

# WINGSPAN

## ASYA

REKABETÇİ BİR KUŞ TOPLAMA VE MOTOR-KURMA OYUNU

*Elizabeth Hargrave tarafından tasarlandı*

*Natalia Rojas ve Ana María Martínez Jaramillo tarafından resmedildi*

Wingspan için Türkçeye çevrilen bu ilk ek pakette Asya'nın merak uyandıran, renkli ve görkemli kuşlarını habitatlarımıza davet edeceğiz. Bu kuşlar, Asya kıtasında yaşayan 2.800'den fazla kuş türü arasından özenle seçilmiştir.

Bu ek paket, 1 oyuncunun tek başına (Automa'nın kural kitapçığı bu kitapçıktan ayrıdır) veya 2 oyuncunun birlikte (Düet modu; bu kitaptaki kırmızı kutucuklar içinde anlatılır) oynayabileceği başlı başına bir oyundur. Eğer Wingspan'i ilk kez oynuyorsanız bilmeniz gereken her şey bu kitapçıkta anlatılır. Bununla birlikte ana Wingspan oyununu genişleterek 6 veya 7 oyuncuyla oynayabilmenizi sağlayan bir Sürü modu da mevcuttur. Bu pakette gelen yeni kuşları ve bonus kartları ana oyunla ve/veya başka ek paketlerle birleştirerek de oynayabilirsiniz.

## KUTU İÇERİĞİ

Kural Kitapçığı ve Ek Kurallar Kitapçığı  
90 Kuş Kartı



14 Bonus Kart (3 tanesi ana oyunla aynı olup kuş listeleri güncellenmiştir)



1 Düet Haritası ve Sürü Hedef Tablosu (çift taraflı)



1 Sürü Sıra Çarkı (çift taraflı)



6 Düet Hedef Karosu



30 Düet Piyonu (oyuncu başına 15)



5 Yem Zarı



1 Yem Sahası



1 Kuş Sahası



2 Oyuncu Sahası (çift taraflı)



16 Hamle Küpü (her renkten 8)



30 Yumurta Minyatürü



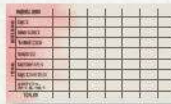
81 Yem Pulu



1 Referans Karosu (çift taraflı)



1 Puan Tablosu



1 İlk Oyuncu Pulu



2 Düet Modu İçin Hızlı Başlangıç Kılavuzu



# OYUNU KURMA

## MASA KURULUMU

- KUŞ KARTLARI.** Kuş kartlarını bir deste hâline getirip karıştırın. Desteyi kapalı şekilde kuş sahasının yanına yerleştirin ve kuş sahasına 3 kuş kartı açın.
- KAYNAKLAR.** Tüm yem pullarını ve yumurta minyatürlerini oyun alanının yanına, herkesin ulaşabileceği bir yere koyun. Oyunda bu kaynakların kazanımı "masadan veya ortadan alın" şeklinde belirtilir.
- YEMLİK.** Yem zarlarını atın ve yem sahasının üzerine koyun.
- BONUS KARTLAR.** Bonus kartları bir deste hâline getirip karıştırın ve oyun alanına yerleştirin.
- HEDEF KAROLARI.** Ana oyunda birlikte gelen hedef karolarını bakmadan karıştırın (çift taraflılar). Hedef tablosundaki 4 boşluğun her birine birer hedef karosu yerleştirin (hangi tarafın üstte kaldığı önemli değil; bkz. s. 15). Geriye kalan hedef karolarını kutuya geri yerleştirin.






## DÜET MODU (2 OYUNCU)

Asya Ek Paketinde 2 kişilik oynanan yeni "Düet" adlı bir oyun modu mevcuttur. Bu modun kurulumu bu sayfadaki talimatları neredeyse birebir izler, ancak 5. adımı (Hedef Karoları) şunlarla değiştirir:

- DÜET HARİTASI VE HEDEF KAROLARI.** Düet haritasını ve Düet hedef karolarını kullanın. Düet hedef karoları çift taraflıdır ve köşeleri kırmızıyla işaretlenmiştir. Bu karoları bakmadan karıştırıp rastgele 4 tanesini Düet haritasındaki boşluklara yerleştirin.
- DÜET PİYONLARI.** Oyuncu sahanızdaki 15 boş alanın her birine renginizdeki Düet piyonlarından birer adet koyun. Oynadığınız her kuşla birlikte buradan bir piyon kaldırıp Düet haritasına yerleştireceksiniz.

## OYUNCU KURULUMU

A. Her oyuncu şunları alsın:

- 1 oyuncu sahası (aşağıdaki görselde gösterildiği gibi oyuncu panosunun iç kısmını kullanın; dış kısmı sadece Okyanusya Ek Paketiyle oynarken kullanılır)
- 8 hamle küpü, oyuncunun renginde
- 2 rastgele çekilen bonus kartı
- 5 rastgele çekilen kuş kartı
- 5 yem pulu (her türden 1 adet: , , , , )

Elinizdeki kartları gizli tutabilir veya diğer oyunculara gösterebilirsiniz.

B. Bu noktada bonus kartları hariç 10 kaynağınız vardır: 5 kuş kartı ve 5 yem. Elinizde sadece 5 kaynak kalacak şekilde fazlalıkları ıskartaya çıkartın. Büyük olasılıkla stratejik olarak tuttuğunuz kuş kartlarının sol üstündeki yemleri tutmayı tercih edersiniz. Örneğin, 2 kuş kartı ve 3 yem veya 4 kuş kartı ve 1 yem tutabilirsiniz. Eğer Okyanusya ve nektar ile oynuyorsanız, 1 tane de nektar pulu alın.

C. Elinizdeki iki bonus kartından birini seçin ve diğerini ıskartaya çıkartın. Kaynaklarınızı ıskartaya çıkarmadan öncesinde de bonus kartlarınıza bakıp buna göre karar verebilirsiniz.

D. İlk oyuncuyu rastgele belirleyin ve ona ilk oyuncu pulunu verin.

Not: Eğer hızlı başlangıç kılavuzunu kullanıyorsanız sahip olduğunuz kartlar ve yemler kılavuz tarafından önceden seçilmiş olacaktır.



Görseldeki kurulum Düet modunu resmeder. Standart bir oyunda 5 pozisyonuna ana oyunun hedef tablosu kayırlı ve oyuncu sahasına hiçbir Düet piyonu konulmaz.

Bu oyunun kuş kartlarını Wingspan'in ana oyunundaki ve hatta diğer ek paketlerdeki kartlarla karıştırarak kullanabilirsiniz. Wingspan Asya kartlarının köşelerinde onları ayırt etmenizi sağlayan bir **A** simgesi bulunur. Eğer Wingspan oynamayı zaten biliyorsanız bu ek pakette Düet ve Sürü modları (kırmızı ve mavi kutucuklarda gösterilir) dışında öğrenmeniz gereken tek şey, ek kurallar kitabında açıklanan birkaç yeni kuş yeteneğidir.

## SÜRÜ MODU (6-7 OYUNCU)

Bu ek paketi ana oyunla birleştirerek 6 ve 7 oyunculu oyunlar (Sürü modu) oynayabileceksiniz. Sürü modunu ilk defa oynadığınızda oyun ortalama 2 saat sürer. Grubunuzda ilk defa Wingspan oynayan oyuncular varsa bu süre doğal olarak artacaktır.

### HIZLI BAKIŞ

Sürü modunda oyunu hızlandırmak adına **2 oyuncunun sıralarını eş zamanlı oynaması** gerekir. Ana oyunda olduğu gibi hamleleriniz yine bireyseldir. Her oyuncunun kendi kuş sahasına ve yemliğine sahip bir grubu olur ve oyun boyunca sadece bu grubunun kaynaklarını kullanmasına izin verilir. İki grup arasında etkileşimin başka yolları vardır. Masadaki herkesin tur sonu hedefleri aynıdır, "2 Sıranız Arasında 1 Kez" yetenekleri ve diğer oyuncuları etkileyen bütün yetenekler tüm masayı etkiler.

### SÜRÜ KURULUMU

Oyuncuları aynı masada iki gruba ayırın (6 kişiyi 3+3, 7 kişiyi 4+3 olacak şekilde). Bu gruplar oyun boyunca sabit kalır.

Masa Kurulumu kısmındaki tüm aşamaları aşağıdakilerle değiştirin:

- Tur sırası çarkı.** Tur sırası çarkını masanın ortasına koyun. Bu çark iki parçadan oluşur, bu iki parçanın oyuncu sayınıza uygun taraflarının üstte olduğuna emin olun. Hamle küplerini çarkta gözüken renk sırasına uygun olacak şekilde oyunculara dağıtın (oyuncular sevdikleri renge göre farklı bir yere oturmak isteyebilir).
- Kuş kartları.** Kuş kartlarını bir deste hâline getirip karıştırın. 6-7 oyuncuya yetecek sayıda kart olması için ana oyunun kartlarını bu ve/veya başka bir ek paketin kartlarıyla karıştırarak kullanmanız gerekir. Desteyi ikiye bölün ve her kuş sahasının yanına bir deste koyduktan sonra kuş sahaslarına üçer kuş açın.
- Kaynaklar.** Tüm yem pullarını ve yumurta minyatürlerini herkesin erişimi olabilecek şekilde masaya yerleştirin. Bu kaynaklar gruplar arasında ortaktır.
- Yemlikler.** Her grubun kendi yemliği ve beşer yem zarı bulunur.
  - Eğer Okyanusya ek paketiyle oynuyorsanız,** iki gruba da 2 nektar zarı ve 3 normal yem zarı verin.
- Bonus kartları.** Kullanılabilen tüm bonus kartlarını (Tarihçi hariç, bkz. s. 16) tek bir deste hâline getirip karıştırın ve iki grubun da erişebileceği şekilde masaya yerleştirin.
- Hedef karoları.** Tüm masa aynı hedef karolarını kullanır (Düet modunun kırmızı köşeli hedef karolarını değil, ana oyunun hedef karolarını kullanın). Hedef karolarını bakmadan karıştırın (çift taraflılar). Sürü modunun yeni hedef tablosundaki (Düet haritasının arka tarafında) 4 boşluğun her birine birer hedef karosu yerleştirin (üst tarafı rastgele olsun). Geriye kalan hedef karolarını kutuya geri yerleştirin.

### OYUNCU KURULUMU

Sayfa 2'de verilen standart talimatları izleyin. Sonrasında tur sırası çarkını yıldız işareti ilk oyuncu puluna sahip oyuncunun rengine gelecek şekilde ayarlayın (sağdaki örnekte ilk oyuncu mor renktedir).



### GRUPLAR HAKKINDA

- Grupların oyunculara belirli bir zar ve kart seti atamak dışında herhangi bir anlamı veya özelliği yoktur.
- Her oyuncunun sadece kendi grubunun yemliğine ve kuş sahasına erişimi vardır.
- Eğer bir kuş yeteneği "herhangi bir zar" ifadesini içerirse bile sadece kendi grubunuzun zarlarına erişiminiz vardır.



# OYUNA HIZLI BAKIŞ

Wingspan 4 turdan oluşur. Her turda oyuncular saat yönünde sıralarını oynar. Tur, tüm oyuncuların hamle küpü bittiğinde biter.

## SIRANIN YAPISI

Sıranızda, oyuncu sahanızın solunda da gösterilen aşağıdaki dört hamleden birini gerçekleştirebilirsiniz:

- 🎴 Elinizden bir kuş kartı oynayın (s. 6)
- 🌿 Yem kazanın ve orman kuşlarının yeteneklerini aktifleştirin (s. 7)
- 🥚 Yumurtlayın ve çayır kuşlarının yeteneklerini aktifleştirin (s. 8)
- 🌊 Kuş kartı çekin ve sulak alan kuşlarının yeteneklerini aktifleştirin (s. 9)

Elinizdeki bir kuşu sahanızdaki bir habitata oynamak için hamle küpünüzü alıp KUŞ OYNAYIN yazan satıra, kuşu oynayacağınız sütunun en üstüne yerleştirin. **"Kuş oynayın" başlıklı satırın diğer üç hamleden daha dar gözükmesine aldanmayın, oyunun dört büyük hamlesinden biridir.** Kuşun üstünde belirtilen yem ve yumurta bedelini ödedikten sonra sahanıza koyun ve "Oynadığında" çalışan yeteneğini (varsa) kullanın.

Yem Kazanın, Yumurtlayın ve Kuş Kartı Çekin hamlelerinin hepsi aynı 3 aşamalı süreci izler (aşağıdaki görselde numaralandırılmıştır):

1. Oyuncu sahanızdaki bir habitat türünü seçin ve bu habitatın **soldan ilk boş alanına** bir hamle küpü koyun. Küpü koyduğunuz alanda belirtilen kaynakları alın.
2. Hamle küpünüzü **sağdan sola** hareket ettirerek kuşlarınızın "Aktifleştirildiğinde" çalışan kahverengi yeteneklerini kullanabilirsiniz. Yetenekleri kullanmak isteğe bağlıdır.
3. Hamle küpünüz sahanın en sol kısmına ulaştığında onu orada bırakın (buradaki küplerin sayısı "Tur Sonunda" çalışan turkuaz yetenekleri etkileyebilir). Sıranız bu aşamada biter.

**ÖNEMLİ:** En üst sıranın 2 ila 5. sütununda bulunan yumurta işaretleri, o sütuna "elinizden bir kuş oynayın" hamlesi için ödemeniz gereken ek bedeli gösterir (bkz. s. 6). Diğer üç hamleyi gerçekleştirmek için bu yumurta bedellerini ödemezsiniz.

## TURUN YAPISI

Tur, tüm oyuncuların hamle küpü bittiği zaman biter. Tur bitince sırasıyla şunları yapın:

1. **Sahanızdaki kuşların tur sonunda çalışan yeteneklerini kullanın.**
2. **Tur sonu hedefini puanlayın.**
3. **Eğer 4. Tur bittiyse oyun sonu yeteneklerini kullanın ve son puanlamayı yapın.** Aksi halde 4. adımdan devam edin.
4. **Kendi sahanızdaki bütün hamle küplerini kaldırın.**
5. **Kuş sahasındaki tüm kuş kartlarını ıskartaya çıkartıp yerlerine yenilerini açın.**
6. **İlk oyuncu pulunu saat yönünde bir sonraki oyuncuya verin.**

**TASARIMCININ NOTU:** İlk birkaç hamleniz habitatlarınıza yeni kuşlar çekmeye çalıştığınızdan oldukça basit geçecektir. Aynı hamleyi tekrar tekrar da seçebilirsiniz. Hamle tekrarı engelleyen veya limitleyen hiçbir kural yoktur.



Tur sonunda hamle küplerinizden birini kullanarak hedef tablosunda kaç puan aldığınızı işaretleyin. Böylece her tur yapacağınız hamle yani oynayacağınız sıra sayısı azalır:

- 1. Tur: her oyuncu 8 hamle yapar.
- 2. Tur: her oyuncu 7 hamle yapar.
- 3. Tur: her oyuncu 6 hamle yapar.
- 4. Tur: her oyuncu 5 hamle yapar

**TASARIMCININ NOTU:** Oyun ilerledikçe oyuncuların tur başına düşen sıra sayısı azalsa bile sahalılarında biriken kuşlarıyla birlikte oldukça güçlü yetenek kombinasyonlarına sahip olurlar.

## DÜET MODU

İlk oyuncu pulunu tur sonu hedefinde arkada kalan oyuncuya verin. Eğer eşitlik varsa pul el değiştirir.

## SÜRÜ MODU

İlk oyuncu pulunu solunuzdaki oyuncuya verdikten sonra sıra çarkını çevirin. Yıldız işareti yeni ilk oyuncuyu göstermelidir.

## OYUN SONU VE PUANLAMA

Oyun 4. turun sonunda biter. Kuşlarınızın sarı renkli "Oyun Sonu" yeteneklerini kullandıktan sonra, aşağıda anlatılan puanları puan tablosuna not alın:

- Sahanızdaki yüzü açık tüm kuş kartlarının üstünde belirtilen puan
- Bonus kartlarınızda belirtilen puan
- Hedef tablosunda belirtilen, tur sonu hedeflerinden aldığınız puan
- Okyanusya ek paketiyle oynuyorsanız nektarlardan aldığınız puan
- Bunların her biri için 1 puan:
  - » kuş kartlarının üstünde saklanmış her yumurta için
  - » kuş kartlarının üstünde saklanmış her yem pulu için
  - » kuş kartlarının altına koyduğunuz her kart için

PUAN

NORMAL OYUN					
AÇILAN PUAN	KUŞLAR				
	BONUS KARTLARI				
	TUR SONU HEDEFLEİ				
YEM PUANI	YUMURTALAR				
	KUŞLARDAKİ YEMLER				
	KUŞLARDAKİ KARTLAR				
	EN BÜYÜK BEŞSANTU SAKLAMA ÜYÜ PUANLARI				
TOPLAM					



En fazla puana sahip olan oyuncu oyunu kazanır. Eşitlik durumunda en fazla kullanılmamış yem puluna sahip oyuncu oyunu kazanır. Bu durumda da eşitlik varsa zafer paylaşılır.

Kural kitabı oldukça detaylı olsa da bütün oyunu Hızlı Başlangıç kılavuzlarını ve kartlarını kullanarak öğrenebilirsiniz. Hatta Düet modunu ilk defa oynayacaklarınız bunları kullanmanızı öneririz.

## DÜET MODU HIZLI BAŞLANGIÇ KILAVUZLARI VE KARTLARI

Wingspan oynamayı öğrenmenin en kolay yolu Hızlı Başlangıç kılavuzlarını takip etmektir. İki oyuncuya da birer kılavuz verin. "Oyuncu A" kılavuzunu ilk oyuncu alsın. Kural kitabında anlatılan bütün kurulum talimatlarını izleyin, **ancak** kuş ve yem pulu seçme aşamasında durun. Seçim yapmak yerine iki oyuncu da kılavuzlarda belirtilen kartları ve yem pullarını alarak oyuna başlar. Hızlı Başlangıç kılavuzu size oyunu **kırmızı köşeli** 6 kuş kartını kullanarak öğretmeye başlar.

Kılavuzlar oyunculara ilk birkaç sıralarında ne yapacaklarını anlatarak 4 ana hamleyi öğretir.

Oyunu öğrendikten sonra kırmızı köşeli Hızlı Başlangıç kartlarını ait oldukları destelere geri karıştırın. Köşelerinin kırmızı olma nedeni yeni oyunculara oyunu öğretirken onları kolayca geri bulabilmeniz içindir.

Wingspan'ın ana oyununda da bir Hızlı Başlangıç kılavuzu ve gri köşeli 10 kart bulunur. Böylece oyunu daha büyük gruplara öğretebilirsiniz.



**İPUÇU:** Oyunun başlarında kuş kartı seçerken seçtiğiniz kuşların size nasıl daha fazla kart veya yem kazandırabileceğine odaklanın. "Aktifleştirildiğinde" çalışan kahverengi yetenekler oldukça güçlü olabilir!

# DÖRT HAMLE

Sıra size her geldiğinde bir hamle gerçekleştirirsiniz. Bu kısımda her hamle detaylıca anlatılır.



## 1. SEÇENEK: ELİNİZDEN BİR KUŞ KARTI OYNAYIN

Elinizden oynayacağınız kuşu seçmeden önce habitat gereksinimi ile yem ve yumurta bedellerine bakın. Her kuşun kartının sol üst köşesinde habitat gereksinimi ve yem bedeli vardır. Buna ek olarak bu kartı hangi sütuna oynadığınıza bağlı olarak yumurta ödemesi yapmanız da gerekebilir (ilk sütunda yumurta bedeli yoktur). Eğer kuşun bedelini karşılayamıyorsanız veya uygun bir habitata yerleştiremiyorsanız, kartı oynayamazsınız.

HABİTAT

YEM



## BİR KUŞ OYNAMAYA KARAR VERDİĞİNİZDE ŞUNLARI YAPIN:

1. **Elinizden oynamak istediğiniz kuş kartını seçin** ve onu hangi habitata yerleştireceğinize karar verin. Oyunda üç habitat türü vardır:



ORMAN



ÇAYIR



SULAK ALAN

Eğer kartta birden fazla habitat simgesi varsa, kuşu hangi habitat türüne (satıra) oynayacağınızı seçebilirsiniz. Oyuncu sahanızda her habitat türü için 5 boş alan mevcuttur.

2. **Kuşu oynayacağınız sütunun en üst kısmına bir hamle küpü yerleştirin ve orada belirtilen sayıda yumurta ödeyin.** Kuşlarınızı her zaman seçtiğiniz satırın en soldaki boş alanına oynarsınız. Her satıra oynadığınız ilk kuş için yumurta ödemeniz gerekmez. 2. ve 3. sütunlara kuş oynamak için 1 yumurta, 4. ve 5. sütunlar içinse 2 yumurta ödemeniz gerekir.

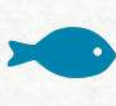
3. **Kuşun yem bedelini ödeyin.** Önünüzdeki yem pullarını kullanarak gereken ödemenizi yapın (daha sonra açıklanacak bir kural olarak kuşlarınızın üstüne yem pulu koyabilirsiniz, fakat ödeme yaparken bu yemleri kullanamazsınız). Oyundaki 5 yem türü şu şekildedir:



OMURGASIZLAR



TOHUMLAR



BALIKLAR



MEYVELER



KEMİRGENLER

**TASARIMCININ NOTU:** Oyundaki yem türleri oldukça genelleştirilmiştir. Örneğin omurgasızlar için bir tırtıl sembolü kullanılır, oysaki özellikle uçan veya yüzen böceklerle ve hatta sadece kabuklu deniz canlılarıyla beslenen omurgasız yiyecekler de vardır.



**JOKER:** Eğer kuşunuzun yem bedeli kısmında bu sembolü görürseniz, bu kuşu oynarken herhangi türde bir yemi kullanabilirsiniz.



**YEM YOK:** Bu sembol ise kuşun herhangi bir yem bedeli olmadığını belirtir.



**VEYA:** Bu sembol hem yem bedeli kısmında hem de oyunun diğer her noktasında "veya" anlamına gelir (örn. 1 balık veya 1 meyve ödeyin).



Kuş kartı oynarken—ama sadece kuş kartı oynarken—herhangi iki yem pulunu 1 başka yem pulu yerine kullanabilirsiniz. Örneğin 1 balık ödemeniz gerekiyorsa herhangi 2 yem pulu ile bu ödemenizi yapabilirsiniz. Bu değişim kuralını oyunun diğer noktalarında kullanamazsınız.

4. **Kuşu belirlediğiniz alana yerleştirin ve hamle küpünüzü "KUŞ OYNAYIN" yazısının üstüne çekin.**

5. **Eğer kuşunuzun "Oynadığında" çalışan beyaz renkli bir yeteneği varsa bu yeteneği kullanabilirsiniz.** Diğer yetenekler kuş oynadığı sırada kullanılamazlar. Bir kuş oynamak, satıra dizili kuşların aktive edilmediği tek hamle türüdür. *Düet modunda bu aşamada haritaya bir düet piyonu yerleştirin (bkz. s. 10).*



## 2. SEÇENEK: YEM KAZANIN VE ORMAN KUŞLARININ YETENEKLERİNİ KULLANIN


Yemler çoğunlukla kuş kartlarını oynamak için kullanılır. Kazanabileceğiniz yem pulları yemlikteki zarlar tarafından belirlenir. Oyun boyunca bu zarlar sıklıkla kullanılacak ve yenilenecektir.

### YEM KAZANMAYA KARAR VERDİĞİNİZDE ŞUNLARI YAPIN:

1. "YEM KAZANIN" yazan satırın en soldaki açık alana hamle küpünüzü yerleştirin ve yemlikten o alanda gösterilen kadar zar seçin.

Seçtiğiniz her zar için:

- Seçilen zarı yemlikten kaldırıp masaya koyun.
- Zarda gösterilen türde bir yem pulunu alıp önünüze koyun. Sahip olduğunuz yem pulları açık bilgidir.

Zar başına 1 yem pulu alırsınız.  sembolüne sahip zar yüzü varsa bu iki yem pulundan sadece birini alabilirsiniz, 2 pul alamazsınız.

2. Eğer hamle küpünüzü koyduğunuz alanda karttan zara dönüşüm görseli varsa 1 kuş kartınızı iskartaya çıkartarak fazladan 1 yem pulu kazanabilirsiniz. Bu hamle isteğe bağlıdır. Bu şekilde fazladan yem pulu almayı seçerseniz 1. aşamada olduğu gibi yemlikten bir zar seçip gerekli adımları uygulamalısınız.

3. Orman kuşlarınızın "Aktifleştirildiğinde" çalışan kahverengi yeteneklerini sağdan sola giderek sırayla kullanabilirsiniz. Bütün yeteneklerin kullanımı isteğe bağlıdır. Sıranızın sonunda hamle küpünüzü "YEM KAZANIN" yazısının üstüne koyun.



Ömek: Yukarıdaki durumda


yemlikten bir zar seçip 1 yem pulu kazandıktan sonra 1 kuş kartınızı iskartaya çıkartarak 1 yem pulu daha kazanabilirsiniz. Sonrasında isterseniz sahadaki kuşunuzun yeteneğini aktifleştirirsiniz.

YETENEK



### YEMLİĞİN İŞLEYİŞİ

Oyuncuların kullanabileceği yem zarları (en fazla 5 adet) yemlikte durur. Bir oyuncu yem pulu aldığı anda yemlikten kaldırılan zarlar, yemlik tekrar doldurulana kadar yemliğin dışında kalır.

Eğer yemlik tamamıyla boşalır 5 zarı da tekrar atarak yemliği doldurun. Ayrıca, eğer yemlikteki zarların hepsinin aynı yüzü üstte bakıyorsa (bu 1 zar kaldığı durumda da geçerli) ve yemlikten herhangi bir sebepten ötürü yem kazanmak üzereyseniz öncesinde 5 zarı da tekrar atarak yemliği yeniden doldurabilirsiniz.  bu durumda kendine özgü bir yüz olarak kabul edilir.

### YEM PULLARI HAKKINDA

Önünüzde veya kuşlarınızın üstünde (bazı kuş kartları üstlerinde oyunun sonuna kadar yem saklamanızı sağlar) bulunabilecek yem pulları ile ilgili herhangi bir sınırlama olmadığı gibi oyundaki yem pulları da sınırsızdır. Olur da masada herhangi bir yem pulu biterse bu pullar yerine herhangi başka bir belirteç kullanabilirsiniz.





### 3. SEÇENEK: YUMURLAYIN VE ÇAYIR KUŞLARININ YETENEKLERİNİ KULLANIN

İlk sütun hariç diğer sütunlara (2-5) bir kuş oynamak istediğinizde yumurta ile ödeme yapmanız gerekir. Aynı zamanda, sahanızda bulunan yumurtaların her biri oyun sonunda size 1 puan kazandırır.

#### YUMURLAMAYA KARAR VERDİĞİNİZDE ŞUNLARI YAPIN:

1. “YUMURLAYIN” yazan satırın en soldaki açık alanına hamle küpünüzü yerleştirin ve kuşlarınız o alanda gösterilen sayıda yumurta yumurtlar.

Yumurtlamak için kaynaktan bir yumurta minyatürü alın ve yumurtlamak için yeri olan bir kuşunuzun üzerine yerleştirin. Bu yumurta ıskartaya çıkartılmadığı sürece oyunun sonuna kadar orada kalacak.

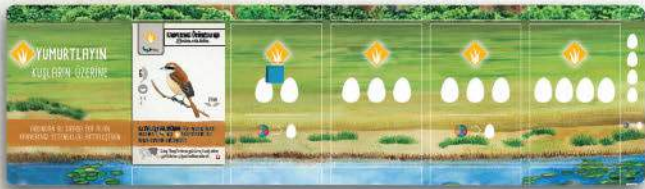
Bu aşamada kuşlarınız istediğiniz sırayla ve istediğiniz kadar yumurtlayabilir. (mesela

hepsini tek bir kuş yumurtlayabilir) ancak her kuşun belirli bir yumurta kapasitesi vardır. Bir kuşun yumurta kapasitesi, kartının solundaki yumurta sembolleriyle gösterilir. Bir kuş aksi belirtilmedikçe asla bu sayının üzerinde yumurta tutamaz.



Yumurtlayacağınız zaman oyuncu sahanızda tüm yumurtalara yetecek kadar yer olmayabilir. Bu durumda fazlalık olan yumurtalar boşa gider.

2. Eğer hamle küpünüzü koyduğunuz alanda yemden yumurtaya dönüşüm görseli varsa en fazla 1 yem pulunuzu ıskartaya çıkartarak fazladan 1 yumurta kazanabilirsiniz. Bu hamle isteğe bağlıdır.



Örnek: Yukarıdaki durumda 2 yumurtladıktan sonra 1 yem pulunu ıskartaya çıkartarak 1 yumurta daha kazanabilirsiniz. Sonrasında isterseniz kuşunuzun yeteneğini aktifleştirirsiniz.

3. Çayır kuşlarınızın “Aktifleştirildiğinde” çalışan kahverengi yeteneklerini sağdan sola giderek sırayla kullanabilirsiniz. Bütün yeteneklerin kullanımı isteğe bağlıdır. Sıranızın sonunda hamle küpünüzü “YUMURLAYIN” yazısının üstüne koyun.

#### YUMURTA MINYATÜRLERİ HAKKINDA

Oyundaki yumurta minyatürleri fiilen sınırsızdır. Olur da masadaki yumurta minyatürleri biterse yumurtalar yerine herhangi başka bir belirteç kullanabilirsiniz.

#### YUVA TİPLERİ

Her kuşun puan değerinin altında bir de yuva sembolü vardır. Bu yuva tipleri tur sonu hedefleri, bonus kartları veya kuş yetenekleri için önemli olabilir. Oyunda dört yuva tipi vardır:



PLATFORM



ÇANAK



OYUK



YER



Yıldız görürseniz bu joker demektir. (Bu kuşların yuvaları o kadar gariptir ki yukarıdaki dört tipten hiçbirine uymazlar.) Bu yuva tipi oldukça güçlüdür, diğer bütün yuva tipleri yerine geçtikleri için hedefler, bonus kartlar ve kuş yetenekleri açısından oldukça elverişlidirler.

**TASARIMCININ NOTU:** Wingspan'deki yumurta kapasiteleri kuşların gerçekte yumurtladıkları sayılara orantısız olarak uyar, ama sayısal olarak küçültülmüştür. Mesela 6 yumurta kapasitesine sahip bir kuş görürseniz, bu kuş gerçek hayatta her yıl 15 veya daha fazla yumurta yumurtlayabilir demektir!

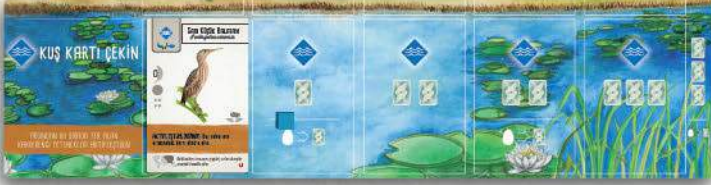


## 4. SEÇENEK: KUŞ KARTI ÇEKİN VE SULAK ALAN KUŞLARININ YETENEKLERİNİ KULLANIN

Kart çekerken kuş sahasındaki 3 kuş kartından seçebilir veya kart destesinden kart çekebilirsiniz.

### KART ÇEKMEYE KARAR VERDİĞİNİZDE ŞUNLARI YAPIN:

1. "KUŞ KARTI ÇEKİN" yazan satırın en soldaki açık alanına hamle küpünüzü yerleştirin ve o alanda gösterilen sayıda kartı kuş sahasından ve/veya destenin en üstünden alın. Elinizde tutabileceğiniz kart sayısının bir sınırı yoktur.
2. Eğer hamle küpünüzü koyduğunuz alanda yumurtadan karta dönüşüm görseli varsa en fazla 1 yumurtanızı iskartaya çıkartarak fazladan 1 kart çekebilirsiniz. Bu hamle isteğe bağlıdır. Herhangi bir kuşunuzdan 1 yumurta kaldırıp masaya geri koyun.



Örnek: Yukarıdaki durumda 1 kuş kartı çektikten sonra 1 yumurtayı iskartaya çıkartarak 1 kart daha çekebilirsiniz. Sonrasında isterseniz kuşunuzun yeteneğini aktifleştirirsiniz.

3. Sulak alan kuşlarınızın "Aktifleştirildiğinde" çalışan kahverengi yeteneklerini sağdan sola giderek sırayla kullanabilirsiniz. Bütün yeteneklerin kullanımı isteğe bağlıdır. Sıranızın sonunda hamle küpünüzü "KUŞ KARTI ÇEKİN" yazısının üstüne koyun.

### KUŞ DESTESİ HAKKINDA

Kuş sahasından yüzü açık bir kuş aldığınızda, yerine hemen yenisi gelmez. Sıranızın sonunda kuş sahasında boş alan varsa desteden yeni kuş kartı açarsınız. Eğer kuş kartı destesinde kart kalmazsa iskartadaki kuş kartlarını karıştırarak yeni bir deste oluşturun.

Her turun sonunda kuş sahasındaki kartları iskartaya çıkartın ve desteden 3 yeni kart açın. Iskarta destesinin yüzü açıktır.



**TASARIMCININ NOTU:** Kuş kartlarının altlarındaki haritalar hangi kıtalarda yaşadıklarını gösterir.

## DÜET MODUNUN OYNANIŞI

Sahanıza bir kuş oynadığınız zaman, o alandaki Düet piyonunu alın ve Düet haritasındaki oynadığınız kuşa uyan bir alana yerleştirin.

"Kuşa uyan" ne anlama gelir:

- Kuşu yerleştirdiğiniz habitat, Düet haritasındaki habitatla aynı olmalıdır.
- Haritadaki sembol, kuşunuza veya onu oynarken yaptığınız seçimlere uymalıdır:
  - » Piyonu bir yuva alanına koyarsanız kuşunuzda da bu yuva sembolünden bulunmalıdır.
    - Yuvası için yıldız sembolü olan kuşlar jokerdir, haritadaki tüm yuva tipleriyle uyurlar.
  - » Piyonunuzu bir yem alanına koyarsanız kuşunuzu oynarken bu yem türünden harcamış olmanız gerekir.
    - 2'ye 1'lik dönüşüm kuralını kullandıysanız, dönüştürdüğünüz yem türü dikkate alınır. Yani piyonu sadece kuşu oynamak için ihtiyacınız olan ve değişim sonucu sahipmiş gibi olduğunuz yem türüne göre koyabilirsiniz, çevirdiğiniz 2 yemin alanına koyamazsınız.
    - » 50+ cm ve <50 cm ile gösterilen alanlar, kuşun kanat açıklığı ile ilgilidir.
- Kuş kartında birden fazla yem veya habitat olması, piyonu bunlara uyan herhangi bir yere koyabileceğiniz anlamına gelmez. Asıl önemli olan, kuşu yerleştirmeyi seçtiğiniz habitat ve kuşu oynamak için ödediğiniz yem türüdür.

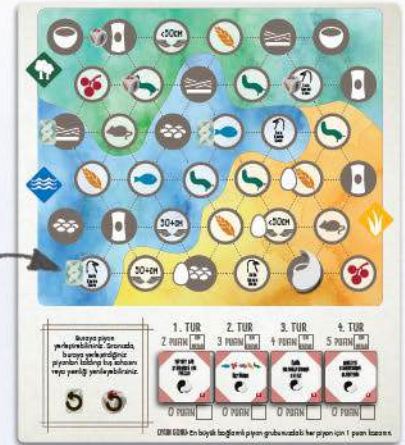
Haritaya ne zaman piyon koyacağım?

- Piyonunuzu haritaya, bir kuş kartı oynadığınızda koyarsınız. Bu genellikle "KUŞ OYNAYIN" hamlesini gerçekleştirdiğinizde yaşanır. Ayrıca, bir kuş kartı oynamanızı sağlayan yetenekler (örn. "bu habitatla bir kuş daha oynayın") sayesinde de haritaya piyon koyabilirsiniz.
- **Unutmayın**, oyuncu sahanızdaki Düet piyonları onları kullanmanızı hatırlatmak için vardır. Piyonların kullanılacakları tüm durumları kapsamazlar. Örneğin:
  - » Kuşları hareket ettiren kuş yetenekleri, Düet piyonu yerleştirmenize neden olmaz. Piyonu kuşun ayrıldığı alana taşıyabilirsiniz.
  - » Diğer ek paketlerdeki bazı kuşlar başka bir kuşun üzerine kuş oynamanıza izin verir. Bu durum kuş kartı oynamak olarak kabul edildiği için haritaya bir Düet piyonu yerleştirebilirsiniz.
  - » Eğer olur da bir oyunda 15'ten fazla kuş kartı oynarsanız (ve tüm Düet pullarınızı bitirirseniz) başka bir belirteç kullanarak haritaya Düet piyonu koymaya devam edebilirsiniz.



Haritadaki her alanı sadece bir oyuncu kullanabilir.

Eğer haritada Düet piyonunuzu koyabileceğiniz bir alan yoksa veya piyonunuzu haritaya koymak istemiyorsanız piyonunuzu haritanın sol alt köşesinde bulunan yenileme alanına koyabilirsiniz. İleriki sıralarınızda, **sıranızın** herhangi bir anında yenileme alanındaki Düet piyonlarınızdan birini kaldırıp kuş sahasını veya yemliği yenileyebilirsiniz. (Kuş kartları aynı tur sonundaki gibi yenilenir, yem zarları ise beşli olarak tekrar atılır.)



**BONUS:** Düet haritasındaki bazı alanların ödülleri vardır. Eğer piyonunuzu koyduğunuz alanda bir yumurta, kart veya yem zarı sembolü varsa, bu kaynağı kazanırsınız.

Örnek: Kahverengi Örümcekkuşu yukarıdaki oyuncu sahasının çayır habitatına oynanıyor. Kahverengi Örümcekkuşunu oynayan oyuncu, Düet piyonunu haritanın çayır alanındaki şu sembole sahip alanlara koyabilir: omurgasız, kemirgen, çanak yuva, <50 cm, sola dönük gaga. Bu örnekte beyaz oyuncu Düet piyonunu çayırdaki çanak yuva alanına koymayı tercih ediyor.

## SÜRÜ MODUNUN OYNANIŞI

Sıra çarkının gösterdiği iki oyuncu, aktif oyunculardır. Sıralarını eş zamanlı olarak oynarlar.



İki aktif oyuncu da sıralarını oynadıktan sonra çarkı saat yönünde çevirin. Çarkın işaret ettiği renklere iki oyuncu, yeni aktif oyuncular ve sıralarını oynarlar.

- Kafa karışıklığını önlemek için çarkı hareket ettirmeden önce **iki aktif oyuncunun da** sıralarını oynayıp bitirdiklerine emin olun. Bu nedenle aktif oyuncuların sıralarını oynadıktan sonra bunu sesli bir şekilde bildirmeleri tavsiye edilir.

Tüm oyuncuların hamle küpleri bitene kadar çarkı çevirip sıraların oynanmasına devam edilir.

## OKYANUSYA EK PAKETİ İLE OLAN ETKİLEŞİMLER

**NEKTAR:** Her oyuncunun nektar kaynağına erişimi olmalıdır. Okyanusya ek paketinde gelen zarları iki yemliğe (yemliklerde 3 normal zar, 2 nektar zarı olacak şekilde) dağıtın.

Nektarlarda eşitlikler dostane bir şekilde çözümlenir. Nektarda eşitlik olduğu durumlarda puanı bölmek yerine, eşitlikteki tüm oyunculara–tur sonu hedeflerinde olduğu gibi–tam puan verilir: en fazla nektara sahip olan birden fazla oyuncu varsa bu

## 7 OYUNCULU OYUNLAR İÇİN ÖZEL DURUMLAR

2. ve 4. turlarda herkes tek sayıda sıra oynar. Bu nedenle herkes sıralarını oynayıp hamle küplerini bitirdikten sonra, ilk oyuncunun sağında oturan oyuncunun hâlâ bir hamle küpü olacaktır. Bu oyuncu son sırasını kendi başına oynar.

4 oyunculu gruptaki 2 oyuncu, oynadıkları sıraların yarısında birbirleriyle aynı zamanda aktif olacaktır. Aynı grupta iki aktif oyuncu olması, kuş sahası ve yemlikle olan etkileşimlerde soruna yol açabilir. Bu turlarda aktif oyuncular sıralarını eş zamanlı oynamak yerine birbiri ardına oynamalıdır.

- 1. ve 3. turlarda: çarktaki yıldızın işaret ettiği oyuncu sırasını ilk oynar (çarkta "1,3" olarak gösterilir)
- 2. ve 4. turlarda: çarktaki yıldızın işaret etmediği oyuncu sırasını ilk oynar (çarkta "2,4" olarak gösterilir)

Sıralar böyle oynandığı zaman ilk aktif oyuncu kuş sahasından kart çekebilir. Bu durumda ilk aktif oyuncunun sırasının sonunda, ikinci aktif oyuncu sırasını oynamadan kuş sahası doldurulur.

oyuncuların hepsi 5 puan alır. Bu durumda ikincilik ödülü yine de verilir ve birden fazla ikinci olması durumunda yine puan bölünmeden ikinci gelen oyunculara 3'er puan verilir.

**EMU:** Kendi grubunuzun yemliğindeki tüm tohumları alırsınız. Tohum dağıtacağınız zaman ise bu tohumları, grup fark etmeksizin masadaki herhangi bir oyuncuya verebilirsiniz.




# KUŞ YETENEKLERİ

## KUŞ KARTLARININ YETENEKLERİ BİRKAÇ KATEGORIYE AYRILIR:


**AKTİFLEŞTİRİLDİĞİNDE (KAHVERENGI):** Bu yetenekler, kuşun bulunduğu habitatın hamlesini gerçekleştirdiğinizde sağdan sola sırayla çalışır.

**SAKLAMA:** Bu, bir yem pulunu kuşun üzerine koymak anlamına gelir (kuş bu yemi ilerisi için saklar). Bu yem pulunu artık haralayamazsınız, fakat saklanan her yem pulu size oyun sonunda 1 puan kazandırır. Eğer yem pulunuz biterse, kartınızın altına ıskartaya çıkmış kartları koyarak da bu puanı tutabilirsiniz.

 Bu sembol kuşun bir yırtıcı yeteneği olduğunu belirtir.



**KANAT AÇIKLIĞI:** Kuşların kanat açıklığı çeşitli nedenler ve yetenekler için önemlidir.

 Bu sembol kuşun diğer kuş kartlarını altına yerleştirerek bir sürü oluşturabileceğini (Sürü moduyla alakalı değildir) gösterir. Kuşların altına yerleştirilen her kart size oyun sonunda 1 puan kazandırır.

## 2 SIRANIZ ARASINDA 1 KEZ

**(PEMBE):** Bu yetenekler diğer oyuncuların sıralarında çalışır. Pembe yetenekleri sıralarınız arasında sadece bir kere (o da başka bir oyuncu yeteneğinizi tetiklerse) kullanabilirsiniz. Bu kuşlar oynandığı zaman bütün oyunculara yeteneğin ne olduğunu ve hangi durumlarda çalıştığını söylemeniz tavsiye edilir. Oyuncuların birbirlerinin pembe yetenekli kartlarını takip edip gerekince kart sahiplerini uyararak birbirleriyle yardımlaşmaları önemlidir.



**OYNANDIĞINDA (BEYAZ):** Bu yetenekler sadece kuş kartı ilk oynandığı zaman çalışır.



Ana oyun ve ek paketler ile gelen Ek Kurallar kitapçıklarında tüm kuşların yeteneklerini ve bu yeteneklerin detaylı açıklamalarını bulabilirsiniz.

**Kuşların yetenekleri her zaman isteğe bağlıdır.** Mesela sürü oluşturan bir kuşun altına yerleştirmek için elinizden bir kart harcamak istemiyorsanız, bu kuşun yeteneğini kullanmamayı seçebilirsiniz.

## TUR SONUNDA (TURKUAZ):

Bu yetenekler her turun sonunda (yani her biri oyun boyunca en fazla 4 kere) kullanılabilir.

- Bu yetenekler turun ilk oyuncusundan başlayarak saat yönünde çözümlenir.
- Eğer "Tur Sonunda" çalışan turkuaz yeteneğe sahip birden fazla kuşunuz varsa kuşlarınızın yeteneklerini istediğiniz sırayla çözümlenebilirsiniz.
- Tur sonunda çalışan yetenekler "2 Sıranız Arasında 1 Kez" çalışan pembe yetenekleri TETİKLEMEZ.



## OYUN SONUNDA (SARI):

Bu yetenekler sadece bir kereliğine, o da oyunun sonunda kullanılır. Bu yetenekleri 4. turun sonunda, tur sonunda yapılması gereken her şeyi çözümledikten sonra kullanabilirsiniz. Eğer "Oyun Sonunda" çalışan sarı yeteneğe sahip birden fazla kuşunuz varsa kuşlarınızın yeteneklerini istediğiniz sırayla çözümlenebilirsiniz.



## SÜRÜ MODU

### DiĞER OYUNCULARLA ETKİLEŞİME GİREN YETENEKLER

Diğer oyuncularla etkileşime giren kuş yetenekleri genel olarak masadaki tüm oyuncularla etkileşebilir, grubunuzla sınırlı değildir.

#### "2 SIRANIZ ARASINDA 1 KEZ" (PEMBE) YETENEKLER

Pembe yetenekleriniz asla sıra sizdeyken çalışmaz. Diğer aktif oyuncu yeteneğinizi tetikleyecek bir hamle yapsa bile, sıra sizde olduğu için yeteneğinizi kullanamazsınız. Yani bu yetenekler sıra size her geldiğinde yenilenir, ama kullanmak için sıranızın geçmesini beklemeniz gerekir. Pembe yetenekler sadece grubunuzdaki oyuncular değil, masadaki herhangi bir oyuncu tarafından tetiklenebilir.

#### "Tüm OYUNCULAR" VE "DiĞER OYUNCULAR" YETENEKLERİ

Eğer "Tüm Oyuncular" veya "Diğer Oyuncular" metnine sahip bir yeteneği kullanırsanız bu yetenek, diğer aktif oyuncu da dahil olmak üzere, masadaki tüm oyuncuları etkiler. Fakat diğer aktif oyuncu kendi sırasını tamamladıktan sonra bu yetenektan etkilenir. Yani yeteneğinizden gelecek kaynakları o anki sırasında kullanamaz.

- 7 kişilik bir oyunda 2 aktif oyuncunun sıralarını sırayla oynaması gereken durumlarda (bkz. s. 11), ikinci aktif oyuncunun diğer aktif oyuncunun yeteneğinden yararlanması için önce kendi sırasını oynaması gerekir.

Bazı yetenekler, oynama sırasına göre seçim yapmayı gerektirir (örn. ana oyundaki Yakut Boğazlı Sinekkuşu). Bu gibi yetenekler için:

- Her grup kendi zar veya kartlarından seçim yapar.
- Yeteneği kullanan oyuncunun olduğu grup, kendi içinde bu yeteneği normalde olacağı gibi çözümler. Diğer grupta ise aktif oyuncu normal bir şekilde sırasını oynar. Yetenek ancak aktif oyuncu sırasını tamamladıktan sonra ve aktif oyuncu ilk seçimi yapacak şekilde çözümlenir.
  - » 7 kişilik bir oyunda gruplardan birinde herhangi bir aktif oyuncu olmaması durumunda, seçim hakkı gelecek turun ilk oyuncusu olacak oyuncudan başlar.

#### "BaŞKA BİR OYUNCU" YETENEKLERİ

Eğer herhangi başka bir oyuncuyu seçmenizi söyleyen bir yeteneği kullanırsanız masadaki herhangi bir oyuncuyu seçebilirsiniz.

Sağınızda veya solunuzda bir oyuncuyla etkileşime giren bir yeteneği kullanırsanız normalde olacağı gibi, oyuncunun grubu fark etmezsiniz, sağınızda veya solunuzda oyuncuyla etkileşime girersiniz.

# TUR SONU

Oyuncular sahip oldukları tüm hamle küplerini harcadıktan sonra (küp başına birer kere sıralarını oynadıktan sonra) tur biter. Turun sonunda:

1. **Sahanızdaki kuşların tur sonunda çalışan yetenekleri kullanın.**
2. **Tur sonu hedefinden puanınızı alın.**
3. **Eğer 4. Tur bittiyse oyun sonunda çalışan yetenekleri kullanın ve son puanlamayı yapın.** Aksi halde 4. adımdan devam edin.
4. **Kendi sahanızdaki bütün hamle küplerini kaldırın.**
5. **Kuş sahasındaki tüm kuşları ıskartaya çıkartıp yerlerine yenilerini açın.**
6. **İlk oyuncu pulunu saat yönünde bir sonraki oyuncuya verin.**

## DÜET MODUNDA TUR SONU

Tur sonunda oyuncular ana oyunda olduğu gibi hamle küplerinden birini puan tutmak için kullanır (bkz. s. 15). Sadece tur sonu hedefe en çok katkısı olan oyuncu bu hedeften puan alır:

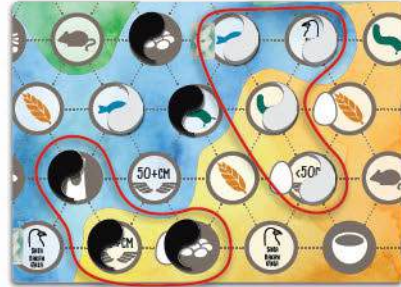
- Hedefte önde olan oyuncu, küpünü bu hedef karosunun üstündeki alana koyar ve orada belirtilen puanı alır.
- Diğer oyuncu ise küpünü karonun altındaki alana koyar ve 0 puan alır.
- Küpünü alta koyan ilk oyuncu pulunu alır ve bir sonraki turun ilk oyuncusu olur.
- Eşitlikler dostane bir şekilde çözülür: iki oyuncu da hedeften tam puan alır. Eşitlik olması durumunda da ilk oyuncu pulu el değiştirir.

Oyunun sonunda Düet haritasındaki en büyük bağlantılı Düet piyonu grubunuzu bulun. Bu gruptaki her Düet piyonu için 1 puan alın.

- İki alan, Düet haritasındaki çizgilerle birbirine bağlanıyorsa bağlantılı sayılır.

1. TUR	2. TUR	3. TUR	4. TUR
2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN <sup>EN</sup> FAZLA	5 PUAN <sup>EN</sup> FAZLA
0 PUAN	0 PUAN	0 PUAN	0 PUAN

DUYUN SONU: En büyük bağlantılı piyon grubunuzdaki her piyon için 1 puan kazan



Örnek: Soldaki harita parçasında beyaz oyuncu 4 puan, siyah oyuncu ise 3 puan alır.

## DiĞER EK PAKETLERLE ETKİLEŞİMLER:

### AVRUPA:

Boz Kaz, Kamışbülbulü ve Yeşil Ağaçkakanın tur sonu hedefleri için iki kere sayılma yetenekleri vardır. Bu kuşları oynadığınızda haritaya bir yerine 2 Düet piyonu yerleştirebilirsiniz. Bu piyonları farklı alanlara yerleştirmeniz gerekir. (Biri veya ikisi de yenileme alanına gidebilir.)

Yan yerleştirilen kuşlar (örn. Gökkuşgun, Karatavuk, Gri Balıkçıl ve Uzun Kuyruklu Baştankara) hâlâ tek kuş sayılır. Bu kuşları oynadığınızda normalde olduğu gibi 1 Düet piyonu yerleştirirsiniz.

### OKYANUSYA:

Nektarı joker yem olarak kullanırsanız, kullandığınız yem türündenmiş gibi çözümlersiniz (örn. nektarı bir omurgasız pulu olarak kullanırsanız, piyonunuzu haritadaki omurgasız alanlarına koyabilirsiniz). Nektarı nektar olarak kullanırsanız (yem olarak nektar isteyen bir kuş için), piyonunuzu herhangi bir yemin alanına koyabilirsiniz.

## SÜRÜ MODUNDA TUR SONU

Tur sonu hedeflerini puanlarken eşitlikler dostane bir şekilde çözülür: örneğin iki oyuncunun hedefte birinci gelmesi durumunda, iki oyuncu da tam puan alır ve ikincilik pozisyonu açık kalır.

- İlk oyuncu pulunu saat yönünde bir sonraki oyuncuya verin. Sıra çarkındaki yıldız bu oyuncuya denk gelecek şekilde çarkı çevirin. Çarkın işaret ettiği oyuncular bir sonraki turun ilk aktif oyuncuları olacaktır.

SÜRÜ MODU															
1. TUR	<table border="1"><tr><td>EN ÇOK</td><td>5</td><td>3</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>EN AZ</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table>	EN ÇOK	5	3	1	0	0	0	EN AZ	1	1	1	1	1	1
EN ÇOK	5	3	1	0	0	0									
EN AZ	1	1	1	1	1	1									
2. TUR	<table border="1"><tr><td>EN ÇOK</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>EN AZ</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table>	EN ÇOK	3	3	2	1	0	0	EN AZ	1	1	1	1	1	1
EN ÇOK	3	3	2	1	0	0									
EN AZ	1	1	1	1	1	1									
3. TUR	<table border="1"><tr><td>EN ÇOK</td><td>7</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td></tr><tr><td>EN AZ</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table>	EN ÇOK	7	4	3	2	1	0	EN AZ	1	1	1	1	1	1
EN ÇOK	7	4	3	2	1	0									
EN AZ	1	1	1	1	1	1									
4. TUR	<table border="1"><tr><td>EN ÇOK</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>0</td></tr><tr><td>EN AZ</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table>	EN ÇOK	3	3	3	3	2	0	EN AZ	1	1	1	1	1	1
EN ÇOK	3	3	3	3	2	0									
EN AZ	1	1	1	1	1	1									

## TUR SONU HEDEFLERİNİN PUANLANMASI (ANA OYUNLA AYNI)

Ana oyunda çift taraflı bir hedef tablosu ve bir dizi hedef karesi bulunur. Tur sonu hedefleri, sizden istenileni ne kadar yerine getirdiğinize bağlı olarak size puan kazandırır. Her hedeften kaç puan alındığını belirlemek için **her oyuncu hedef tahtasına bir hamle küpü bırakır** (0 puan olsa bile). Tablo çift taraflıdır ve iki taraf da farklı bir puanlama kuralına sahiptir. Tablonun varsayılan tarafı yeşil olmakla beraber, yeni başlayan oyuncuların mavi tarafını kullanması tavsiye edilir.

### YEŞİL: HEDEFİ EN İYİ BAŞARAN

Hedef tablosunun yeşil tarafında; birinci, ikinci ve üçüncü olan oyuncular puan kazanabilir.

Turun sonunda hedefte istenileni kaç kere yerine getirdiğinizi sayın.

Oyuncular, hedefte istenileni en çok yerine getiren oyuncu birinci olacak şekilde hamle küplerini hedef tablosuna yerleştirir.

1. TUR		EN ÇOK	5	1	0	0
2. TUR		EN ÇOK	5	2	1	0
3. TUR		EN ÇOK	5	3	2	0
4. TUR		EN ÇOK	7	4	3	0

Eşitlik olması durumunda iki küpü de eşitliğin olduğu sıraya koyun ve bir sonraki sırayı dolu kabul edin. Oyunun sonunda bu sıranın ve bir sonraki sıranın puanlarını toplayın, eşitlikte olan oyuncu sayısına bölün ve aşağı yuvarlayın. Eşitlikteki oyuncuların her biri bu işlemin sonucunda ulaştığınız puanı kazanır. (4. sıradakiler 0 puan alır.)

Örneğin, 2. Turun hedefinde (5, 2 ve 1 puan) iki oyuncu birincilik için eşitliğe kalırsa, iki oyuncu da 3 puan kazanır ( $5+2=7$ ,  $7$  ise  $2$ 'ye bölünüp aşağı yuvarlanır). İkincilik sırası dolu kabul edilir ve oradan puan alınamaz.

OYUN SONU PUANLAMA İÇİN 5. SAYFAYA BAKIN.  
HEDEFLER HAKKINDA DETAYLI BİLGİ İÇİN EK  
KURALLAR KİTAPÇIĞINA BAKIN.

## BONUS KARTLARI

Kurulmda anlatıldığı üzere her oyuncuda rastgele eline gelen iki kart arasından seçtiği 1 bonus kartı bulunur. Aynı zamanda bonus kartı kazanmanızı sağlayabilecek bazı kuş yetenekleri de mevcuttur. Fotoğrafçı, Haritacı ve Anatomi Uzmanı isimli bonus kartları ana oyunda da mevcut olmalarına rağmen daha detaylı betimlemelerle tekrar basılmıştır. Ana oyununuzdan bu kartları çıkartıp yerlerine bunları ekleyebilirsiniz (aynı destede asla bir kartın iki versiyonu da bulunmamalıdır).

Oyunun sonunda elinizdeki bonus kartlarını puanlarsınız. Her bonus kartının nasıl puanlanacağına dair detayları Ek Kurallar kitapçığında bulabilirsiniz.

Hedeften puan alabilmek için **hedefte istenileni en az bir kere yerine getirmelisiniz**. Örneğin "çayır habitatında en fazla kuş" hedefinden puan alabilmek için sahanızın çayır habitatında en az 1 kuşunuz olmalıdır.

Eğer hedefte 4. veya 5. olursanız puan alamazsınız ama **yine de hedef tablosundaki 0 alanına bir hamle küpü koymak zorundasınız**.

### MAVİ: BAŞARI ORANTILI PUAN

Hedef tablosunun mavi tarafında; her hedef için 5, 4, 3, 2, 1, 0 olmak üzere toplam altı alan vardır.

1. TUR		1ER	5	4	3	2	1	0
2. TUR		1ER	5	4	3	2	1	0
3. TUR		1ER	5	4	3	2	1	0
4. TUR		1ER	5	4	3	2	1	0

Turun sonunda hedefte istenileni kaç kere yerine getirebildiğinizi sayın. En fazla 5 puan olmak üzere hedefte istenileni yerine getirdiğiniz her sefer için 1 puan alın. Kaç puan aldığınızı hedef tablosunda hamle küpünüzle işaretleyin. Hedefte istenileni bir kere bile yerine getiremediyseniz **yine de hedef tablosundaki 0 alanına bir hamle küpü koymak zorundasınız**.

# SON NOTLAR

**TARİHÇİ BONUS KARTI:** Eğer bu ek paketi ve ana oyunu birleştirerek oynarsanız ana oyunun Tarihçi kartını dışarıda bırakmak isteyebilirsiniz, çünkü bu ek pakette kişi ismi içeren hiçbir kuş yoktur.

Oyunun orijinal dili olan İngilizce’de birçok kuş, çeşitli insanlara atfen isimlendirilmiştir. Bu isimlendirmelerin değişmesini isteyen ve gün geçtikçe büyüyen bir hareket mevcuttur. Kuşlar dünyanın neresinden olursa olsun, onlara verilen isimlerle ölümsüzleştirilen çeşitli koleksiyonerler, kaşifler, foncular ve arkadaşları, neredeyse her zaman Avrupalı veya Kuzey Amerikalıdır. Daha kötüsü ise bu insanların bazılarının kuşbilimsel maceralarının dışında (veya bir parçası olarak) oldukça tatsız geçmişleri vardır. Bu ek paketi

hazırlarken kişilere atfen isimlendirilmiş kuş seçeneklerim çok iç açıcı değildi. Ben de sadece Tarihçi kartının çalışabilmesi için kendimi zorlayıp istemediğim kuşları oyuna eklememeye karar verdim. – Elizabeth Hargrave.

**KANAT AÇIKLIKLARI:** Kanat açıklığı ölçümleri Kuzey Amerika ve Avrupa’da oldukça yaygınken, Asya’da aynı derecede dikkat edilen bir ölçüt değildir. Bu yüzden birçok kuş için belgelenmiş bir kanat açıklığı bulamadık. (Asyalı kuşbilimciler genellikle toplam kanat açıklığı yerine tek bir kanadı ölçer.) Bu yüzden elimizdeki kanat açıklığı verilerine dayanarak gerekli olduğu yerlerde kendimiz tahmini bir kanat açıklığı belirledik.

## KÜNYE

- Kuşlar hakkındaki bilgiler şu kaynaklardan edinilmiştir: Birds of the World (birdsoftheworld.org), The Encyclopedia of Birds (yaz. Paula Hammond ve Per Christiansen) ve diğer kaynaklar.
- Kuşların resimleri ve diğer çizimler şu internet sitesinde bulunabilir Redandbluedesigns.com.
- Yazı tipi Cardenio Modern, Nils Cordes tarafından tasarlanmıştır: nilscordes.com.
- Wingspan Asya aynı zamanda Beth Sobel tarafından yapılan bir yemlik ve Okyanusya oyuncu sahası çizimi ile Catalina Martinez tarafından yapılan bir kuş çizimi içerir.
- Türkçe isim çevirileri için kullanılan kaynaklar şöyledir: ebird.org, kustr.org, ornito.org, kuscununsayfasi.tripod.com, fotokertik.com.
- NeoTroy Games Yerelleştirme Ekibi:
  - Enver Cizrelioğulları - Çeviri
  - Metin Ünüvar - Editör
  - Eda Esentürk Durşen - Dizgi

## EN GÜZEL WINGSPAN ANINI BİZİMLE PAYLAŞMAK İSTER MİSİN?

Oyun oynarkenki masa fotoğraflarınızı, videolarınızı veya anılarınızı Instagram’dan @neotroygames’i etiketleyerek bizimle paylaşabilirsiniz.

## YEDEK PARÇA MI LAZIM?

neotroygames.com/yedek-parca adresindeki formu doldurup her tür yedek parça ihtiyacınız için bize ulaşabilirsiniz.



STONEMAIER  
GAMES

© 2026 Stonemaier LLC. Wingspan Stonemaier  
LLC’nin tescilli markasıdır.  
Tüm hakları saklıdır.



TROY Games Oyuncak İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.

Nimet Elşioğlu Sk. No:7 D:4 34738 Kadıköy - İstanbul  
info@neotroygames.com - www.neotroygames.com