

# Pássaros

De Marcos Macri



eilikan  
JOGOS

JOGO BÁSICO  
2 a 5 jogadores



JOGO AVANÇADO  
2 a 4 jogadores

*O sonho de voar, conquistado pelo homem há algumas décadas, sempre esteve ao alcance dos pássaros e por isso, os homens sempre desejaram estar próximos a eles. Como prova disso, a observação de pássaros é um dos hobbies mais praticados no mundo. Neste jogo, você é um fotógrafo competindo com seus pares para conseguir a mais valiosa coleção de fotos num cenário com ricas imagens de aves e pássaros nativos da fauna brasileira !*

## COMPONENTES

- 1 tabuleiro mostrando cinco cartões de “memória” e o Brasil dividido em regiões
- 84 fotos de pássaros e aves ( 14 Bem-te-vis, 14 Tico-Ticos, 14 Sabiás, 12 Araras vermelhas, 12 Araras azuis, 9 Tucanos de Bico Verde e 9 Tucanos -Toco )
- 5 baralhos de Movimento e Ação com 20 cartas cada
- 20 fichas “especial “ ( usadas apenas no modo avançado de jogo )
- 5 figuras de jogador nas cores amarelo, azul, incolor, preto e verde
- 5 tabelas de pontuação
- 7 cartas informativas, usadas como marcador para o “Jogador Inicial da Rodada”

## OBJETIVO

*Nota do editor : a diferenciação dos termos “ pássaros “ e “ aves “ está na última página. deste manual.*

Pássaros dura exatamente 5 rodadas, tanto no modo Básico quanto no Avançado. Durante o jogo, os participantes deverão utilizar suas cartas de movimento e ação da melhor maneira possível para moverem suas figuras através do mapa do Brasil fotografando aves da fauna brasileira. No final, o jogador com a coleção de fotos mais valiosa é declarado o vencedor!

**PREPARAÇÃO DO JOGO** - No geral a preparação é a mesma em ambos os modos, Básico e Avançado. Este é um exemplo p/ 5 jogadores. As alterações para 2, 3 e 4 jogadores encontram-se na pág. 06 deste manual.

- Abra o tabuleiro no centro da mesa ao alcance de todos os participantes.
  - Cada jogador recebe uma **tabela** de pontuação e escolhe uma cor, pegando as **20** cartas e mais a **figura** da cor escolhida.
  - Cada jogador deverá também selecionar um **cartão** de memória impresso no tabuleiro, preferencialmente o mais próximo de si, para armazenar as fotos “ tiradas “ a cada rodada do jogo.
  - Embaralhe as **84** fotos de pássaros e aves com o dorso para cima e coloque exatamente **4 fotos** em cada uma das cinco regiões do Brasil. Deixe as fotos restantes numa reserva comum ao lado do tabuleiro também com o dorso para cima. A seguir, vire todas as fotos colocadas sobre o tabuleiro.
  - Sorteie um participante para começar a primeira rodada e dê a ele a carta do **Jogador Inicial**.
  - A seguir cada jogador embaralha seu próprio **baralho** deixando-o com o dorso para cima à sua frente na mesa e compra as **4 cartas** do topo da pilha formando sua mão inicial de cartas.
  - Finalmente, o jogador que está com a carta de Jogador Inicial da rodada escolhe uma das cinco **regiões** do país, observando os pássaros que ali estão e as cartas que ele tem nas mãos e coloca sua figura colorida nessa região do tabuleiro. O jogador sentado à sua esquerda na mesa faz o mesmo e assim sucessivamente até que **todos** tenham posicionado suas figuras no tabuleiro.
- PÁSSAROS está pronto para começar!

## COMO JOGAR - modo BÁSICO ( 2 a 5 jogadores )

Pássaros dura exatamente 5 rodadas. Sempre no início de cada rodada, cada jogador compra as 4 cartas do topo da pilha de seu baralho individual e coloca-as em suas mãos, sem mostrá-las aos demais jogadores. Essa compra de cartas é feita simultaneamente por todos. A seguir, o Jogador Inicial da rodada, cuja carta marcadora está à sua frente na mesa, escolhe uma carta qualquer de sua mão e baixa-a na mesa executando as "tarefas" (movimentos e/ou ações) indicadas na carta. Depois é a vez do jogador à sua esquerda fazer o mesmo e isso prossegue dessa forma, em sentido horário ao redor da mesa, até que todos os jogadores tenham baixado exatamente 3 cartas.

Todas as cartas usadas pelos jogadores vão para uma **única** pilha de descartes e estão fora do jogo.

A **quarta** carta nas mãos de cada jogador, ou seja, aquela que **não** foi usada durante a rodada, deve ser guardada e mantida em segredo até o fim do jogo ( veja *pontuação final adiante* ).

As cartas de MOVIMENTO e AÇÃO :

Cada jogador tem seu próprio baralho com 20 cartas das quais duas são *Coringas*. Todos os baralhos são idênticos entre si, mas a ordem na qual os jogadores utilizam suas cartas é o que acaba diferenciando as estratégias e o desempenho de cada um durante o jogo.

As figuras abaixo explicam melhor as cartas e suas funções :

Usando uma carta de MOCHILEIRO o jogador não pode mover sua figura no tabuleiro e deve mantê-la na região do mapa onde ela está.

Além disso, caso seja possível, o jogador pode, usando esta carta, "fotografar" um Sabiá ou um Bem-Te-Vi.



Usando uma carta de JIPE, o jog. pode manter sua figura na região do mapa em que ela está OU movê-la para uma região adjacente.

Além disso, caso seja possível, o jog. pode, usando esta carta, "fotografar" uma Arara Azul ou uma Arara Vermelha.



Usando uma carta de AVIÃO, o jog. pode manter sua figura na região do mapa em que ela está OU movê-la para até duas regiões de distância.

Além disso, caso seja possível, o jog. pode, usando esta carta, "fotografar" um Tucano Toco ou um Tucano de Bico Verde.



As ilustrações marcadas com os círculos no canto inferior esquerdo das cartas acima, são AÇÕES ESPECIAIS e somente são consideradas no modo de jogo AVANÇADO.

Porém, as ilustrações no canto inferior direito das cartas, são os SUPRIMENTOS que os jogadores terão a chance de "economizar" (guardar cartas) durante todo o jogo para pontuarem no final.

No exemplo acima, os suprimentos são um Cantil e dois Galões de Combustível.

## MOVER e FOTOGRAFAR :

No jogo básico, os jogadores são livres para moverem suas figuras pelo tabuleiro e depois fotografarem um pássaro **OU** primeiro fotografarem e depois moverem sua figura.

**Não é permitido** entretanto, fazer um movimento, tirar uma foto e depois mover-se novamente.

Além disso, em seu turno, o jogador pode fotografar no máximo, um pássaro, de modo que, a cada rodada de jogo, cada jogador poderá fotografar até **3 pássaros** armazenando-os em seu cartão de memória impresso no tabuleiro (aquele escolhido pelo jogador na preparação do jogo). Assim, no jogo básico, apenas **três** espaços do cartão de memória poderão ser usados a cada rodada, devendo sempre um espaço permanecer **vazio**.

Veja os exemplos a seguir para compreender melhor como tudo isso funciona :



Em seu primeiro turno na rodada, Ana baixa esta carta com zero pontos de movimento. Por isso, ela permanece na região onde está e fotografa um Sabiá retirando a peça (foto) do tabuleiro e armazenando-a em seu cartão de memória.

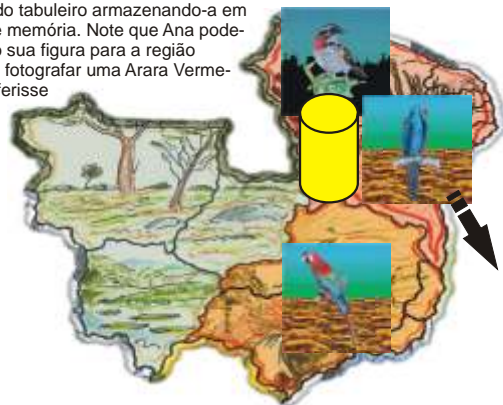
Ex. 1



Em seu segundo turno nessa mesma rodada de jogo, Ana resolve baixar uma carta de JIPE que lhe permite fazer um movimento apenas. Então ela move sua figura da região Centro-Oeste para a região Nordeste. Com isso, ela consegue fotografar uma Arara Azul e retira a peça (foto) do tabuleiro armazenando-a em seu cartão de memória. Note que Ana poderia ter movido sua figura para a região Sudeste para fotografar uma Arara Vermelha, caso preferisse esta e não a Arara Azul.



Ex. 2





### Ex. 3

Em seu terceiro e último turno nessa rodada, Ana usa seu Coringa e faz dois movimentos, indo da região Nordeste para a região Sul do mapa. Nessa região estão dois Tucanos de Bico Verde mas Ana só pode fotografar um deles. Ela retira então a peça (foto) do tabuleiro e armazena-a em seu cartão de memória encerrando assim seus três turnos de ação para esta rodada.

A 4ª CARTA nas mãos de Ana, ou seja, aquela que não foi utilizada, deverá ser mantida em segredo e guardada para ser pontuada no fim do jogo. (veja Pontuação Final adiante)



#### CARTÃO de MEMÓRIA CHEIO

No jogo básico apenas 3 espaços são usados.

Após o encerramento da rodada, Ana deve retirar as 3 fotos de seu cartão colocando-as em sua tabela de pontuação. Assim, o cartão fica vazio novamente e pode ser reutilizado na rodada seguinte do jogo.



#### IMPORTANTE :

Vários jogadores podem ocupar a mesma região do mapa sem nenhuma restrição durante todo o jogo.

### GUARDAR uma CARTA : " ANTECIPADAMENTE "

Caso o jogador perceba, num turno qualquer, que ele não possui uma jogada válida, ou seja, com as cartas que ele tem nas mãos ele NÃO consegue " fotografar " nenhum pássaro em nenhuma região, o jogador pode guardar antecipadamente uma de suas cartas com o objetivo de pontuá-la no fim do jogo e passar a vez ao jogador sentado à sua esquerda na mesa. **Guardar uma carta desse modo, só é permitido quando o jogador não tem uma jogada válida !**

### FINAL DA RODADA

A rodada termina após TODOS os jogadores terem executado 3 turnos e usado 3 cartas. Após isso proceda da seguinte forma :

1º Todos os jogadores esvaziam seus cartões de memória e organizam as fotos em suas tabelas de pontuação separadas por tipos de aves a fim de facilitar a visualização de cada jogador.

2º O Jogador Inicial da rodada passa a carta marcador para seu vizinho da esquerda.

3º O novo Jogador Inicial repõe o tabuleiro acrescentando fotos da reserva comum a todas as regiões de modo que cada uma fique com pelo menos **4 fotos**. Ex: na região NORTE sobrou uma foto, então coloque apenas três, na região SUL restaram 5 fotos, então não coloque nenhuma !

**Obs:** reponha as fotos com o dorso voltado para cima e somente após terminar a reposição vire todas para que os jogadores possam ver onde as aves estão.

## INÍCIO de uma NOVA RODADA

Cada jogador compra exatamente **4 cartas** do topo da pilha de seu baralho individual e coloca-as em suas mãos. O Jogador Inicial baixa então sua primeira carta na pilha de descartes e executa seu primeiro turno. O jogo segue em sentido horário como descrito anteriormente.

**Obs:** os jogadores devem manter cartas guardadas de rodadas anteriores separadas e não misturá-las com as cartas que estão em suas mãos.

**IMPORTANTE :** No caso raro de um jogador sair com uma mão inicial de cartas, **TODAS** com " 0 " (ZERO) pontos de movimento, ele deve mostrá-las aos demais participantes, devolvê-las ao seu baralho individual, reembaralhá-lo e comprar quatro cartas novas do topo da pilha.

## FIM DO JOGO

PÁSSAROS termina ao final da 5ª rodada, após todos os jogadores terem executado três turnos. Calcula-se então a pontuação final.

## PONTUAÇÃO FINAL e VENCEDOR

No jogo básico há apenas três formas de pontuar : GRUPOS / TRIOS / SUPRIMENTOS. Veja o ex:

Ana encerrou o jogo com 15 "fotos" e 5 cartas "guardadas". Sua pontuação é a maior e ela vence o jogo !

**GRUPO**  
1 foto de cada tipo (7 pontos)

**SUPRIMENTOS "economizados"**  
Ana guardou estas cartas, uma por rodada de jogo.  
2 símbolos iguais (primeiros socorros) = 3 pontos  
3 símbolos iguais (alimento) = 5 pontos

**TRIOS** : cada trio de Bem-Te-Vis, Sabiás e Tico-Ticos vale 3 pontos. O trio de Araras Azuis vale mais 4 pontos e assim a soma deste item é 13 pontos. Ana termina o jogo com um total de **28 pontos**.

**IMPORTANTE :** note que a mesma foto pode pontuar em dois itens diferentes, GRUPO e TRIO. Além disso, se Ana tivesse guardado mais de 5 cartas durante o jogo, ela só poderia utilizar 6 p/ a pontuação de suprimentos, pois este é o limite máximo de cartas que podem ser usadas por qualquer jogador neste item de pontuação.

**ALTERAÇÕES de ACORDO com o n° de JOGADORES** - A única alteração necessária é a quantidade de fotos usadas. Na preparação do jogo, retire e devolva à caixa um número de fotos igual ao indicado na tabela, de acordo com o n° de jogadores. Todas as demais regras permanecem as mesmas.

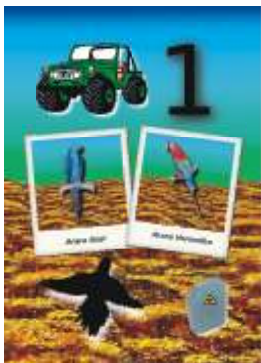
2 Jogadores	Retire 7 Sabiás, 7 Bem-Te-Vis, 7 Tico-Ticos, 6 Araras Azuis e 6 Vermelhas, 4 Tucanos Toco e 4 de Bico Verde.
3 Jogadores	Retire 4 Sabiás, 4 Bem-Te-Vis, 4 Tico-Ticos, 4 Araras Azuis e 4 Vermelhas, 3 Tucanos Toco e 3 de Bico Verde.
4 Jogadores	Retire 2 Sabiás, 2 Bem-Te-Vis, 2 Tico-Ticos, 2 Araras Azuis e 2 Vermelhas, 2 Tucanos Toco e 2 de Bico Verde.
5 Jogadores	Use TODAS as 84 fotos .

## COMO JOGAR - modo AVANÇADO ( 2 a 4 jogadores )

No modo avançado, Pássaros oferece maiores possibilidades táticas e interação entre os jogadores. A estrutura do jogo permanece a mesma, ou seja, 5 rodadas, com cada jogador executando 3 turnos a cada rodada e guardando sua última carta, porém, a forma de jogar sofre algumas alterações.

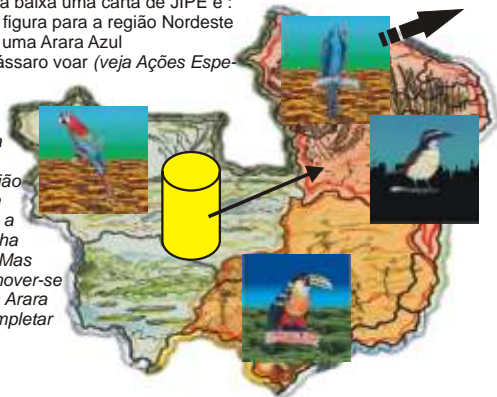
### USO das CARTAS de MOVIMENTO e AÇÃO :

Ao baixar uma carta o jogador **deverá**, primeiro, se puder e quiser, **MOVER** sua figura no tabuleiro e depois **FOTOGRAFAR** um pássaro adicionando-o ao seu cartão de memória. Como terceira e última tarefa, o jogador pode, se quiser, executar a **Ação Especial** indicada na carta. Esta **ORDEM** não pode ser alterada, à menos que o jogador **use** uma de suas " fichas especiais " como veremos adiante.



Neste ex., Ana baixa uma carta de JIPE e :  
**1°.** Move sua figura para a região Nordeste  
**2°.** Fotografava uma Arara Azul  
**3°.** Faz um pássaro voar (veja *Ações Especiais* abaixo)

*Note que Ana poderia ter ficado na região Centro-Oeste e fotografado a Arara Vermelha se quisesse. Mas ela preferiu mover-se e fotografar a Arara Azul para completar um trio !*



AÇÕES ESPECIAIS : Com exceção dos Coringas, todas as cartas mostram uma Ação Especial opcional.



Mover 1 Ave	Mover 2 Aves	Trocar 2 Aves	Perda de Foto	Troca de Fotos
O jog. pode mover <b>qualquer</b> ave no tabuleiro de uma região para outra. Essas regiões não precisam ser adjacentes.	O jog. pode mover 2 aves <b>quaisquer</b> no tabuleiro. Ambas não precisam estar na mesma região e podem ser colocadas juntas ou separadas.	O jog. pode trocar 2 aves de lugar entre elas, colocando uma na região do outro. Ambas devem ser de tipos diferentes !	Ao usar esta ação, o jog. deve retirar uma foto qualquer do cartão de memória de um adversário e deixá-la ao lado deste. A foto poderá ser recuperada no fim do jogo usando uma ficha especial!	Ao usar esta ação o jog. deve trocar uma foto <b>qualquer</b> de seu cartão de memória por outra foto <b>qualquer</b> do cartão de outro jog. A troca não pode ser recusada !

### FOTOGRAFAR DUAS AVES NUM MESMO TURNO : \_\_\_\_\_

Se no momento de " fotografar " o jogador perceber que na região onde ele está **NÃO** há nenhuma ave **DIFERENTE** daquelas exibidas em sua carta, então ele pode, se ainda tiver espaço suficiente em seu cartão de memória, fotografar duas aves de uma só vez. No ex. acima, se na região Nordeste, no lugar do Bem-Te-Vi esteve uma Arara Vermelha, Ana poderia fotografá-la junto da Arara Azul ocupando assim os dois últimos espaços livres de seu cartão !



## USO das FICHAS ESPECIAIS :

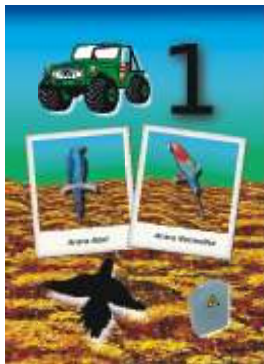
No modo avançado, durante a preparação do jogo, cada jogador recebe 5 fichas especiais. Elas possuem três funções diferentes : *Inverter a Ordem das tarefas das cartas*, *Proteger os cartões de memória* e *Recuperar fotos perdidas no fim do jogo*.

Quando gasta uma ficha especial, o jogador devolve-a à caixa do jogo. Cada ficha NÃO utilizada vale 3 pontos na pontuação final.



**Uso 1 : Inverter a Ordem das Tarefas das Cartas** - Gastando uma ficha especial, o jogador pode **mudar** a ordem das tarefas oferecidas pela carta da forma que achar melhor. Veja os exemplos:

Ex. 1



Ana baixa uma carta de JIPE e usa uma ficha especial para mudar a " ordem " das tarefas.  
**1º.** Ela faz a Arara Azul voar da região Nordeste p/ a região Centro-Oeste.  
**2º.** Ela tem 1 ponto de movimento mas decide não se mover.  
**3º.** Ela agora consegue fotografar as duas Araras no mesmo turno e coloca ambas em seu cartão de memória.

*Note que se Ana levasse a Arara Vermelha p/ a região Nordeste ela não conseguiria fotografar as duas Araras no mesmo turno pois a presença do Bem-Te-Vi impediria esta ação !*



Ex. 2



Nesta outra situação Ana quer usar a carta ao lado. Para **otimizar** sua jogada, ela resolve usar uma ficha especial e muda a **ordem** das tarefas : **1º** ela troca a Arara Vermelha de posição com o Bem-Te-Vi e em **2º** ela fotografa dois pássaros de uma só vez, o Sabiá e o Bem-Te-Vi retirando-os da região Centro-Oeste e armazenando essas duas fotos em seu cartão de memória no tabuleiro.



**IMPORTANTE :** O n° máximo de fotos que um jogador pode armazenar em seu cartão no jogo avançado são **4** fotos a cada rodada. Se em seu 3º turno o cartão do jog. já estiver "**cheio**", ele ainda poderá mover sua figura e realizar uma ação especial mas não poderá mais fotografar. Também é possível, como no jogo básico, o jog. não ter uma jogada **válida** em seu turno, situação esta que permite guardar uma carta antecipadamente para pontuá-la no final, conforme já explicado anteriormente.



No exemplo anterior, se Ana tivesse este Coringa em suas mãos, ela poderia mover-se para a região adjacente (Nordeste) para fotografar duas aves de uma só vez que poderiam ser, neste caso, os dois Tucanos Toco **OU** um Tucano Toco e uma Arara Azul.

**Observação :** os Coringas podem ser muito úteis quando bem usados, pois além de permitirem ao Jogador até dois movimentos, eles reúnem pássaros e aves de grupos diferentes, o que lhes dá maior versatilidade no jogo !

No entanto, “ guardar “ um Coringa não faz sentido uma vez que ele não possui suprimentos e portanto não pode ser pontuado no final.

Lembre-se também, de que após usadas, todas as cartas vão para uma pilha única de **descartes** e não são mais reutilizadas, inclusive os coringas.

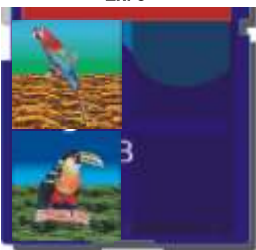
**Uso 2 : Proteger os Cartões de Memória** - A qualquer momento durante um de seus turnos, o jogador pode gastar uma ficha especial para proteger seu cartão de memória contra as ações especiais “ Perda de Foto “ e “ Troca de Fotos “ que podem atrapalhar a estratégia desse jogador. Para isso basta anunciar sua intenção a todos e colocar a ficha próxima de seu cartão no tabuleiro. Até o fim da rodada em curso, o cartão fica “ **protegido** “ e não pode sofrer nenhuma perda ou troca. No fim da rodada, após o cartão ser esvaziado, a ficha do jogador é devolvida à caixa. ( **ex.3** )



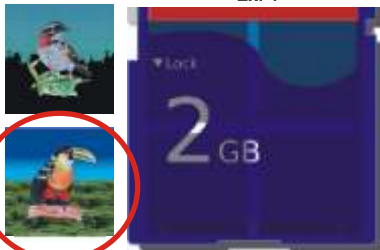
Cartão protegido pela ficha especial



Ex. 3



Ex. 4



**Uso 3 : Recuperar fotos perdidas no fim do Jogo** - No **ex. 4** acima, Ana sofreu duas perdas de fotos durante o jogo, um Tico-Tico e um Tucano de Bico Verde. No final da 5ª e última rodada ela tem apenas uma ficha especial para gastar e resolve usá-la para recuperar a foto do Tucano. Ana descarta então sua última ficha e acrescenta a foto do Tucano à sua coleção. A foto do Tico-Tico entretanto, está perdida para sempre e é removida do jogo.

**Observação :** um jogador pode usar mais de uma ficha especial no mesmo turno ou rodada.

## FIM DO JOGO

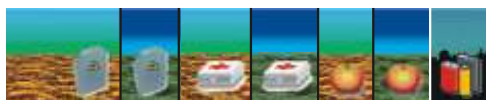
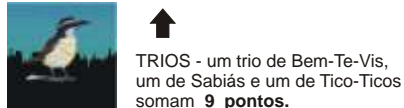
Pássaros termina da mesma forma no modo avançado, ou seja, no final da 5ª e última rodada de jogo após todos os participantes terem executado três turnos e guardado a última carta, cada um.

## PONTUAÇÃO FINAL e VENCEDOR

Além dos Grupos, Trios e Suprimentos, agora os jogadores pontuam também pela **maioria** de fotos obtida em cada um dos três grupos de aves e pássaros e pelas **fichas** especiais. Veja o exemplo a seguir :

Observe a tabela de Pontuação que acompanha o jogo. Ela ajuda a compreender melhor todos os itens de pontuação nos dois modos, básico e avançado.

Ana encerrou o jogo com 18 "fotos" e 7 cartas "guardadas". Sua pontuação é a maior e ela vence o jogo !



**MAIORIAS** em cada grupo (*Grupo dos Passarinhos*, *Grupo das Araras* e *Grupo dos Tucanos*)

Nesse item Ana tirou a maior quantidade de fotos, entre todos os jogadores, do grupo dos passarinhos - Bem-Te-Vis, Sabiás e Tico-Ticos, 10 fotos no total, e marca mais **4 pontos** por esta maioria.

**Obs:** Em caso de empate nas maiorias, os jogadores empatados dividem os pontos arredondando-se para baixo.

**Ex:** 3 jogadores empatam na maioria de fotos de Tucanos (8 pontos) e portanto cada um marca 2 pontos.

**FICHAS ESPECIAIS** - Ana usou quatro fichas durante o jogo e restou apenas uma. Ela marca mais **3 pontos**.

Seu placar final somando os cinco itens de pontuação do jogo avançado é **39 pontos**.

Em caso de **empate** vence aquele jogador, dentre os empatados, que utilizou **menos** fichas especiais durante o jogo. Caso ainda persista o empate os jogadores são excelentes fotógrafos e compartilham a vitória !

**ALTERAÇÕES de ACORDO com o n° de JOGADORES** - A única alteração necessária é a quantidade de fotos usadas. Na preparação do jogo, retire e devolva à caixa, um número de fotos igual ao indicado na tabela, de acordo com o n° de jogadores. Todas as demais regras permanecem as mesmas.

2 Jogadores	Retire 4 Sabiás, 4 Bem-Te-Vis, 4 Tico-Ticos, 5 Araras Azuis e 5 Vermelhas, 3 Tucanos-Toco e 3 de Bico Verde.
3 Jogadores	Retire 2 Sabiás, 2 Bem-Te-Vis, 2 Tico-Ticos, 3 Araras Azuis e 3 Vermelhas, 1 Tucano-Toco e 1 de Bico Verde.
4 Jogadores	Use TODAS as 84 fotos.

**DICAS para se jogar Pássaros** : Procure sempre observar as cartas que você compra no início de cada rodada e a posição dos pássaros e aves no tabuleiro. Planeje seus movimentos e ações de forma que você possa sempre fotografar pelo menos uma vez a cada turno. Desse modo, seria melhor usar as cartas com zero pontos de movimento no início da rodada deixando as cartas com 1 e 2 movimentos para o final, a fim de ter mais opções à medida que as fotos forem diminuindo no tabuleiro. Observe também se os outros jogadores já usaram suas cartas com as ações especiais - Perda de Foto e Troca de Fotos -, (cada jog tem apenas uma de cada tipo em seu baralho), para evitar usar uma ficha especial desnecessariamente. Procure obter pelo menos uma maioria para aumentar sua pontuação final. BOA DIVERSÃO !

## AVES e PÁSSAROS

Informações do Biólogo **IGOR BONE**

Aves são uma classe de vertebrados bípedes com o corpo coberto por penas e botadores de ovos. Os pássaros por sua vez, são um grupo dentro do das aves, caracterizados pelo tamanho pequeno, capacidade de cantar, pés com três dedos dirigidos para frente e um para trás e intenso cuidado com os filhotes.

Das aves do jogo, o Sabiá, o Bem-Te-Vi e o Tico-Tico são legítimos passarinhos enquanto as Araras são Psitacídeos e os Tucanos são Piciformes ( parentes dos Pica-Paus ).



## CRÉDITOS

### Design do Jogo :

*Marcos Macri*

Marcos Ulisses Macri, nascido em 1970, é Ator e Mágico profissional desde 1992. Possui uma coleção de 200 jogos de tabuleiro modernos entre nacionais e importados. Vem dedicando grande parte de seu tempo à criação e desenvolvimento de jogos desde 2007 e Pássaros marca sua estreia como Game Designer profissional no mercado brasileiro de jogos de tabuleiro.

### Arte e Design :

Logo - gentilmente cedido pelo ilustrador Diego Sanchez

Arte Original - John Souza

Arte Adicional - D4v1d, Flomar, Gerald, johnny, Jonata, mark09, Peileppe, Qubodup, Sabathius Speciwoman (<http://www.openclipart.org>)

### Editor :

*Ceilikan Jogos* - A Ceilikan Jogos é uma pequena Editora Brasileira de Jogos de Tabuleiro. Iniciou suas atividades em 2007 com o lançamento do Samurá de Reiner Knizia, atualmente em sua segunda edição. A missão da Ceilikan Jogos é trazer ao Brasil os jogos de tabuleiro modernos, sejam de autoria nacional ou não.

*Tiago Bueno* - é Engenheiro Químico de formação e fundador da Ceilikan Jogos à qual se dedica em tempo integral. É o autor da foto ao lado, tirada durante a produção deste jogo, em frente a Ceilikan.

*Lahja Hamalainen* - Se juntou à equipe da Ceilikan Jogos em 2009 à qual se dedica em tempo parcial. É também organizadora da Jogatina Campinas.

### Playtesters :

Thiago "Sumaré" Tomazi, Leonaro Holschu, Cicero Junior, Lahja Kaarina Hamalainen, Gabriela Hamalainen de Paula, Julia Hamalainen da Silveira, Daniel Coimbra

