkusowe) i „KONIEC GRY” (żółte). Ich zasady znajdują się w instrukcji z dodatku *Ptaki Azji*, dostępnej do pobrania na stronie Stonemaier Games.

AUTOMA – TRYB SOLO

Niektóre zdolności ptaków w tym zestawie wymagają stosowania zasad Automy wprowadzonych w różnych dodatkach i nieuwzględnionych w instrukcji Automy z gry podstawowej *Na skrzydłach*. Pełny zestaw tych zasad znajduje się w instrukcji Automy z dodatku *Ptaki Azji*, dostępnej do pobrania na stronie Stonemaier Games. Ponadto w rozgrywkach z tym zestawem zalecamy stosowanie zasad *Magazynu Automy* albo używanie wariantu *Zapasy Automy*, również opisanych w instrukcji Automy z dodatku *Ptaki Azji*.



W rozgrywkach z Automą usunąć następujące karty z gry: *Modrowronka kalifornijska* i *Preriokur mały*.

PODZIĘKOWANIA

Dziękujemy Willowi Kurtzowi oraz Natalii Rojas za zgodę na wykorzystanie zamówionej ilustracji strzyża kaktusowego. Dziękujemy także konsultantom za cenne uwagi i – w wielu przypadkach – również testowanie gry: Will Downham, Sam Gray, Racquel Mohr Halland oraz David Withington, a także Adam Bedingfield, Cass Caveney, Brita Dempsey, Tiffany Hill, Malcolm Hobbs, Josh Knox, Jamey Stegmaier oraz Withingtonowie. Dziękujemy także Davidowi Studleyowi za zasady gry solo, Joshowi Wardowi i Danie Woller za korektę oraz Karelowi Titece za projekt graficzny.

Dziękujemy również autorce *Na skrzydłach*, Elizabeth Hargrave, za możliwość włączenia naszych projektów do tej znakomitej gry oraz poszerzenia puli ptaków amerykańskich.

OPRACOWANIE

Autorzy zestawu: Jacob Bruner, Travis Willse

Ilustracje: John James Audubon, John Cassin, Will Kurtz, Natalia Rojas, George White