

WINGSPAN

APÊNDICE



ÍNDICE

Referência Rápida	2
Apêndice	3
Objetivos de final de rodada.....	3
Cartas Bônus	4
Poderes das Aves.....	6
Poderes de Ganhar Comida.....	6
Poderes de Botar Ovos.....	8
Poderes de Comprar Cartas	9
Poderes de Formação de Bando.....	10
Poderes de Caça e Pesca	11
Outros Poderes	12

REFERÊNCIA RÁPIDA

PREPARAÇÃO




PREPARAÇÃO GERAL

1. **CARTAS DE AVE:** Embaralhe as cartas de aves para formar o baralho e preencha a bandeja de aves com 3 cartas viradas para cima.
2. **ESTOQUE:** Coloque as fichas de comida e ovos no estoque geral.
3. **COMEDOURO:** Role os dados de comida no comedouro.
4. **TABULEIRO DE OBJETIVO:** Posicione-o com a face desejada virada para cima.
5. **PEÇAS DE OBJETIVOS:** Posicione 4 peças aleatórias no tabuleiro de objetivos.
6. **CARTAS BÔNUS:** Embaralhe as cartas bônus. Posicione o baralho na mesa.





VISÃO GERAL DA RODADA

Começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário, o jogador escolhe um habitat no seu tabuleiro individual (todos os habitats sempre estão disponíveis), coloca um cubo de ação no espaço descoberto mais à esquerda daquela linha e realize uma das 4 ações seguintes:

1. JOGAR AVE

- A. Selecione 1 carta de ave da sua mão para jogar.
- B. Descarte um número de ovos das suas cartas de ave igual ao número de  mostrado na coluna onde você irá colocar a nova ave.
- C. Descarte as fichas de comida mostradas na carta (se , então não existe custo em comida). O neutro () significa que você pode pagar qualquer comida. No lugar de qualquer 1 ficha de comida você pode pagar 2 fichas de comida quaisquer.
- D. Coloque a carta de ave no seu tabuleiro individual no espaço descoberto mais à esquerda de um dos habitats correspondentes.
- E. Se ela possuir um poder "QUANDO JOGADO", ative-o (apenas essa ave).

2. GANHAR COMIDA

- A. Ganhe um número de fichas de comida igual ao número de  em seu espaço de floresta descoberto mais à esquerda removendo os dados do comedouro e ganhando as fichas correspondentes ( significa que você pode pegar qualquer um dos dois).
- B. Se nesse espaço também houver  \Rightarrow , você pode descartar 1 carta de ave da sua mão para remover um dado adicional e receber a comida correspondente.
- C. Ative poderes marrons das aves das florestas, da direita para a esquerda.




FINAL DE RODADA

1. Remova todos os cubos de ação do seu tabuleiro individual.
2. Coloque 1 cubo de ação para marcar sua pontuação no objetivo de final de rodada:
 - Se competindo pelas maiorias e houver empate, some os valores da posição empatada com as próximas colocações e divida pelo número de jogadores (arredondado para baixo), o 4º lugar pontua 0.
 - Se jogando com os objetivos de pontos por item, 5 é o máximo, 0 é o mínimo (você deve posicionar um cubo mesmo que seja no 0).
3. Descarte todas as cartas na bandeja de aves e a preencha novamente.
4. Passe o marcador de primeiro jogador em sentido horário.




PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

1. Dê a cada jogador um tabuleiro individual, 8 cubos de ação de uma cor, 2 cartas bônus aleatórias, 5 cartas de ave, e 1 ficha de cada tipo de comida.
2. Descarte 1 ficha de comida por cada carta de ave que você decidir manter. Descarte as cartas remanescentes.
3. Escolha e descarte 1 carta bônus.
4. Decida quem será o primeiro jogador e dê a ele o marcador de primeiro jogador.

3. BOTAR OVOS


- A. Ganhe um número de ovos igual ao número de  em seu espaço de campo descoberto mais à esquerda. Coloque-os nas suas cartas de ave (respeitando o limite de ovos de cada ave; o excedente é perdido).
- B. Se nesse espaço também houver  \Rightarrow , você pode pagar uma ficha de comida para ganhar um ovo adicional.
- C. Ative poderes marrons das aves dos campos, da direita para a esquerda.

4. COMPRAR CARTAS

- A. Compre um número de cartas de ave igual ao número de  em seu espaço de pântano descoberto mais à esquerda. Compre das cartas viradas para cima ou do baralho. Não reponha as cartas da bandeja ainda.
- B. Se nesse espaço também houver  \Rightarrow , você pode descartar 1 ovo para comprar uma carta adicional.
- C. Ative poderes marrons das aves dos pântanos, da direita para a esquerda.

ADMINISTRANDO O COMEDOURO

Se a bandeja do comedouro ficar vazia, role os 5 dados de volta nela.

Se todos os dados na bandeja mostrarem a mesma face (incluindo se houver apenas 1 dado) e você ganhar comida por qualquer razão, você pode antes rolar os 5 dados de volta no comedouro. ( conta como sua própria face única.)

PONTUAÇÃO DE FIM DE JOGO

Depois da rodada 4, calcule a pontuação final:

1. Pontos mostrados em cada carta de ave
2. Pontos mostrados em cada carta bônus completada
3. Pontos por objetivos de final de rodada
4. 1 ponto por:
 - ovo em cartas de ave
 - ficha de comida estocada em cartas de ave
 - carta enfiada embaixo das cartas de ave

O jogador com mais pontos vence. Em caso de empate, quem possuir mais fichas de comida vence. Persistindo o empate, a vitória é compartilhada.

APÊNDICE

OBJETIVOS DE FINAL DE RODADA



EM



Conte o número total de aves que você possui **na linha do habitat especificado**.

Existe uma cópia desse objetivo para cada habitat.



COM



Conte o número total de **aves com o tipo de ninho especificado** que tenha pelo menos 1 ovo. Cada ave é contada apenas uma vez, independente de quantos ovos ela possui. Ninhos estrela contam para este objetivo.

Existe uma cópia desse objetivo para cada tipo de ninho.



EM



Conte o número total de ovos nas aves que você possui **na linha do habitat especificado**. Múltiplos ovos na mesma ave contam.

Existe uma cópia desse objetivo para cada habitat.



EM



Conte o número total de ovos em aves **com o tipo de ninho especificado**. Múltiplos ovos na mesma ave e ninhos estrela contam para este objetivo.

Existe uma cópia desse objetivo para cada tipo de ninho.

CONJUNTOS DE



EM



Um conjunto de ovos consiste de 1 ovo na linha dos pântanos, 1 ovo na linha dos campos, and 1 ovo na linha das florestas. Conte o número de conjuntos.

TOTAL








Conte o número total de aves que você possui em seu tabuleiro.

CARTAS BÔNUS




BÔNUS RELACIONADOS AOS NOMES

FOTÓGRAFO	Aves com cores em seus nomes	<p>Conte o número aves que você jogou que tenham uma das seguintes cores em seus nomes. Cada ave é contada apenas uma vez, mesmo que ela tenha múltiplas cores em seu nome. Cores incluem:</p> <table border="0"> <tr> <td>ash</td> <td>chestnut</td> <td>lazuli</td> <td>ruddy</td> </tr> <tr> <td>black</td> <td>ferruginous</td> <td>purple</td> <td>rufous</td> </tr> <tr> <td>blue</td> <td>gold</td> <td>red</td> <td>snowy</td> </tr> <tr> <td>bronze</td> <td>gray</td> <td>rose</td> <td>white</td> </tr> <tr> <td>brown</td> <td>green</td> <td>roseate</td> <td>yellow</td> </tr> <tr> <td>cerulean</td> <td>indigo</td> <td>ruby</td> <td></td> </tr> </table>	ash	chestnut	lazuli	ruddy	black	ferruginous	purple	rufous	blue	gold	red	snowy	bronze	gray	rose	white	brown	green	roseate	yellow	cerulean	indigo	ruby	
ash	chestnut	lazuli	ruddy																							
black	ferruginous	purple	rufous																							
blue	gold	red	snowy																							
bronze	gray	rose	white																							
brown	green	roseate	yellow																							
cerulean	indigo	ruby																								
ANATOMISTA	Aves com partes do corpo em seus nomes	<p>Conte o número de aves que você jogou que tenham um dos seguintes termos anatômicos em seus nomes. Versões diferentes dessas palavras (como "bellied") também contam.</p> <table border="0"> <tr> <td>beak</td> <td>chin</td> <td>face</td> <td>shoulder</td> </tr> <tr> <td>belly</td> <td>collar</td> <td>head</td> <td>tail</td> </tr> <tr> <td>bill</td> <td>crest</td> <td>neck</td> <td>throat</td> </tr> <tr> <td>breast</td> <td>crown</td> <td>rump</td> <td>wing</td> </tr> <tr> <td>cap</td> <td>eye</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	beak	chin	face	shoulder	belly	collar	head	tail	bill	crest	neck	throat	breast	crown	rump	wing	cap	eye						
beak	chin	face	shoulder																							
belly	collar	head	tail																							
bill	crest	neck	throat																							
breast	crown	rump	wing																							
cap	eye																									
CARTÓGRAFO	Aves com termos geográficos em seus nomes	<p>Conte o número de aves que você jogou que tenham um dos seguintes termos geográficos em seus nomes:</p> <table border="0"> <tr> <td>American</td> <td>Chihuahua</td> <td>Mountain</td> </tr> <tr> <td>Atlantic</td> <td>Eastern</td> <td>Northern</td> </tr> <tr> <td>Baltimore</td> <td>Inca</td> <td>Sandhill</td> </tr> <tr> <td>California</td> <td>Kentucky</td> <td>Savannah</td> </tr> <tr> <td>Canada</td> <td>Mississippi</td> <td>Western</td> </tr> <tr> <td>Carolina</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	American	Chihuahua	Mountain	Atlantic	Eastern	Northern	Baltimore	Inca	Sandhill	California	Kentucky	Savannah	Canada	Mississippi	Western	Carolina								
American	Chihuahua	Mountain																								
Atlantic	Eastern	Northern																								
Baltimore	Inca	Sandhill																								
California	Kentucky	Savannah																								
Canada	Mississippi	Western																								
Carolina																										
HISTORIADOR	Aves com nomes baseados em pessoas	<p>Conte o número de aves que você jogou que tenham um 's em seus nomes. Nomes incluem:</p> <table border="0"> <tr> <td>Anna's</td> <td>Cassin's</td> <td>Say's</td> </tr> <tr> <td>Baird's</td> <td>Clark's</td> <td>Sprague's</td> </tr> <tr> <td>Barrow's</td> <td>Cooper's</td> <td>Steller's</td> </tr> <tr> <td>Bell's</td> <td>Forster's</td> <td>Swainson's</td> </tr> <tr> <td>Bewick's</td> <td>Franklin's</td> <td>Wilson's</td> </tr> <tr> <td>Brewer's</td> <td>Lincoln's</td> <td></td> </tr> </table>	Anna's	Cassin's	Say's	Baird's	Clark's	Sprague's	Barrow's	Cooper's	Steller's	Bell's	Forster's	Swainson's	Bewick's	Franklin's	Wilson's	Brewer's	Lincoln's							
Anna's	Cassin's	Say's																								
Baird's	Clark's	Sprague's																								
Barrow's	Cooper's	Steller's																								
Bell's	Forster's	Swainson's																								
Bewick's	Franklin's	Wilson's																								
Brewer's	Lincoln's																									




BÔNUS RELACIONADOS AOS NINHOS/OVOS

JARDINEIRO CONSTRUTOR DE PLATAFORMAS CONSTRUTOR DE CLAUSURA CONSTRUTOR DE CAIXA DE NINHO	Aves que tenham um tipo específico de símbolo de ninho    	Conte o número de aves que você jogou que tenham o símbolo de ninho especificado na carta. Ninhos estrela  são neutros. Aves com ninhos estrela contam para todos os quatro bônus desse tipo.
GERENTE DE CRIAÇÃO	Aves que tenham pelo menos 4 ovos sobre elas	Conte apenas aves que tenham pelo menos 4 marcadores de ovo sobre elas ao final do jogo.
OLOGISTA	Aves que tenham pelo menos 1 ovo sobre elas	Conte apenas aves que tenham pelo menos 1 marcador de ovo sobre elas ao final do jogo.

BÔNUS RELACIONADOS AO HABITAT

GUARDA FLORESTAL GERENTE DE CAMPO CIENTISTA DE PÂNTANO	Aves que podem viver apenas em um habitat específico   	Conte o número de aves que você jogou que tenham apenas o símbolo de habitat mostrado na carta bônus. Se uma ave tiver a opção de viver em mais de um tipo de habitat, ela não conta para este bônus.
ECOLOGISTA	Aves em seu habitat com menos aves	Conte o número de aves que você jogou no habitat em que você jogou menos aves. Mesmo se você possuir dois habitats empatados por menos aves, você pode pontuar esse bônus. Por exemplo, se todos os seus habitats tiverem 3 aves neles, seu habitat com menos aves tem 3 aves.

OUTROS BÔNUS




ACUMULADOR DE AVES FALCOEIRO	Aves com um certo tipo de poder   	Conte o número de aves que você jogou que tenham o símbolo especificado na carta bônus. O símbolo deve estar presente no lado esquerdo da habilidade marrom da ave.
ESPECIALISTA EM GRANDES AVES	Aves com envergadura acima de 65cm	Conte o número de aves que você jogou que tenham uma envergadura maior que 65cm. Envergaduras de exatamente 65cm não contam para este bônus.
ESPECIALISTA EM PASSARINHOS	Aves com envergadura de 30cm ou menos	Conte o número de aves que você jogou que tenham uma envergadura de 30cm ou menos. Envergaduras de exatamente 30cm contam para este bônus.
OBSERVADOR DE QUINTAL	Aves que valem menos de 4 pontos	Conte o número de aves que você jogou que tenham um valor impresso de 0, 1, 2, ou 3 pontos.
LÍDER VISIONÁRIO	Aves em sua mão ao final do jogo	Conte o número de cartas de ave que restaram na sua mão ao final do jogo.



PODERES DAS AVES

PODERES DE GANHAR COMIDA

GERALMENTE: Ganhe comida como descrito na carta. Cada carta especifica se você deve receber a comida diretamente do estoque, ou se você deve usar um dado do comedouro (remova o dado do comedouro).

COMIDA DO COMEDOURO


Geralmente: Se um poder diz para ganhar  do comedouro, você pode usar um dado mostrando tanto a face , ou a face dupla (). O mesmo se aplica a sementes.

GREAT CRESTED FLYCATCHER INDIGO BUNTING ROSE-BREASTED GROSBEAK WESTERN Tanager	QUANDO ATIVADO: Ganhe 1 [tipo de comida] do comedouro, se houver um.	
BALD EAGLE NORTHERN FLICKER	QUANDO ATIVADO: Ganhe todo [tipo de comida] que houver no comedouro.	
ANNA'S HUMMINGBIRD RUBY-THROATED HUMMINGBIRD	QUANDO ATIVADO: Cada jogador ganha 1 comida do comedouro, começando pelo jogador a sua escolha.	O proprietário do Hummingbird decide quem irá ganhar a primeira comida, e a partir daí os jogadores ganham comida na ordem de turno. Os jogadores podem reiniciar o comedouro se ele estiver vazio ou se todos os dados mostrarem a mesma face.
HERMIT THRUSH	QUANDO ATIVADO: Jogador(es) com menos aves  : ganha 1 comida do comedouro.	Se houver empate por menos aves nas florestas, todos os jogadores empatados se beneficiam deste poder. Você escolhe quem ganha a comida primeiro, e segue em sentido horário.
BLACK-BILLED MAGPIE BLACK VULTURE TURKEY VULTURE	UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando  de outro jogador for bem sucedido, ganhe 1 comida do comedouro.	Se mais de um jogador ativar esse poder ao mesmo tempo, eles ganham comida na ordem de turno, começando pelo jogador a esquerda do jogador ativo (aquele que provocou a habilidade do predador).





COMIDA DO ESTOQUE

Esses poderes permitem que o jogador ganhe comida diretamente do estoque, sem a necessidade de retirar um dado do comedouro.

O estoque de comida foi projetado para não ser limitado. Se a qualquer momento ele se esgotar, utilize um substituto temporário.

<p>BLUE-GRAY GNATCATCHER NORTHERN CARDINAL SPOTTED TOWHEE YELLOW-BELLIED SAPSUCKER</p>	<p>QUANDO ATIVADO: Ganhe 1 [comida específica] do estoque.</p>	
<p>AMERICAN GOLDFINCH BROWN PELICAN</p>	<p>QUANDO JOGADO: Ganhe 3 [comida específica] do estoque.</p>	
<p>GREEN HERON</p>	<p>QUANDO ATIVADO: Troque 1 comida qualquer por outra comida qualquer do estoque.</p>	
<p>AMERICAN CROW BLACK-CROWNED NIGHT-HERON CHIHUAHUA RAVEN COMMON RAVEN FISH CROW</p>	<p>QUANDO ATIVADO: Descarte 1  de qualquer outra ave sua para ganhar [1/2] comida(s) do estoque.</p>	<p>Estas aves são conhecidas por comerem ovos dos ninhos de outras aves. Você precisa ter botado um ovo em outra ave antes de poder utilizar este poder. Descarte o ovo para o estoque.</p>
<p>BELTED KINGFISHER EASTERN KINGBIRD</p>	<p>UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador jogar uma ave em [habitat específico], ganhe 2 [comidas específicas] do estoque.</p>	<p>Ative esse poder quando um jogador utilizar a ação "Jogar Ave" em um habitat específico. Uma ave movida para o habitat através de um poder não ativa este poder.</p>

ESTOCANDO COMIDA

<p>CAROLINA CHICKADEE JUNIPER TITMOUSE MOUNTAIN CHICKADEE RED-BREASTED NUTHATCH WHITE-BREASTED NUTHATCH</p>	<p>QUANDO ATIVADO: Ganhe 1  do estoque e estoque-o nesta carta.</p>	<p>As aves com estes poderes são conhecidas por estocar comida reservando-a para depois. Como pode ser notado nas cartas, você pode estocar exatamente 1 ficha de comida quando seus poderes são ativados, colocando-a sobre a carta de ave. Quando uma ficha de comida é estocada em uma carta de ave, você não pode mais gastá-la. Cada ficha de comida sobre a carta ao final do jogo garante 1 ponto.</p>
<p>ACORN WOODPECKER BLUE JAY CLARK'S NUTCRACKER RED-BELLIED WOODPECKER RED-HEADED WOODPECKER STELLER'S JAY</p>	<p>QUANDO ATIVADO: Ganhe 1  do comedouro (se disponível). Você pode estocá-lo nesta carta.</p>	
<p>LOGGERHEAD SHRIKE</p>	<p>UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador realizar a ação "Ganhar Comida", se ele ganhar qualquer quantidade de , também ganhe 1  do estoque e estoque-o nesta carta.</p>	

PODERES DAS AVES

PODERES DE BOTAR OVOS

GERALMENTE: Lembre-se que cada ave possui um limite de ovos (veja Opção de Ação 3 no livro de regras). Nenhum poder permite que você bote mais ovos em uma ave do que o limite dela.

Ninhos com o símbolo ★ são neutros e podem ser utilizados como todos os outros tipos de ninhos. Se você tiver mais de um poder que utilize diferentes tipos específicos de ninhos, uma ave com ★ pode ser utilizada para todos eles, inclusive no mesmo turno.

<p>AMERICAN AVOCET BARROW'S GOLDENEYE BRONZED COWBIRD BROWN-HEADED COWBIRD YELLOW-BILLED CUCKOO</p>	<p>UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador realizar a ação "botar ovos", esta ave bota 1 ○ em outra ave com um ninho [tipo específico].</p>	<p>Essas aves são parasitas de ninhos na natureza: elas botam seus ovos nos ninhos de outras aves. Cowbirds nem ao menos constroem seus próprios ninhos. Quando outro jogador utilizar a ação ♠ para botar ovos, você pode botar 1 ovo. Você pode fazer isso apenas uma vez entre cada um de seus turnos, não importa quantos outros jogadores realizem a ação de "Botar Ovos".</p>
<p>ASH-THROATED FLYCATCHER BOBOLINK INCA DOVE SAY'S PHOEBE</p>	<p>QUANDO JOGADO: Bote 1 ○ em cada uma de suas aves com um ninho [tipo específico].</p>	<p>Este poder permite que você bote ovos em todas as suas aves que tenham o símbolo de ninho especificado (e todas as aves com um símbolo de ninho estrela), incluindo a ave que acabou de ser jogada.</p>
<p>PILEATED WOODPECKER LAZULI BUNTING WESTERN MEADOWLARK</p>	<p>QUANDO ATIVADO: Todos os jogadores botam 1 ○ em uma ave com ninho [tipo específico]. Você pode botar 1 ○ em 1 ave adicional [com esse mesmo tipo de ninho].</p>	<p>Este poder permite que você bote um ovo em 1 ou 2 aves com o símbolo especificado de ninho (ou ninho estrela). Todos os outros jogadores podem botar um ovo em 1 ave com o símbolo especificado de ninho (ou ninho estrela), se eles possuírem.</p>
<p>GRASSHOPPER SPARROW BAIRD'S SPARROW CASSIN'S SPARROW CHIPPING SPARROW</p>	<p>QUANDO ATIVADO: Bote 1 ○ em qualquer ave.</p>	
<p>CALIFORNIA QUAIL MOURNING DOVE NORTHERN BOBWHITE</p>	<p>QUANDO ATIVADO: Bote 1 ○ nesta ave.</p>	

PODERES DE COMPRAR CARTAS

GERALMENTE: Compre cartas para a sua mão como descrito na carta. Assim como a ação “Comprar Cartas” (Opção 4 no livro de regras), você pode comprar cartas do baralho ou das cartas viradas para cima. Não existe um limite de cartas na mão. As cartas na mão podem ser mantidas em segredo ou abertas.

MALLARD	QUANDO ATIVADO: Compre 1  .	Este poder adiciona cartas para a ação “Comprar Cartas” do Pântano. Você pode comprar cartas do baralho ou das cartas viradas para cima. Cartas viradas para cima são repostas apenas ao final do turno.
BLACK-NECKED STILT CAROLINA WREN	QUANDO JOGADO: Compre 2  .	
BLACK TERN CLARK'S GREBE FORSTER'S TERN	QUANDO ATIVADO: Compre 1  . Se o fizer, descarte 1  de sua mão ao final de seu turno.	Este poder adiciona cartas para a ação “Comprar Cartas” dos Pântanos, mas isso possui um custo. O próximo jogador pode iniciar o turno dele enquanto você decide quais cartas irá descartar.
COMMON YELLOWTHROAT PIED-BILLED GREBE RUDDY DUCK WOOD DUCK	QUANDO ATIVADO: Compre 2  . Se o fizer, descarte 1  de sua mão ao final de seu turno.	
FRANKLIN'S GULL KILLDEER	QUANDO ATIVADO: Descarte 1  para comprar 2  .	Este poder adiciona cartas para a ação “Comprar Cartas” dos Pântanos, mas isso possui um custo. Descarte um ovo para o estoque. Você não pode utilizar este poder se você não possuir nenhum ovo em suas aves.
NORTHERN SHOVELER PURPLE GALLINULE SPOTTED SANDPIPER WILSON'S SNIPE	QUANDO ATIVADO: Todos os jogadores compram 1  do baralho.	Comprem em sentido horário, começando pelo jogador ativo.
AMERICAN BITTERN COMMON LOON	QUANDO ATIVADO: Jogador(es) com menos aves  : compra 1  .	Se houver empate por menos aves nos pântanos, todos os jogadores empatados compram uma carta, começando por você e seguindo em sentido horário. Todos podem comprar do baralho ou das cartas viradas para cima.
AMERICAN OYSTERCATCHER	QUANDO JOGADO: Compre  igual ao número de jogadores + 1. Começando por você e seguindo em sentido horário, cada um escolhe 1 dessas cartas e a coloca em suas mãos. Você mantém a carta extra.	Compre as cartas do baralho de forma que você tenha um conjunto com uma carta a mais do que o número de jogadores. Cada jogador escolhe uma carta desse conjunto, começando por você e passando para a esquerda. Quando todos tiverem escolhido uma carta, você fica com a carta restante.

PODERES DAS AVES

PODERES DE FORMAÇÃO DE BANDO

GERALMENTE: As aves com esses poderes são conhecidas por se reunirem em grandes bandos de um único tipo de ave. Como descrito nessas cartas, você pode construir um bando de certas espécies ao enfiar cartas viradas para baixo atrás dessa carta de ave. Cada carta embaixo garante 1 ponto ao final do jogo.

HORNED LARK	UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador jogar uma ave  , enfie uma  de sua mão embaixo desta ave.	
RED-WINGED BLACKBIRD COMMON GRACKLE BREWER'S BLACKBIRD YELLOW-HEADED BLACKBIRD BUSHTIT DICKISSEL	QUANDO ATIVADO: Enfie uma  de sua mão embaixo desta ave. Se o fizer, também bote 1  nesta ave.	
AMERICAN COOT AMERICAN ROBIN BARN SWALLOW HOUSE FINCH PURPLE MARTIN RING-BILLED GULL TREE SWALLOW VIOLET-GREEN SWALLOW YELLOW-RUMPED WARBLER	QUANDO ATIVADO: Enfie uma  de sua mão embaixo desta ave. Se o fizer, compre 1  .	Essas aves permitem que você enfie cartas da sua mão embaixo delas para ganhar pontos ao final do jogo, e então ganhar algum benefício adicional (botar um ovo, comprar uma carta, ou ganhar comida). Você pode ganhar o benefício apenas se você primeiro enfiar uma carta da sua mão.
CEDAR WAXWING DARK-EYED JUNCO PINE SISKIN PYGMY NUTHATCH	QUANDO ATIVADO: Enfie uma  de sua mão embaixo desta ave. Se o fizer, ganhe 1 [comida específica] do estoque.	
AMERICAN WHITE PELICAN BLACK-BELLIED WHISTLING-DUCK CANADA GOOSE DOUBLE-CRESTED CORMORANT SANDHILL CRANE	QUANDO ATIVADA: Descarte 1 [comida específica] para enfiar 2  do baralho embaixo desta ave.	Estes poderes permitem que você descarte um tipo específico de comida para pegar 2 cartas do baralho e enfiá-las embaixo da ave. Você deve ter a comida em seu estoque pessoal; você não pode pegá-la de uma carta de ave.




PODERES DE CAÇA E PESCA

GERALMENTE: Com esses poderes, as aves podem caçar aves menores, roedores, ou peixes. Se elas encontrarem uma presa, elas a guardam e ela garante 1 ponto ao final do jogo.

<p>BARRED OWL COOPER'S HAWK GOLDEN EAGLE GREAT HORNED OWL GREATER ROADRUNNER NORTHERN HARRIER PEREGRINE FALCON RED-SHOULDERED HAWK RED-TAILED HAWK SWAINSON'S HAWK</p>	<p>QUANDO ATIVADO: Olhe uma  do baralho. Se for < [envergadura específica], enfie-a embaixo desta carta. Caso contrário, descarte-a.</p>	<p>Essas aves comem outras aves. Olhe a envergadura da carta do topo do baralho e compare com o poder de caça desta ave.</p> <p>Se a envergadura da carta do topo do baralho for menor do que o poder de caça deste predador, enfie a carta para indicar que a caça foi bem sucedida. Cada carta embaixo garante 1 ponto ao final do jogo.</p> <p>Se a envergadura da carta do topo do baralho for igual ou maior que o poder de caça deste predador, descarte a carta.</p>
<p>ANHINGA BLACK SKIMMER COMMON MERGANSER SNOWY EGRET WHITE-FACED IBIS WILLET</p>	<p>QUANDO ATIVADO: Role todos os dados que não estejam no comedouro. Se algum for , ganhe 1  e estoque-o nesta carta.</p>	<p>Aves que comem roedores ou peixes rolam todos os dados que não estão no comedouro. (Note que você nunca irá rolar mais do que 4 dados, pois quando todos os 5 dados estiverem fora do comedouro eles devem ser rerrolados dentro dele imediatamente.) Role-os na mesa; eles não voltam para o comedouro</p>
<p>AMERICAN KESTREL BARN OWL BURROWING OWL EASTERN SCREECH OWL FERRUGINOUS HAWK MISSISSIPPI KITE</p>	<p>QUANDO ATIVADO: Role todos os dados que não estejam no comedouro. Se algum for , ganhe 1  e estoque-o nesta carta.</p>	<p>Se um ou mais dados mostrarem o tipo especificado, pegue apenas 1 ficha de comida desse tipo do estoque e estoque-a nesta carta (veja "Estocando Comida"). Cada ficha em uma carta de ave garante 1 ponto ao final do jogo.</p>

PODERES DAS AVES

OUTROS PODERES

BEWICK'S WREN BLUE GROSBEAK CHIMNEY SWIFT COMMON NIGHTHAWK LINCOLN'S SPARROW SONG SPARROW WHITE-CROWNED SPARROW YELLOW-BREASTED CHAT	<p>QUANDO ATIVADO: Se esta ave estiver à direita de todas as outras aves neste habitat, mova-a para outro habitat.</p>	<p>Essas aves conseguem viver em uma variedade de habitats, e seus poderes envolvem movê-las entre os habitats—mas apenas se elas forem a última ave em sua linha. (Elas podem estar em qualquer coluna.) Isso pode ser algo poderoso para ampliar suas habilidades em múltiplos habitats, e para pontuar nos objetivos de final de rodada. Esteja atento para não jogar nenhuma outra ave a direita de uma dessas cartas, ou não será mais possível utilizar esse poder!</p>
GRAY GATBIRD NORTHERN MOCKINGBIRD	<p>QUANDO ATIVADO: Repita um poder marrom de uma outra ave neste habitat.</p>	<p>Algumas poucas aves possuem o poder de repetir um poder marrom de outras aves. A ave cujo poder será repetido deve estar no mesmo habitat.</p>
HOODED MERGANSER	<p>QUANDO ATIVADO: Repita um poder  neste habitat.</p>	
ATLANTIC PUFFIN BELL'S VIREO CALIFORNIA CONDOR CASSIN'S FINCH CERULEAN WARBLER CHESTNUT-COLLARED LONGSPUR GREATER PRAIRIE-CHICKEN KING RAIL PAINTED BUNTING RED-COCKADED WOODPECKER ROSEATE SPOONBILL SPOTTED OWL SPRAGUE'S PIPIT WHOOPING CRANE WOOD STORK	<p>QUANDO JOGADO: Compre 2 novas cartas bônus e mantenha 1.</p>	<p>Compre duas cartas bônus, escolha uma delas para manter e descarte a outra. Se o baralho de cartas bônus se esgotar, embaralhe as cartas do descarte para formar um novo baralho.</p> <p>As aves com este poder estão em perigo de extinção, ou então os especialistas em conservação estão certos de que logo estarão devido à taxa de declínio na sua população.</p>
DOWNY WOODPECKER EASTERN BLUEBIRD GREAT BLUE HERON GREAT EGRET HOUSE WREN MOUNTAIN BLUEBIRD RED-EYED VIREO RUBY-CROWNED KINGLET SAVANNAH SPARROW TUFTED TITMOUSE	<p>QUANDO JOGADO: Jogue uma segunda ave em seu [habitat específico]. Pague o custo normal.</p>	<p>Jogue outra ave no mesmo habitat. Você deve seguir todas as outras regras sobre como jogar aves: deve ser uma ave que possa viver nesse habitat, e você deve descartar a comida e os ovos necessários.</p> <p>As aves com esse poder são conhecidas por viverem em bandos mistos com múltiplas espécies de aves. Pesquisadores mostram que isso ocorre devido a benefícios como ajudar a encontrar comida e a identificar mais facilmente a presença de predadores.</p>