

WINGSPAN

REKABETE DAYALI STRATEJİK KUŞ KOLEKSİYONER OYUNU

Elizabeth Hargrave tarafından tasarlanmıştır

Natalia Rojas, Ana Maria Martinez Jaramillo ve Beth Sobel tarafından resimlendirilmiştir

Siz hayatını kuşlara adanmış bir gözlemci, kuşbilimci veya koleksiyoncu olarak doğadaki en muhteşem kuş türlerini keşfetmek ve koleksiyonunuza katmak için çabalyorsunuz. Her kuş türü size habitatlarınızdan birinde oluşturabileceğiniz etkisi yüksek kombinasyonların yolunu açacak. Bu habitatlar birçok açıdan koleksiyonunuzun gelişmesine katkı sunan alanlara odaklanıyor:

- Yemlik zar kulesinde özel zar ile besin pulu kazanma
- Farklı renklerdeki yumurta minyatürleriyle kuşlarınızı yumurtlatma
- Yüzlerce özgün kuş kartıyla oynama imkanı

Kazanmak için oyundaki birçok faktörden en yüksek toplam puana ulaşan oyuncu olmalısınız: Kuşlar, bonus kartları, raunt sonu hedefleri, yumurtalar, saklanmış besinler, oluşturulan sürüler...

KUTU İÇERİĞİ

1 Kural Kitapçığı

1 Ek Kurallar Kitapçığı

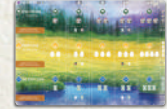
1 Hedef Tablosu



1 Kuş Tablası



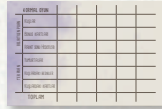
5 Oyuncu Sahası



1 Yemlik



1 Puan Tablosu



170 Kuş Kartı



26 Bonus Kart



75 Yumurta Minyatürü



5 Özel Yem Zarı



40 Tahta Aksiyon Küpü



103 Besin Pulu



8 Hedef Karosu



1 İlk Oyuncu Pulu



OYUNU KURMA

MASA KURULUMU

1. **KUŞ KARTLARI.** Kuş kartlarını bir deste haline getirip karıştırın. Desteyi kuş tablasının yanına koyun ve 3 kuş kartını açık bir şekilde tablaya yerleştirin.
2. **KAYNAKLAR.** Besin pullarının ve yumurta figürlerinin tamamını ortaya yerleştirin. Bunlar tüm oyuncular tarafından kullanılabilir. Oyunda bu kaynakların kazanımı "masadan" veya "ortadan" alın şeklinde belirtilir.
3. **YEMLİK.** Yem zarlarını yemliğe atın.
4. **HEDEF TABLOSU.** Hangi hedeflerle oynamak istediğinizi seçin ve o yüz açık olacak şekilde tabloyu masaya yerleştirin:
 - i. **YEŞİL:** Hedeflerde sıralamaların olduğu, daha çekişmeli bir oyun isteyenlere tablonun bu yüzü tavsiye edilir.
 - ii. **MAVİ:** Rekabetten çok hoşlanmayan oyuncular için, ulaşılan her hedefe 1 puan veren bu yüzü seçin. Acemi oyunculara önerilir.
5. **HEDEF KAROLARI.** Karoları bakmadan karıştırın. Hedef tablosundaki dört boşluğun her birine birer hedef karosu yerleştirin (hangi yüzün açık olduğu önemsiz). Kalan hedef karolarını kutuya geri yerleştirin.
6. **BONUS KARTLAR.** Bonus kartları deste halinde karıştırın ve masaya yerleştirin.

OYUNCU KURULUMU

A. Her oyuncuya şunları verin:

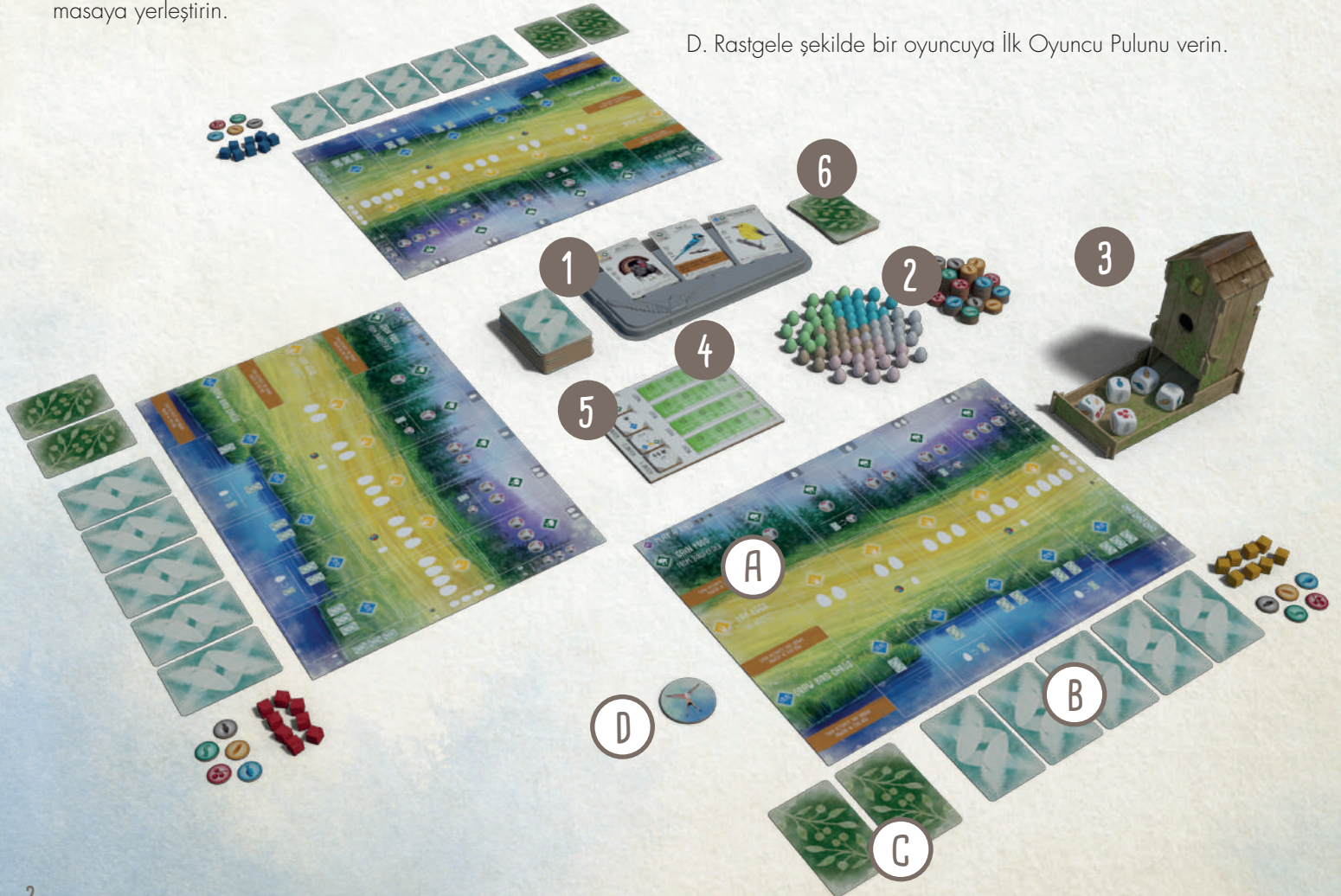
- 1 oyuncu sahası
- 8 aksiyon küpü (seçilen renge ait)
- 2 rastgele bonus kartı
- 5 rastgele kuş kartı
- 5 besin pulu (Her tipten 1 tane: , , , , )

Oyuncu, elindeki kartları oyun boyu gizli veya açık tutabilir.

B. Elinizde en fazla 5 kuş kartı tutacak şekilde kartlarınızı seçin ve istemediklerinizi ıskartaya çıkarın. **Elinizde tuttuğunuz her bir kuş kartı için 1 besin pulunu ıskartaya çıkarmalısınız.** Seçtiğiniz kuş kartlarının sol üst köşesinde belirtilen besin tiplerini elinizde tutmanız faydanıza olur. *Örneğin, elinizde 2 kuş kartı ile 3 besin pulu, veya 4 kuş kartı ile 1 besin pulu tutabilirsiniz.*

C. Bonus kartlardan birini seçin, diğerini ıskartaya çıkarın. Elinizde tutacağınız kuşları seçmek için bonus kartlarınızı inceleyebilirsiniz (ya da tam tersi).

D. Rastgele şekilde bir oyuncuya İlk Oyuncu Pulunu verin.



Bu detaylı bir kural kitapçığı, ancak isterseniz oyunu Hızlı Kurallar'dan (Ek Kurallar'ın ikinci sayfası) kolaylıkla öğrenebilirsiniz. Oyunu arkadaşlarınızla birlikte ilk defa öğreniyorsanız orayı kullanmanızı tavsiye ederiz.



SARI KARINLI AĞAÇKAKAN
Sphyrapicus varius



41CM

AKTİFLEŞTİRİLDİĞİNDE: Ortadan 1  pulu kazanın.



Ağaçkakanlar ağacı delip reçineyi akıtır ve sonrasında kokuya gelen böcekleri yer.



İPUCU: Oyunun başlarında size daha fazla besin veya kart getirecek kuşları seçmeye özen gösterin. Özellikle kahverengi yetenekler bu doğrultuda yardımcı olabilir!

OYUNA HIZLI BAKIŞ

Wingspan, 4 raunttan oluşur. Her rauntta oyuncular, saat yönünde dönecek şekilde turlarını oynarlar. Oyuncular tüm aksiyon küplerini kullandığında raunt biter.

TUR YAPISI

Turunuzda, oyuncu sahasının sol tarafında gösterilen 4 aksiyondan birini gerçekleştirmelisiniz:

- 🦋 Elinizden bir kuş oynayın
- 🌿 Besin kazanın ve orman kuşlarının yeteneklerini aktifleştirin
- 🥚 Yumurtlayın ve çayır kuşlarının yeteneklerini aktifleştirin
- 🌊 Kuş kartları çekin ve sulak alan kuşlarının yeteneklerini aktifleştirin

TASARIMCININ NOTU: Sahanıza kuş çekmeye çalışacağınız için ilk birkaç turunuz bir hayli basit geçecektir. Aynı aksiyonu birkaç kere yapmanızda hiçbir sakınca yok! Aksiyonların detaylı açıklamaları sayfa 6-9 arasında.

Habitatlarınızdan birine elinizden kuş yerleştirmek için, kuşu yerleştireceğiniz sütunun en üstündeki KUŞ OYNAYIN kısmına bir aksiyon küpü koyun. Kuşun besin ve yumurta bedelini ödedikten sonra kuşu sahanıza yerleştirin, varsa "OYNANDIĞINDA" yeteneğini çalıştırın.

Besin Kazanma, Yumurtlama ve Kuş Kartı Çekme aksiyonları aynı üç adımdan oluşur (aşağıdaki örnekte numaralarla gösterilmiştir):

1. Oyuncu sahanızdan bir habitat seçin ve **en soldaki kart boşluğuna** bir aksiyon küpü yerleştirin. Kart boşluğunun size verdiklerini alın.
2. Aksiyon küpünüzü **sağdan sola** doğru hareket ettirin ve o sıra üzerinde yer alan kahverengi, "AKTİFLEŞTİRİLDİĞİNDE" yeteneklerine sahip kuşlarınızı aktifleştirin. Yetenekleri kullanıp kullanmamak sizin tercihiniz.
3. Aksiyon küpünüz en sola geldiğinde, orada bırakın. Turunuz bitti.



RAUNT YAPISI

Bütün oyuncuların, bütün aksiyon küpleri solda biriktiğinde raunt biter. Sırasıyla bu adımları izleyin:

1. Oyuncu sahanızdan tüm aksiyon küplerini kaldırın.
2. Bitirdiğiniz rauntun Raunt Sonu Hedeflerini puanlayın.
3. Kuş Tablasındaki açık kuş kartlarını ıskartaya çıkarın ve kuş destesinden yerine yenilerini koyun.
4. İlk Oyuncu Pulunu solunuzdaki oyuncuya verin.

Raunt Sonu Hedefine ait puan takibini yapabilmek için aksiyon küplerinizden birini kullanın. Böylelikle her raunt sonunda kullanabileceğiniz aksiyon küpü sayınız azalacak:

- Raunt 1: Her oyuncu 8 tur
- Raunt 2: Her oyuncu 7 tur
- Raunt 3: Her oyuncu 6 tur
- Raunt 4: Her oyuncu 5 tur

OYUNUN SONU VE PUANLAMA

Oyun, dördüncü rauntun sonunda biter. Aşağıda sayılanları toplamak için puan tablosunu kullanın:

- Oyuncu sahanızdaki açık kuş kartlarının puanları (kart üzerinde belirtilmiş)
- Her bonus karttan kazandığınız puan (kart üzerinde belirtilmiş)
- Raunt Sonu Hedefleriniz için puan (hedef tablasında belirtilmiş)
- Herbiri için 1 puan:
 - » Kuş kartı üstündeki yumurta
 - » Kuş Kartı üstündeki besin pulu
 - » Kuş kartının altına sıkıştırılmış kart

En fazla puana sahip oyuncu oyunu kazanır. Eşitlik durumunda, boşta besin pulu fazla olan oyuncu kazanır. Eşitlik devam ediyorsa, birinciliği paylaşırlar.

TASARIMCININ NOTU: Oyun ilerledikçe aksiyon sayısı azalsa bile habitatlarda biriken kuşların yetenekleriyle güçlü kombinasyonlar oluşturulabilir.

PUAN



NORMAL OYUN					
BELİRTİLEN PUAN	KUŞLAR				
	BONUS KARTLARI				
	RAUNT SONU HEDEFLERİ				
1'ER PUAN	YUMURTALAR				
	KUŞLARDAKİ BESİNLER				
	KUŞLARDAKİ KARTLAR				
TOPLAM					

DÖRT AKSİYON

Her tur bir aksiyon gerçekleştirirsiniz. Bu kısım her bir aksiyonu detaylıca açıklamaktadır.



1. SEÇENEK: ELİNİZDEN BİR KUŞ OYNAYIN

Oynayacağınız kuşu seçmeden önce habitatını, besin gereksinimlerini ve yumurta bedelini gözden geçirin. Her kuşun habitatı ve besin gereksinimleri kartın sol üst köşesinde yazar. Buna ek olarak, oyun sahasında kuşu oynadığınız sütunun tepesinde bir de yumurta bedeli olabilir (ilk sütunun yumurta bedeli yoktur). Gereksinimlerin tamamını karşılayamıyorsanız, kuşu oynayamazsınız.

KUŞ OYNAMA HAMLESİNDE YAPILACAKLAR:

1. Elinizden bir kuş kartı seçin ve kuşu oynayacağınız sütunun üst kısmına bir aksiyon küpü yerleştirin. Varsa kuşun yumurta bedelini oyuncu sahasında bulunan yumurtaları iskartaya çıkararak ödeyin. İkinci veya üçüncü sütuna kuş oynamak isterseniz, 1 yumurtayı; dördüncü veya beşinci sütuna kuş oynamak isterseniz 2 yumurtayı iskartaya çıkarın.
2. Kuşun besin bedelini ödeyin. Besin pullarınızı iskartaya çıkarın (bu pullar kuşların üstüne yerleştirilenlerden ziyade oyuncu sahasının dışında boş duran pullar olmalıdır. Pulları kuş kartının üstüne yerleştirme sonraki sayfalarda açıklanacak bir durumdur.). 5 farklı besin çeşidi vardır:



OMURGASIZLAR



TOHURLAR



BALIKLAR



MEYVELER



KEMİRGENLER



JOKER: Eğer bir kuşun besin gereksinimi bu sembole gösteriliyorsa 5 tipten herhangi birini kullanabilirsiniz.



BESİN YOK: Bu sembol oynayacağınız kuşun besin gereksinimi olmadığını gösterir.



Sadece kuş oynarken, herhangi iki besin pulunu başka bir besin pulu gibi kullanabilirsiniz. Bu dönüşüm oyunda başka aksiyonlarda kullanılamaz. Örneğin, 1 Balık puluna ihtiyacınız varsa, herhangi 2 besin pulunu 1 Balık pulu şeklinde kullanabilirsiniz.

TASARIMCININ NOTU: Bu besin tipleri genellenmiştir. Örneğin, omurgasızların sembolü bir tırtıl olmasına rağmen omurgasızlarla beslenenlerden bazıları tırtıl yerine uçan veya yüzen böcekleri yiyorlar.

3. Seçtiğiniz habitatın en soldaki kart boşluğuna kuş kartınızı yerleştirin ve aksiyon küpünüzü KUŞ OYNA satırının sol tarafına getirin. Üç habitat şu şekildedir:



ORMAN



ÇAYIR



SULAK ALAN

Eğer kuş kartının üstünde birden fazla habitat sembolü varsa, kartı yerleştireceğiniz habitatı seçebilirsiniz. Oyuncu sahasının sizi habitat başına en fazla 5 kuşla sınırlandırdığını unutmayın.

4. Eğer kartın üstünde "OYNANDIĞINDA" yeteneği varsa, o yeteneği dilerse kullanabilirsiniz. Diğer yetenekler (kahverengi ve pembe renkliler) kuş oynandığı sırada kullanılamaz. Bir kuş oynamak, kuş satırını sola doğru aktifleştirmeyen tek aksiyondur.



2. SEÇENEK: BESİN KAZANIN VE ORMAN KUŞLARI YETENEKLERİNİ AKTİFLEŞTİRİN

Besin, genellikle kuş kartlarını oynamak için kullanılır. Besin kazanmanın temel yolu yemlikteki zarlardır. Bu zarlar oyun boyu biter ve yenilenir.

BESİN KAZANMA HAMLESİNDE YAPILACAKLAR:

1. "BESİN KAZANIN" sütununda en soldaki kart boşluğuna bir aksiyon küpü yerleştirin ve alanda belirtilen kadar zarı yemlikten seçerek alın.

Kazandığınız her besin için (zar sembolü başına 1 pul):

- Yemlikten bir zarı alın ve masaya koyun.
- Zarda gösterilen besin pulunu alın ve oyuncu sahanızın yanına yerleştirin. Besin pullarınız tüm oyuncular tarafından görülebilir.

Zar başına 1 besin pulu kazanırsınız. Zarın  yüzünde, ikisi arasında tercih yapip bir besin pulu alırsınız (iki pul alınamaz).

2. Eğer kartı yerleştirdiğiniz boşlukta, karttan besine dönüşüm hakkı varsa, dilerseniz en fazla 1 kuş kartınızı ıskartaya çıkararak fazladan 1 besin kazanabilirsiniz. Dönüşüm sizin kararınıza kalmış olmakla birlikte eğer dönüştürürseniz alacağınız besini yine yemlikte kalan zarlardan seçmek zorundasınız.

3. Sağdan sola doğru, kahverengi orman kuşlarınızın yeteneklerini aktifleştirin. Bu yeteneklerin kullanımı opsiyoneldir. Aksiyon küpünüzü "BESİN KAZANIN" satırının en soluna getirerek turunuzu bitirin.



Örnek: Zardan 1 besin pulu kazanın, daha sonra dilerseniz 1 kuş kartınızı ıskartaya çıkararak başka bir zardan başka bir besin pulu daha kazanabilirsiniz. Ardından kuş yeteneğinizi aktifleştirebilirsiniz.

YETENEK



YEMLİKTE DURUM

Yemliğin beş zarı da aynı anda tutabilecek bir tepsisi var. Oyunculardan birinin besin kazanmak için yemlikten aldığı zarlar, yemlik yeniden doldurulana kadar dışarda kalır.

Eğer yemlik tamamen boş kalırsa beş zarı da tekrar yemliğe atın. Eğer tepsideki zarların hepsi aynı yüze sahipse (tepside tek zar kalsa bile) ve sizin bir besin kazanmanız gerekiyorsa, dilerseniz 5 zarı birden yemliğe atıp zarları yenileyebilirsiniz ( ayrı bir yüz olarak sayılır.).

BESİN PULLARI

Sahanızda veya kuşlarınızın üstünde (bazı kuşlar oyun sonuna kadar besin pulu saklamanızı sağlar) tutabileceğiniz ve kaynak olarak besin pulu sayısının bir sınırı yok. Masada alabileceğiniz besin pulu kalmazsa, aynı işi görecektir başka pullar kullanabilirsiniz.





3. SEÇENEK: YUMURLAYIN VE ÇAYIR KUŞLARI YETENEKLERİNİ AKTİFLEŞTİRİN

İkiden beşe kadar sütunlarda kuş oynamak istiyorsanız yumurta da ödemeniz gerekiyor. Ayrıca, oyuncu sahasında, kuş kartının üzerine yerleştirilen her bir yumurta da oyunun sonunda bir puana eşit.

YUMURLAMA HAMLESİNDE YAPILACAKLAR:

1. “YUMURLTA” sütununda en soldaki kart boşluğuna bir aksiyon küpü yerleştirin ve gösterilen sayı kadar yumurta alın.

Yumurtlamak için masadan bir yumurta minyatürü alın (rengi önemsiz) ve kuşun yumurta kapasitesine dikkat edecek şekilde, herhangi bir kuş kartının üstüne yerleştirin. O yumurta, iskartaya çıkarılmadığı sürece, oyunun sonuna kadar orada kalacaktır.

Yumurtaları kuşların üstüne istediğiniz gibi yerleştirebilirsiniz (mesela bütün yumurtaları bir kuş kartına). Bir kuş, asla kapasitesinden fazla yumurtlayamaz.

Oyuncu sahanızdaki kuşların, boşta kalan yumurtlama kapasitesinden daha fazla yumurtlama hakkınız olabilir ancak bu durumda fazla olan yumurtalar boşta gider.

2. Eğer kartı yerleştirdiğiniz boşlukta besinden yumurtaya dönüşüm hakkı varsa, derseniz en fazla bir besin pulu harcayarak fazladan bir yumurta yumurtlayabilirsiniz.



Örnek: 2 yumurta yumurtlayın, sonra derseniz 1 besin pulu ödeyerek tekrar yumurtlayın. Sonra da derseniz kuş yeteneğinizi aktifleştirebilirsiniz

3. Sağdan sola doğru, çayır kuşlarınızın kahverengi yeteneklerini aktifleştirin. Bu yeteneklerin kullanımı opsiyoneldir. Aksiyon küpünüzü “YUMURLTA” sütununun soluna yerleştirerek turunuzu bitirin.

YUMURTALAR

Masadaki yumurtaların bir sınırı yok, eğer bir şekilde masada yumurta kalmazsa yerine başka pullar kullanabilirsiniz.

YUVA TİPLERİ

Her kuşun puanının altında bir de yuva sembolü vardır. Bu yuva sembolleri raunt sonu hedefleri ve bonus kartları için önemli olabilir. Yuvaların çeşitleri şunlardır:



PLATFORM



ÇANAK



OYUK



YER



Yıldız sembolü yuvalar jokerdir (bu kuşlar dört sınıfa da uymayan ilginç yuvalar yapıyor). Bu yuvalar hedeflerde, bonus kartlarda ve kuş yeteneklerinde herhangi bir yuva tipi olarak kullanılabilirdiği için güçlüdür.

TASARIMCININ NOTU: Wingspan'daki yumurta kapasiteleri gerçek kuşların yumurtlama sayısının küçük ölçeklendirilmiş halidir. 6 yumurta kapasiteli bir kuş, gerçekte bir yılda 15 veya daha fazla yumurtlayabilir!



4. SEÇENEK: KUŞ KARTI ÇEKİN VE SULAK ALAN KUŞ YETENEKLERİNİ AKTİFLEŞTİRİN

Kuş tablasındaki açık kartlardan veya kapalı destenin üstünden kart çekebilirsiniz.

KART ÇEKME HAMLESİNDE YAPILACAKLAR:

1. "KART ÇEK" sütununun en solundaki kart boşluğuna bir aksiyon küpü yerleştirin ve gösterilen sayı kadar kartı kuş tablasından veya kapalı desteden alın. Elinizde tutabileceğiniz kuşların bir sınırı yoktur.
2. Aksiyon küpünü yerleştirdiğiniz kart boşluğunda yumurtadan karta dönüşüm hakkı varsa, dilerseniz en fazla bir yumurtayı ıskartaya çıkararak bir kart çekebilirsiniz.



Örnek: Bir kuş kartı çekin, ardından dilerseniz bir yumurtayı ıskartaya çıkararak bir kart daha çekebilirsiniz. Daha sonra dilerseniz kuş yeteneklerinizi aktifleştirebilirsiniz.

3. Sağdan sola doğru, kahverengi sulak alan kuşlarınızın yeteneklerini aktifleştirin. Bu yeteneklerin kullanımı opsiyoneldir. Aksiyon küpünüzü "KART ÇEK" satırının soluna yerleştirerek turunuzu bitirin.

KUŞ DESTESİ

Açık kartlar siz onları çektiğiniz anda yenilenmez. Turunuz bittiğinde tabladaki boşluklara yeni kartlar açılır. Kapalı destedeki kartların bitmesi durumunda ıskarta destesini karıştırarak yeni bir kapalı deste oluşturun.

Her rauntun sonunda, tabladaki açık kartları ıskartaya çıkarın ve yerine üç yeni açık kart yerleştirin.



TASARIMCININ NOTU:

Wingspan, Kuzey Amerika'da bulunan 914 kuş türünden 170 tanesini barındırıyor. Kuş kartlarının altındaki harita kuşların nerede yaşadıklarını gösteriyor.

KUŞ YETENEKLERİ

KUŞ YETENEKLERİ 3 KATEGORIYE AYRILIR:

AKTİFLEŞTİRİLDİĞİNDE (KAHVERENGİ): Bu yetenekler o turda oynadığınız habitatta sağdan sola doğru aktifleştirilebilir.

SAKLAMA: Kuş kartının üstüne besin pulu koyma anlamına gelir. Saklanan besin pulu harcanamaz ve oyunun sonunda 1 puan olarak sayılır. *Besin pullarınız biterse ıskartaya çıkarılmış kartları, besin pulu gibi kullanabilirsiniz.*

 Bu sembol kuşun bir avcı olduğunu gösterir.



Kanat Açıklığı: Kanat açıklığı bazı yeteneklerin karşılaştırılmasında kullanılır.

 Bu sembol kuşun sürü oluşturma yeteneğini gösterir. Sürüye eklenen her bir kart oyunun sonunda 1 puan getirir.

TURLAR ARASINDA 1 KEZ (PEMBE):

Bu yetenekler rakiplerin turlarında aktifleştirilebilir. Pembe yetenekler sizin iki turunuzun arasında, eğer tetiklenirse, yalnızca bir kere kullanılabilir. Oyuncuların kendi aralarında pembe yeteneklerin ne zaman aktifleştirileceği konusunda yardımlaşması tavsiye edilir.



OYNANDIĞINDA (RENKSİZ):

Bu yetenekler sadece kuş oynandığı zaman aktifleştirilebilir. Kuş oynandıktan sonra aktifleştirilemez.



Ek Kurallar Kitapçığı bütün kuş yeteneklerinin açıklamalarını içermektedir.

Kuş yetenekleri her zaman tercihe bağlıdır. Örneğin, sürüye kuş eklemek için kart harcamak istemiyorsanız, yapmak zorunda değilsiniz.

RAUNT SONU

Oyuncular tüm aksiyon küplerini yerleştirdiğinde (bir turda bir küp) raunt biter. Raunt sonunda:

1. Oyuncu sahanızdan tüm aksiyon küplerini kaldırın.
2. Tamamladığınız rauntun, Raunt Sonu Hedeflerini puanlayın.
3. Kuş tablasındaki açık kartları ıskartaya çıkarın ve yerine yenilerini açın.
4. İlk oyuncu pulunu saat yönünde sıradaki oyuncuya geçirin.

RAUNT SONU HEDEFLERİNİ PUANLAMA

Raunt sonu hedefleri, belirli habitatlarda veya yuva türlerinde kaç kuşunuzun veya yumurtanızın olduğuyla alakalıdır. Hedeflerden aldığınız puanları (0 puan almış olsanız bile) takip etmek için **hedef tablosuna bir aksiyon küpü yerleştirmelisiniz**. Hedef tablosu farklı puanlama sistemleri kullanan iki yüze sahip; yeşil bizim önerdiğimiz, mavi ise yeni oyuncular için.

YEŞİL: ÇOĞUNLUK SİSTEMİ

Hedef tablosunun bu tarafında Birinci, İkinci ve Üçüncü gibi sıralamalar mevcut.

Raunt sonunda, hedef karosunda belirtilen şartları sağladığınız ürünleri sayın. Sonuçlar kıyaslanır ve sıralamaya göre aksiyon küpleri yerleştirilir.

RAUNT 1	EN ÇOK	1	1	0	0
RAUNT 2	EN ÇOK	5	2	1	0
RAUNT 3	EN ÇOK	6	3	2	0
RAUNT 4	EN ÇOK	7	1	3	0

Eşitlik durumunda, aksiyon küplerini aynı sıraya koyun ve sonraki sırayı boş bırakın. Oyun sonunda bu iki sıranın puanları toplayın, berabere kalan oyuncu sayısına bölün ve aşağı yuvarlayarak sonuç elde edin.

Örneğin; 5, 2 ve 1 puan veren hedefi kullanıyorsunuz. İki oyuncu birinciliği paylaşıyorsa ikisi de 3 puan alır (5+2, ikiye bölünür, aşağı yuvarlanır). İkincilik ödülünü başka bir oyuncuya vermeyin.

Hedekten puan kazanmak için belirtilen ürünlerden en az 1 adet sahip olmanız gerekir. Örnek: "Çayır habitatında toplam kuş sayısı" hedefinden puan alabilmek için en az 1 çayır kuşunuz olmalı.

Dördüncü veya beşinci bitirseniz bile hedef tablosunda, 0'ın üzerine bir aksiyon küpü yerleştirmek zorundasınız.

MAVİ: ÜRÜN BAŞINA PUANLAMA

Hedef tablosunun bu yüzünde 5-4-3-2-1-0 boşlukları var.

Raunt sonunda hedef karosunda belirtilen şartları sağlayan ürünlerinizi sayın, en fazla 5 olmak üzere ürün başına 1 puan alın. Puanınızı kaydetmek için bir aksiyon küpü kullanın. Elinizde hedeflenen üründen hiç yoksa bile 0 puanlı bölmeye aksiyon küpü yerleştirmek zorundasınız.

RAUNT 1	5	4	3	2	1	0
RAUNT 2	5	4	3	2	1	0
RAUNT 3	5	4	3	2	1	0
RAUNT 4	5	4	3	2	1	0

OYUN SONU PUANLAMASI İÇİN SYF. 5'E BAKIN.
HEDEFLERİN DETAYLI AÇIKLAMALARI İÇİN Ek KURALLAR'A BAKIN.

BONUS KARTLAR

Oyun kurulumunda anlatıldığı gibi her oyuncu oyuna 2 kart arasından seçtiği 1 bonus kartıyla başlar. Kuşlardan bazılarının yetenekleri doğrultusunda, oyun sırasında fazladan bonus kartları kazanabilirsiniz.

Bonus kartların hepsi oyunun sonunda puanlanır. Bonus kartların puanlanması konusunda detaylı bilgi için Ek Kurallar kitapçığını inceleyin.

JENERİK

- Kuşlara ait bilgiler şu kaynaklardan edinilmiştir: All About Birds website by the Cornell Lab of Ornithology (allaboutbirds.org), the Audubon Guide to North American Birds (www.audubon.org/bird-guide), ve the Sibley Field Guides to Birds of Eastern North America and Western North America, by David Allen Sibley.
- Kuş yuvası şeklindeki zar kulesi Tower Rex (towerrex.com) tarafından tasarlanmıştır.
- Kuş fotoğrafları Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer, ve Peter Green'den alınmıştır.
- Oyuna ve kuşlara ait çizimlere şu sitelerden ulaşabilirsiniz: nataliarojasart.com and anammartinez.com
- Typeface Cardenio Modern designed by Nils Cordes, nilscordes.com.
- Türkçe çeviri: Eray Çataltepe & Redaksiyon: Enes Topçu



STONEMAIER
GAMES

©2019 Stonemaier LLC. Wingspan is a
trademark of Stonemaier LLC.
All Rights Reserved.



TROY Games Oyuncak İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.
Nimet Ekşioğlu Sk. No:7 D:4 34738 Kadıköy - İstanbul
info@neotroygames.com
www.neotroygames.com



UYARI! Küçük ve yutulabilir parçalar içerdiğinden dolayı boğulma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Çocuklara vermeden önce tüm ambalajları çıkarın. Adres ve bilgileri referans için saklayınız.