

КРЫЛЬЯ

Птицы Азии

СОРЕБНОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА О КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИИ ПТИЦ

Автор: *Элизабет Харгрейв*

Художники: *Наташа Рокас и Ана-Мария Мартинес-Харамильо*

Третье дополнение к игре «Крылья» познакомит вас с яркими и изумительными птицами Азии. Эти птицы были выбраны из более чем 2800 видов, обитающих в Азии.

Это самостоятельная игра для 1 игрока (одиночный режим; см. отдельную книгу правил Автома) или 2 игроков (режим дуэта; см. красные рамки в этой книге правил). Если это ваш первый опыт игры в «Крылья», все, что вам нужно знать, содержится в этом руководстве. Также включает новый режим Стая, расширяющий базовую игру «Крылья» до 6 или 7 игроков (см. синие рамки в этой книге правил), и этих новых птиц и бонусы можно комбинировать с базовой игрой и/или предыдущими дополнениями.

Компоненты

Книга правил и приложение

90 карт птиц



14 карт бонусов (3 повторяются из базовой игры с обновленными списками)



1 планшет целей для режимов Дуэт и Стая (двусторонний)



1 диск порядка хода для режима Стая (двусторонний)



6 жетонов целей раундов для режима Дуэт



30 жетонов Дуэта (по 15 на игрока)



5 деревянных кубиков



1 планшет кормушки



1 авиарий



2 заповедника (двусторонних)



16 деревянных кубиков действий (8 каждого цвета)



30 фигурок яиц



81 жетон корма



1 памятка (двусторонняя)



1 блокнот для подсчета очков



1 жетон первого игрока



2 обучающих планшета для режима Дуэт (2 игрока)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- КАРТЫ ПТИЦ.** Перемешайте колоду карт птиц. Положите её рядом с авиариум и выложите туда 3 карты в открытую.
- ОБЩИЙ ЗАПАС.** Сложите все жетоны корма и яйца в общий запас. Эти ресурсы доступны всем игрокам.
- КОРМУШКА.** Бросьте кубики в кормушку.
- КАРТЫ БОНУСОВ.** Перемешайте колоду бонусов и положите её на стол.
- ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ.** Перемешайте жетоны целей вслепую (они двусторонние). Выложите по 1 жетону (случайной стороной вверх, см. стр. 15) на каждую из четырёх пустых клеток на планшете целей. Остальные жетоны уберите в коробку.

РЕЖИМ «ДУЭТ» (2 ИГРОКА)

Дополнение Птицы Азии включает в себя новый режим «Дуэт» ровно для 2 игроков. Он включает в себя все этапы подготовки, как показано на этой странице, но следующие заменяют этап 5 (Жетоны целей):

5. ПЛАНШЕТ ЦЕЛЕЙ РЕЖИМА ДУЭТ И ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ.

Используйте карту и жетоны целей режима Дуэт. Цели двусторонние и отмечены красными уголками. Выберите 4 случайным образом и поместите их в 4 слота на планшете целей режима «Дуэт». Верните остальные жетоны целей в коробку.

6. ЖЕТОНЫ РЕЖИМА «ДУЭТ».

Поместите по 1 жетону режима «Дуэт» вашего цвета на каждый из 15 слотов птиц в вашем заповеднике. Вы будете размещать жетон Дуэта на планшете целе режима «Дуэт» каждый раз, когда будете разыгрывать птицу.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

A. Каждый игрок получает:

- Заповедник (используйте внутреннюю часть, как показано на этих изображениях; внешняя часть используется только при игре с расширением Птицы Океании).
- 8 фишек действий одного цвета.
- 2 случайные карты бонусов.
- 5 случайных карт птиц.
- 5 жетонов корма (по 1 каждого типа:     

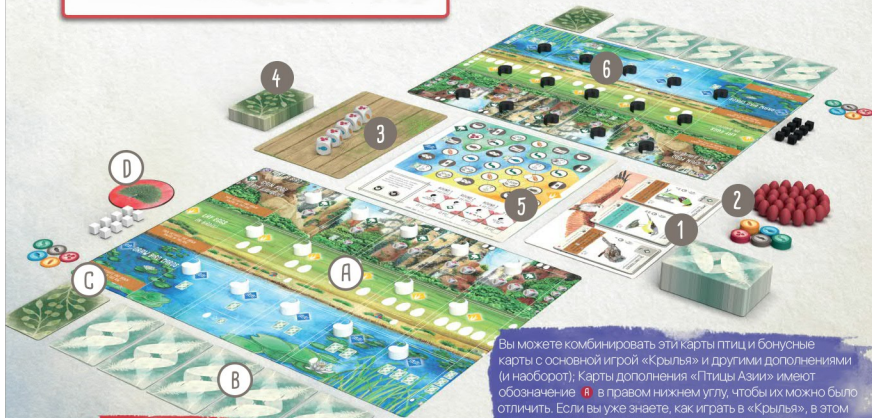
Игроки могут в ходе игры держать карты на руках как в открытую, так и в тайне от других игроков.

B. Оставьте до 5 карт птиц, остальные сбросьте. За каждую карту птицы, которую вы оставили, сбросьте 1 жетон корма. Вероятно, вы предпочтёте приберечь жетоны корма, чьи символы указаны в левом верхнем углу на картах птиц, которые решили оставить. Например, можете оставить 2 карты птиц и 3 жетона корма либо 4 карты птиц и 1 жетон корма.

C. Выберите 1 карту бонуса и сбросьте другую. Можете посмотреть свои карты бонусов, когда выбираете, каких птиц оставить (и наоборот).

D. Случайным образом выберите того, кто начнёт игру, и выдайте ему жетон первого игрока.

Примечание: Если вы используете обучающие планшеты, ваши карты и корм предварительно выбираются обучающими планшетами.



Показанная подготовка относится к новому режиму «Дуэт». В стандартной игре используются планшет целей из базовой игры (B), а жетоны дуэтов не размещаются в заповедниках игроков.

Вы можете комбинировать эти карты птиц и бонусные карты с основной игрой «Крылья» и другими дополнениями (и наоборот). Карты дополнения «Птицы Азии» имеют обозначение **A** в правом нижнем углу, чтобы их можно было отличить. Если вы уже знаете, как играть в «Крылья», в этом дополнении нет новых правил для изучения, если только вы не играете в режимах «Дуэт» или «Стая» (пояснения для которых находятся в красном и синем рамках соответственно). В Приложении описаны некоторые новые способности птиц.

РЕЖИМ «СТАЯ» (6-7 ИГРОКОВ)

Это расширение позволяет играть на 6 и 7 игроков (режим «Стая») в сочетании с базовой игрой. Учитывайте, что игра в режиме Стаи длится около 2 часов в первый раз, если в вашей группе есть неопытные игроки, то дольше.

Об игре

Режим «Стая» требует одновременного участия 2 **активных игроков** для ускорения игрового процесса. Вы по-прежнему соревнуетесь как отдельные игроки, точно так же, как и в базовой игре. Вы будете приписаны к группе, у которой есть свой собственный авиарий и кормушка, и вы будете использовать ресурсы только этой группы на протяжении всей игры. Однако вы будете взаимодействовать между группами другими способами: весь стол разделяет цели раунда, розовые свойства "Раз между ходами" и любые другие свойства, которые влияют на других игроков.

Подготовка к игре

Разделите игроков на 2 группы за одним столом (3+3 для игры на 6 игроков или 3+4 для игры на 7 игроков). Эти группы остаются постоянными на протяжении всей игры.

Замените все компоненты на этапе подготовки следующими:

1. **Диск порядка хода.** Поместите диск порядка хода в центр стола. Диск состоит из двух частей; убедитесь, что обе части обращены правильной стороной вверх (6 или 7 игроков). Распределите кубики действий среди игроков за столом точно в том же порядке, что и цвета на диске порядка хода (игроки могут захотеть сесть соответственно, если у них есть любимый цвет).
2. **Карты птиц.** Перемешайте колоду карт птиц; вам нужно будет комбинировать карты птиц из базовой игры и/или другого дополнения, чтобы их было достаточно для игры на 6-7 игроков. Разделите колоду пополам, положите ее рядом с авиариумом для каждой группы, затем заполните каждый авиарий 3 картами птиц лицевой стороной вверх.
3. **Общий запас.** Сложите все жетоны корма и яйца в общий запас. Эти ресурсы доступны всем игрокам.
4. **Кормушка.** У каждой группы есть своя кормушка с 5 кубиками.
 - а. Если играете с дополнением **Птицы Океании**, каждая группа использует 2 кубика с нектаром и 3 обычных кубика.
5. **Карты бонусов.** Перемешайте все доступные карты бонусов (кроме Историка; см. стр. 16) в одну колоду и выложите ее на стол, чтобы обе группы могли до них дотянуться.
6. **Жетоны целей.** Используйте один набор жетонов целей для всего стола (используйте стандартные жетоны целей, а не жетоны целей режима «Дуэт», с красными углами). Перемешайте жетоны целей вслепую (они двусторонние). Выложите по 1 жетону (случайной стороной вверх) на каждое из 4 пустых клеток на новом планшете целей в режиме «Стая» (на обратной стороне планшета целей режима «Дуэт»). Остальные жетоны уберите в коробку.

Подготовка игроков

Выполните все этапы стандартной подготовки игрока, как описано на стр. 2. Затем поверните диск порядка хода так, чтобы звезда указывала на игрока с жетоном первого игрока (В данном примере с 7 игроками - фиолетовый).



Общие заметки

- Кроме распределения игроков по отдельным наборам кубиков и карт, группы не имеют никакого значения в игре.
- Игроки в каждой группе имеют доступ к кормушке и авиарию только своей группы.
- Если свойство птицы относится к "любому кубу", у вас есть доступ только к кубикам вашей группы.



ОБ ИГРЕ

Игра «Крылья» длится 4 раунда. В каждом раунде игроки по очереди, по часовой стрелке, совершают ходы, пока каждый игрок не использует все доступные ему фишки действий.

ХОД ИГРЫ

В свой ход вы можете выполнить 1 из 4 действий, что отражено в левой части вашего заповедника:

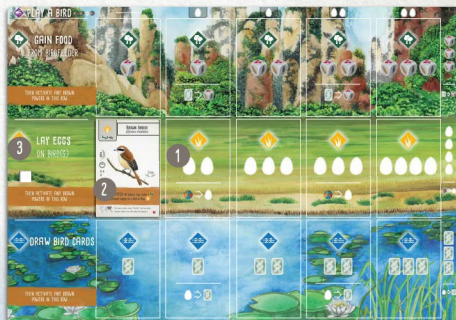
- ◆ Сыграйте карту птицы с руки (стр. 6)
- ◆ Получите корм и активируйте свойства лесных птиц (стр. 7)
- ◆ Положите яйца и активируйте свойства степных птиц (стр. 8)
- ◆ Возьмите карты птиц и активируйте свойства болотных птиц (стр. 9)

Чтобы сыграть карту птицы с руки в ареал (поселить птицу), поставьте фишку действия в свой заповедник над той колонкой, где хотите поселить птицу (напротив надписи «Сыграйте птицу»). Строка «Сыграйте птицу» – одно из четырех основных действий игры, хотя она намного уже трех других. Заплатите стоимость розыгрыша, потратив корм и яйца, и разместите карту птицы. Если у карты есть свойство «ПРИ РОЗЫГРЫШЕ», можете его применить.

Действия «Получите корм», «Положите яйца» и «Возьмите карты» также выполняется в три шага (они указаны на рисунке ниже).

1. Выберите ареал (ряд) в заповеднике и поставьте фишку действия на крайнюю левую незанятую клетку в нём. Получите указанную награду.
2. Переместите эту фишку действия справа налево, при желании применяя коричневые свойства карт («ПРИ АКТИВАЦИИ») в этом ряду.
3. Когда фишка действия переместится в крайнюю левую часть заповедника, ваш ход завершается. Фишка остаётся на планшете.

ВАЖНО: Яйца в верхней части столбцов 2-5 – это стоимость розыгрыша птицы (см. стр. 6). Вы не платите яйца, когда получаете преимущества от трех ареалов.



ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

Раунд завершается, когда все игроки разместят все свои фишки действий. Выполните следующее по порядку:

1. Розыграйте свойства «В конце раунда» птиц в вашем заповеднике
2. Подсчитайте очки за выполнение цели завершившегося раунда.
3. Если 4-й раунд окончен, используйте свойства «В конце игры», а затем подсчитайте итоговые баллы. В противном случае переходите к шагу 4. действий.
4. Уберите все фишки действий из своего заповедника.
5. Сбросьте все открытые карты птиц из авиария и выложите туда новые карты из колоды.
6. Передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке игроку.

РЕЖИМ «ДУЭТ»

Передайте жетон первого игрока игроку, занявшему второе место в конце раунда. Если у игроков ничья, то передайте его другому игроку.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА: первые шаги довольно просты — вам нужно привлечь птиц в свой заповедник. Одно и то же действие можно выполнять неоднократно!

Используйте 1 из своих фишек действия, чтобы отметить ваш результат на планшете целей. В каждом последующем раунде у вас будет на 1 фишку действия меньше:

- 1-й раунд: игроку доступно 8 ходов.
- 2-й раунд: игроку доступно 7 ходов.
- 3-й раунд: игроку доступно 6 ходов.
- 4-й раунд: игроку доступно 5 ходов.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА: в ходе игры у игроков становится меньше доступных действий, но карты птиц в заповеднике создают более сильные комбинации.

РЕЖИМ «СТАЯ»

После передачи жетона первого игрока влево переместите диск порядка хода так, чтобы звезда указывала на нового первого игрока.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игра завершается после 4-го раунда. После активации желтых свойств «В конце игры», с помощью блокнота подсчитайте и запишите в него:

- Очки за карты птиц в вашем заповеднике (указаны на картах)
- Очки за карты бонусов (указаны на картах)
- Очки за цели раундов (указаны на планшете целей)
- Очки за нектар (если играете с дополнением Гтицы Океании)
- По 1 очку за:
 - каждое яйцо на карте птицы;
 - каждый жетон корма, запасённый на карте птицы;
 - каждую карту, подложенную под карту птицы.

ОЧКИ

MULTI-PLAYER			
POINTS IN CARDS	SCORE		
ROUND CHIPS			
END-OF-ROUND CHIPS			
EGGS			
FOOD ON CARDS			
NECTAR CHIPS			
WET TROPHIES IN FOREST CONTAINER GROUP			
TOTAL			



Побеждает игрок, набравший больше всего очков. В случае ничьей побеждает тот, у кого больше всего не использованных жетонов корма. Если ничья сохраняется, претенденты разделяют победу.

Это подробные правила, но вы изучаете всю игру, используя обучающие планшеты и карты. Мы рекомендуем использовать эти руководства для вашей первой игры в режиме «Дует».

ОБУЧАЮЩИЕ ПЛАНШЕТЫ И КАРТЫ РЕЖИМА «ДУЕТ»

Самый простой способ научиться играть в «Крылья» – это следовать обучающим планшетами.

Раздайте по 1 планшет каждому игроку, причем первый игрок получит планшет «А». Выполните все этапы подготовки к игре, описанные в этих правилах, как обычно, за исключением выбора птиц и жетонов еды. Вместо этого планшеты укажут, какие карты и жетоны корма получит каждый игрок. В этом обучении используются обучающих 6 карт, отмеченных красными уголками.

Эти планшеты объясняют 4 основных действия обоим игрокам, проводя их через первые несколько ходов.

После изучения игры перетасуйте различные карты быстрого старта в соответствующие колоды. Они отмечены по углам на случай, если вы захотите достать их, чтобы обучить нового игрока.

Базовая игра «Крылья» также включает в себя обучающие планшеты и 10 карт (с серыми уголками), которые помогут обучить игре большие группы игроков.



СОВЕТ: выбирая карты птиц, подумайте о том, как они помогут вам получить больше карт или еды в начале игры. Свойства «При активации» (коричневые) могут быть особенно полезными!

ЧЕТЫРЕ ДЕЙСТВИЯ

Подробное описание. По 1 действию за ход.



ДЕЙСТВИЕ 1: СИГРАЙТЕ КАРТУ ПТИЦЫ С РУКИ

Прежде чем сыграть карту с руки, обратите внимание на требования к ареалу и типу корма для птицы, а также на стоимость розыгрыша в яйцах. Требования к ареалу и типу корма указаны в левом верхнем углу карты. Над каждой колонкой (за исключением первой) указана стоимость розыгрыша карты – количество яиц. Если вы не можете оплатить полную стоимость, сыграть карту нельзя.

АРЕАЛ

КОРМ

ВЫПОЛНЯЙТЕ УКАЗАННОЕ, ЧТОБЫ СИГРАТЬ КАРТУ:

1. Выберите карту птицы с руки которую хотите разыграть, и выберите ареал в который хотите её разыграть. В игре 3 ареала:



ЛЕС



СТЕПЬ



БОЛОТО

Если на карте птицы несколько символов ареалов, можете выбрать любой из них. В каждом ареале можно поселить до 5 птиц.

2. Поместите фишку действия над колонкой, в которую хотите поселить птицу и заплатите указанную стоимость в яйцах. Вы всегда разыгрываете птиц в крайнюю левую незанятую клетку выбранного ареала. Ваша первая птица в каждом из ареалов не требует яиц для заселения. Сбросьте 1 яйцо в общий запас, чтобы поселить птицу во 2-ю или 3-ю колонку. Сбросьте 2 яйца, чтобы поселить птицу в 4-ю или 5-ю колонку
3. Используйте требуемый тип корма, сбросьте в общий запас соответствующие жетоны (из вашего личного запаса рядом с заповедником, но не запасённые на картах птиц — см. подробности далее). В игре 5 типов корма:



БЕСПОЗВОНОЧНЫЕ



ЗЁРНА



РЫБА



ФРУКТЫ



ГРЫЗУНЫ

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:

Типы корма дают обобщённое представление о рационе птиц. Так, символ беспозвоночных — гусеница — соответствует всем насекомоядным птицам, многие из которых предпочитают летающих, плавающих насекомых или моллюсков.



ЛЮБОЙ: если в левом верхнем углу карты птицы есть такой символ, можете использовать любой тип корма.



БЕЗ КОРМА: перечёркнутый круг означает, что птице не требуется корм для поселения.



ИЛИ: Этот значок в разделе «Стоимость птицы» и в других местах в Крыльях означает «или» (например, оплатите 1 рыбу или 1 фрукт).



Играя карту с руки, можете сбросить вместо 1 жетона требуемого корма 2 других. Этот обмен возможен только в рамках данного действия. Например, если вам нужна 1 рыба, можете сбросить вместо неё любые другие 2 жетона корма.

4. Выложите птицу и переместите фишку действия в левую часть ряда «СИГРАЙТЕ ПТИЦУ».
5. Если карта птицы имеет свойство «ПРИ РОЗЫГРЫШЕ», можете применить его. Прочие свойства (коричневые и розовые) во время розыгрыша не применяются. «Сыграйте птицу» — единственное действие, при котором ряд птиц не активируется. В режиме «Дуэт» поместите жетон дуэта на карту (см. стр. 10).



ДЕЙСТВИЕ 2: ПОЛУЧИТЕ КОРМ И АКТИВИРУЙТЕ СВОЙСТВА ЛЕСНЫХ ПТИЦ

В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ КОРМ НУЖЕН, ЧТОБЫ ПОСЕЛЯТЬ НОВЫХ ПТИЦ В ВАШ ЗАПОВЕДНИК. ТИП КОРМА, КОТОРЫЙ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ, ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ КУБИКАМИ В КОРМУШКЕ. ЗАПАСЫ КОРМА В КОРМУШКЕ ИСТОЩАЮТСЯ И ПОПОЛНЯЮТСЯ В ХОДЕ ИГРЫ.

ВЫПОЛНИТЕ СЛЕДУЮЩЕЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ КОРМ:

1. Поставьте фишку действия на крайнюю левую незанятую клетку в ряду «Получите корм» заповедника, затем выберите столько кубиков из кормушки, сколько указано в клетке, и получите соответствующее количество жетонов корма.
3. Активируйте любые коричневые свойства карт ваших лесных птиц в порядке справа налево. Вы не обязаны активировать те или иные свойства. Завершите свой ход, поставив фишку действия в начало ряда «Получите корм».

За каждый полученный жетон корма (1 жетон за кубик):

- Уберите кубик из кормушки и положите его на стол.
- Получите соответствующий жетон корма, положите его рядом со своим заповедником. Не скрывайте свои жетоны от других игроков.

За 1 кубик всегда даётся 1 жетон корма. За кубик с гранью получите 1 жетон любого из этих 2-х типов корма (не 2 жетона).

2. Если вы поставили фишку действия на клетку с бонусным обменом карты на корм, можете сбросить 1 (и только 1) карту птицы с руки, чтобы получить дополнительный корм.

Это действие необязательно. Получая дополнительный корм, вы должны выбрать его тип среди кубиков (уберите выбранный кубик), оставшихся в кормушке.



Пример: получите 1 жетон корма за кубик, при этом можете сбросить 1 карту птицы, чтобы получить дополнительный жетон за другой кубик. Затем можете активировать свойства карты птицы.

СВОЙСТВО



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОРМУШКИ

В кормушку кладут 5 кубиков. Когда получаете корм, убирайте кубики из кормушки: они остаются за её пределами, пока кормушку не нужно будет заполнить.

Если кормушка опустела, бросьте в неё все 5 кубиков. Если все кубики в кормушке лежат одинаковой гранью вверх (даже если там лишь 1 кубик), и вы должны получить корм по любой причине, можете сперва сбросить все 5 кубиков обратно в кормушку (считается как отдельная грань).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ КОРМА

Ограничений на количество жетонов корма в вашем личном запасе или на картах птиц в заповеднике (на картах некоторых птиц можно запасать жетоны корма до конца игры) нет, как нет и предела общего запаса корма. В редком случае, если в общем запасе закончился корм любого типа, просто замените его чем-либо подходящим.





ДЕЙСТВИЕ 3: ПОЛОЖИТЕ ЯЙЦА И АКТИВИРУЙТЕ СВОЙСТВА СТЕПНЫХ ПТИЦ

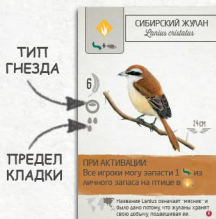
Стоимость действия «Сыграть птичку» в колонках со 2-й по 5-ю частично оплачивается яйцами. Кроме того, в конце игры вы получаете по 1 очку за каждое яйцо на карте птицы в вашем заповеднике (птицы откладывают яйца).

ВЫПОЛНИТЕ СЛЕДУЮЩЕЕ, ЧТОБЫ ПОЛОЖИТЬ ЯЙЦА:

1. Поставьте фишку действия на крайнюю левую незанятую клетку в ряду «Положите яйца» заповедника и получите указанное количество яиц.

Чтобы положить яйцо, возьмите фигурку яйца (любого цвета) из общего запаса и поместите на карту птицы, учитывая предел кладки (количество символов яйца на карте). Яйцо остаётся на ней до конца игры, если вы не решите его потратить.

Когда кладёте несколько яиц, можете распределить их между любым количеством птиц (в том числе положить все на 1 карту), учитывая предел кладки каждой. Превышать предел кладки нельзя.



У вас не всегда получится положить яйца (учитывая возможности заповедника), соблюдая предел кладки на картах. Все яйца сверх доступного предела кладки сбрасываются.

2. Если вы поставили фишку действия на клетку с бонусным обменом корма на яйцо, можете потратить 1 (и только 1) жетон еды, чтобы положить дополнительное яйцо. Это действие необязательно.



Пример: положите 2 яйца, при этом можете потратить 1 жетон корма, чтобы положить ещё одно. Затем можете активировать свойства карты.

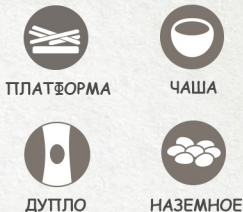
3. Активируйте любые коричневые свойства ваших степных птиц в порядке справа налево. Вы не обязаны активировать те или иные свойства. Завершите свой ход, поставив фишку действия в начало ряда «Положите яйца».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФИГУРОК ЯИЦ

Общий запас яиц неограничен. В редком случае, если в общем запасе закончились фигурки яиц, просто замените их чем-либо подходящим.

ТИПЫ ГНЕЗД

На каждой карте птицы есть символ гнезда. Символы гнезд могут быть важны для выполнения целей раунда и карт бонусов. В игре 4 типа гнезд:



Некоторые птицы выют нестандартные гнезда — они помечены звездой. Они считаются гнездами любого типа для выполнения целей и карт бонусов.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА: разные птицы откладывают разное количество яиц, и в игре это пропорционально отражено, хотя и с округлением в меньшую сторону. Птицы, чей предел кладки на карте составляет 6 яиц, в реальности откладывают не меньше 15 в год!



ДЕЙСТВИЕ 4: ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ ПТИЦ И АКТИВИРУЙТЕ СВОЙСТВА БОЛОТНЫХ ПТИЦ

Этим действием вы берёте новые карты в руку (приманиваете птиц). Можете брать как карты из авиария, так и из колоды птиц

ВЫПОЛНИТЕ СЛЕДУЮЩЕЕ, ЧТОБЫ ВЗЯТЬ КАРТЫ:

1. Поставьте фишку действия на крайнюю левую незанятую клетку в ряду «Возьмите карты птиц» заповедника и возьмите указанное количество карт из авиария или колоды птиц. Предела карт на руке нет.
2. Если вы поставили фишку действия на клетку с бонусным обменом яйца на карту, можете сбросить 1 (и только 1) яйцо с карты птицы в заповеднике, чтобы взять дополнительную карту. Это действие необязательно. Уберите 1 яйцо с карты птицы и верните в общий запас



Пример: возьмите 1 карту птицы, при этом можете сбросить 1 яйцо, чтобы взять ещё карту. Затем можете активировать свойство уже выложенной птицы.

3. Активируйте любые коричневые свойства ваших болотных птиц в порядке справа налево. Вы не обязаны активировать те или иные свойства. Завершите свой ход, поставив фишку действия в начало ряда «Возьмите карты»

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОЛОДЫ ПТИЦ

Взяв карты в авиария, не выкладывайте туда новые сразу же: сперва закончите свой ход, а после этого пополните авиарий. Если колода птиц закончилась, перемешайте сброшенные карты и сформируйте новую колоду.

В конце каждого раунда сбросьте любые лежащие в авиарии карты птиц и замените их тремя новыми.



ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:

На карте внизу каждой карты птицы показано, на каких континентах она обитает.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС РЕЖИМА «ДУЭТ»

Когда вы разыгрываете птицу в свой заповедник, поместите жетон дуэта, взятый с этого места, на незанятую клетку на планшете цели режима «дуэт», соответствующее разыгранной птице.

«Соответствие птице» означает:

- Клетка должна быть расположена в области планшета целей, соответствующей ареалу, в который вы разыграли птицу.
- Символ на клетке должен соответствовать разыгранной птице:
 - Чтобы использовать клетку с гнездом, птица должна иметь этот символ гнезда.
 - Гнезда с символом звезды считаются гнездами любого типа на планшете целей.

- Чтобы воспользоваться клеткой с кормом, вы должны потратить этот корм.

Если вы используете правило обмена корма 2к1, чтобы разыграть птицу, считайте что вы превратили эти два корма в корм, необходимый для разыгрывания птицы. Таким образом, вы можете использовать место требуемого корма для птицы, а не для 2 типов корма, которые вы потратили, чтобы получить требуемый корм.

- Клетки 50+ см и <50 см соответствуют размеру крыльев птицы.

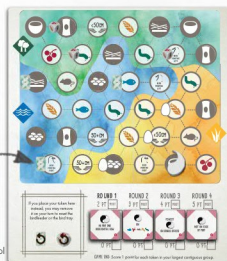
- Обратите внимание, что птице недостаточно иметь правильный ареал или корм на карте. Вы должны разыграть птицу в этом ареале и использовать указанный на клетке корм, при разыгрыше.

Размещая ли я жетон?

- Размещайте жетон на планшете целей всякий раз, когда разыгрываете птицу. Обычно это происходит при выполнении действия «Сыграйте птицу», но свойства птиц, которые позволяют вам сыграть птицу (например, «сыграйте другую птицу в этом ареале»), также учитываются.
- Помните, что жетоны дуэта на каждой ячейке вашего заповедника служат только напоминанием об их использовании, а не требованием. Например:
 - Свойства птиц, перемещающие птиц, не приводят к размещению нового жетона Дуэта на планшете целей.
 - Некоторые птицы в других дополнениях позволяют вам разыгрывать птиц поверх других птиц. Это считается действием «сыграть птицу» и позволяет разместить жетон дуэта на планшете целей.
 - В маловероятном случае, если вы разыгрываете более 15 птиц в игре (используя все жетоны Дуэта), используйте замену.

Каждую клетку может использовать только один игрок.

Если вы не можете поместить жетон дуэта на соответствующую клетку или не хотите этого делать, вы можете вместо этого поместить свой жетон дуэта в поле сброса в левом нижнем углу планшета целей. В последующие ходы, в любое время вашего хода, вы можете удалить этот жетон дуэта, чтобы обновить авиарию или кормушку.



БОНУС: Некоторые клетки на планшете целей имеют бонусы. Если на используемой вами клетке есть яйцо, карта или кубик еды, вы получаете указанный бонус.

Пример: Сибирский жулан выше был сыгран в степной ареал заповедника игрока, поэтому игрок может поместить свой жетон Дуэта на незанятую клетку в степной области с любым из следующих символов: беспозвоночное, грызун, гнездо типа чаша, <50 см., или клюв смотрит влево. В этом примере белый игрок поместит свой жетон дуэта на символ гнезда типа чаша в степной.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС РЕЖИМА «СТЯ»

2 игрока, на которых указывает диск порядка хода, являются активными игроками. Они делают свой ход одновременно.



Когда оба активных игрока завершили свои ходы, поверните диск порядка хода по часовой стрелке. Теперь есть 2 новых активных игрока, которые совершают свои ходы.

- Чтобы избежать путаницы, обязательно подождите, пока оба активных игрока закончат свои ходы, прежде чем перемещать диск порядка хода. Чтобы помочь в этом, активные игроки должны объявить, когда они закончат свои ходы.

Продолжайте, пока все игроки не закончат свои ходы.

ИГРА С ДОПОЛНЕНИЕМ ПТИЦЫ ОКЕАНИИ

НЕКТАР: Всем игрокам нужен доступ к нектару. Разделите кубики из дополнения Птицы Океании между двумя кормушками (по 2 кубика с нектаром и по 3 обычных кубика на кормушку).

Зарабатывайте нектар с дружеской ничьей, например, за цели в конце раунда: на первом месте может быть более одного игрока, а второе место по-прежнему присуждается игроку (игрокам), который имеет следующее по величине количество нектара.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ С 7 ИГРОКАМИ

Во 2-м и 4-м раундах у каждого игрока есть нечетное количество ходов. Это приведет к тому, что у человека справа от жетона первого игрока останется 1 кубик действия в конце раунда, когда все остальные закончат свои ходы. В этот момент он делает 1 последний ход в одиночку.

2 игрока по краям группы из 4 игроков будут активными игроками на одном ходу в течение половины своих ходов, что может вызвать проблемы, если они оба взаимодействуют с кубиками или авиариумом. На этих ходах активные игроки должны совершать свои ходы по очереди, а не одновременно.

- Раунды 1 и 3: звезда указывает на первого активного игрока (помечено "1,3" на диске порядка хода)
- Раунды 2 и 4: игрок, не отмеченный звездой, является первым активным игроком (отмечен "2,4" на диске порядка хода)

В эти ходы, если первый активный игрок берет карты, авиариум заполняется в конце его хода, прежде чем второй активный игрок начнет свой ход.

ЭМУ: Получите все зёрна из кормушки вашей группы. Когда вы раздаёте зёрна, вы можете раздать их любому игроку за стол.



СВОЙСТВА ПТИЦ

В ИГРЕ НЕСКОЛЬКО ВИДОВ СВОЙСТВ ПТИЦ:

ПРИ АКТИВАЦИИ (КОРИЧНЕВОЕ) эти свойства можно активировать в порядке справа налево всякий раз, когда используете соответствующий ареал.

ЗАПАСАТЬ можно жетоны корма, выкладывая их на карту птицы (птица запасает еду). Эти жетоны тратить нельзя, однако в конце игры они принесут вам каждый по 1 очку. Если у вас закончились жетоны корма, можете запасать вместо них сброшенные карты.

 Это символ хищной птицы.



РАЗМАХ КРЫЛЬЕВ каждой из птиц указан для сравнения при использовании свойств некоторых птиц.

 Этот символ указывает на то, что свойство данной птицы связано с формированием стаи: подложите другую карту под эту. Каждая подложенная карта приносит 1 очко в конце игры.

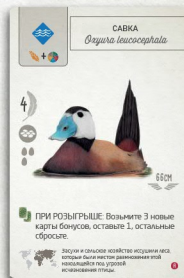
РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ (РОЗОВОЕ):

эти свойства могут срабатывать ход соперника. Розовым свойством можно воспользоваться только раз между двумя вашими ходами (если свойство сработает от действия соперника). Советуем вам сообщить другим игрокам о сути действия и о том, что его активирует. Игроки должны напоминать своим оппонентам, если у тех должно сработать розовое действие.



ПРИ РОЗЫГРЫШЕ (БЕСЦВЕТНОЕ):

эти свойства можно применять только при розыгрыше карты птицы (и никогда повторно после её розыгрыша).



В Приложениях к базовой игре и дополнениям описаны все свойства птиц.

Применение их свойств никогда не является обязательным. Например, если не хотите тратить карту, подкладывая её под другую, чтобы сделать стаю, вы не обязаны этого делать.

В КОНЦЕ РАУНДА (БИРЮЗОВОЕ):

Эти свойства могут быть активированы в конце каждого раунда (т.е. до 4 раз на птицу).

- Разыгрывайте их в порядке хода, начиная с первого игрока в этом раунде.
- Если у вас несколько птиц с таким свойством, можете разыграть их в любом порядке.
- Свойства «В конце раунда» НЕ активируют розовые свойства «Раз между ходами».



В КОНЦЕ ИГРЫ (ЖЁЛТОЕ):

Свойства некоторых птиц, выделенные жёлтым, срабатывают однократно – в конце игры. Сперва подсчитайте очки за выполнение цели 4-го раунда, затем активируйте жёлтые свойства, а после уберите фишки действий. Если у вас несколько птиц с жёлтыми свойствами, можете активировать их в любом порядке. Эти свойства не активируют розовые свойства «раз между ходами».



РЕЖИМ «СТАЯ»

СВОЙСТВА, КОТОРЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВУЮТ С ДРУГИМИ ИГРОКАМИ

В общем, ваши свойства птиц, которые взаимодействуют с другими игроками, взаимодействуют со всем столом, а не только с вашей группой.

СВОЙСТВО «РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ» (РОЗОВОЕ):

Ваши розовые свойства никогда не активируются, пока вы являетесь активным игроком, даже если другой игрок делает ход в то же время. Они обнуляются каждый раз, когда вы становитесь активным игроком. Любой активный игрок за столом может активировать ваше розовое свойство – не только игроки в вашей группе.

СВОЙСТВА «ВСЕ ИГРОКИ» И «ДРУГИЕ ИГРОКИ»

Если вы активируете свойство, которое дает ресурсы 'всем игрокам' или 'другим игрокам', это влияет на всех игроков за столом, включая другого активного игрока. Однако на другого активного игрока это влияет только после завершения его хода. Они не могут использовать какие-либо ресурсы, полученные от вашей силы, в свой ход.

- В игре с участием 7 игроков, в ходы, когда 2 активных игрока должны делать последовательные ходы (см. стр. 11), второй активный игрок все равно должен дожидаться завершения своего хода, прежде чем воспользоваться свойством другого игрока.

Некоторые свойства предлагают взять карты или кубики в порядке хода (например, Рубиновогогорлый колибри из базовой игры). Для этих свойств:

- Каждая группа выбирает из отдельного набора карт или кубиков.
- В группе, которая не активировала свойство, порядок хода начинается с активного игрока после того, как он закончит свой ход. Однако этот игрок по-прежнему получает только те ресурсы, которые получают «все игроки».
- » В игре с 7 игроками, если в вашей группе нет активного игрока, когда активируется это свойство, считайте первым игроком того, кто будет первым игроком в следующий ход.

СВОЙСТВО «ДРУГОЙ ИГРОК»

Если вы активируете свойство, которое позволяет вам выбрать одного другого игрока, вы можете выбрать любого за столом.

Если свойство относится к игроку слева или справа от вас, используйте того, кто находится слева или справа от вас (независимо от того, в какой группе он находится).

КОНЕЦ РАУНДА

После того как игроки выставили все доступные им фишки действия (по 1 фишке за ход), раунд завершается. В конце раунда:

1. **Используйте свойства птиц «в конце раунда» в вашем заповеднике.**
2. **Подсчитайте очки за выполнение цели завершившегося раунда.**
3. **Если 4-й раунд окончен, используйте свойства «в конце игры, а затем подсчитайте очки.** В ином случае переходите к шагу 4.
4. **Уберите все фишки действия из заповедника.**
5. **Сбросьте все открытые карты птиц из авиария и выложите туда новые карты из колоды.**
6. **Передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке игроку.**

КОНЕЦ РАУНДА В РЕЖИМЕ «ДУЭТ»

В конце раунда каждый игрок выставляет фишку действия для подсчета очков, как и в основной игре (стр. 15). Очки начисляются только тому игроку, который внес наибольший вклад в каждую цель в конце раунда:

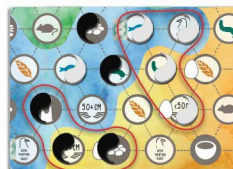
- Игрок, занявший первое место, выставляет кубик в пространство, отмеченное над жетоном цели, и получает указанные очки.
- Игрок, занявший второе место, выставляет свой кубик под жетон цели и получает ноль очков.
- Игрок, занявший второе место, также получает жетон первого игрока для следующего раунда.
- Ничья считается дружеской: оба игрока получают очки. В случае ничьей жетон первого игрока переходит к игроку, у которого его не было в этом раунде.

В конце игры найдите самую большую непрерывную группу жетонов Дуэта на планшете целей. Получите 1 очко за каждый жетон дуэта в самой большой непрерывной группе.

- Два пространства считаются соседними, если они соединены линией на планшете целей.

РАУНД 1	РАУНД 2	РАУНД 3	РАУНД 4
2 ПО	3 ПО	4 ПО	5 ПО
В ЛЮБОМ ГОРИЗОНТАЛЬНОМ РЯДУ	НА	НАИМЕНЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО БОКОВЫХ КЛЕТОК	НЕ НА КРАЮ ПЛАНШЕТА
0 ПО	0 ПО	0 ПО	0 ПО

В КОНЦЕ ИГРЫ: Получите 1 очко за каждый жетон в вашей самой большой непрерывной группе.



Пример: на планшете целей слева белый игрок получает 4 очка, а черный игрок получает 3 очка.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ДРУГИМИ РАСШИРЕНИЯМИ

ПТИЦЫ ЕВРОПЫ:

Серый гусь, широкохвостая камышовка, и зелёный дятел обладают таким свойством, что они засчитываются за двух птиц в конце раунда. Вы можете разместить 2 жетона Дуэта, когда разыгрываете их. Жетоны должны находиться в разных местах. (Один или оба положить на место сброса).

Птицы, которые расположены боком (например, Сизоворонка, чёрный дрозд, серая цапля и длиннохвостая синица), по-прежнему являются 1 птицей. Разместите для них только 1 жетон.

ПТИЦЫ ОКЕАНИИ:

Если вы тратите нектар как замену другому корму, вы можете считать его другим кормом, на который вы его заменили. Если вы потратили его как нектар (для птицы, которой нужен нектар), вы можете относиться к нему как к любому корму на планшете целей.

КОНЕЦ РАУНДА В РЕЖИМЕ «СТАЯ»

При подсчёте очков в конце раунда ничья считается дружеской: например, если у двух игроков ничья за первое место, они оба получают полные очки, и второе место все еще доступно.

- Передайте жетон первого игрока влево. Переместите диск порядка хода так, чтобы звезда указывала на этого игрока. Это указывает на двух стартовых игроков для следующего раунда.

РЕЖИМ «СТАЯ»									
ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4	ИГРОК 5	ИГРОК 6	ИГРОК 7	ИГРОК 8	ИГРОК 9	ИГРОК 10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА ЦЕЛИ РАУНДА

Базовая игра включает в себя двусторонний планшет целей и набор жетонов целей. Цели раунда связаны с количеством птиц или яиц в указанном ареале или типе гнезд. Каждый игрок выставляет фишку действия на планшет целей (даже если вы получили 0 очков), чтобы обозначить набранные очки. Планшет двусторонний, на каждой из сторон очки начисляются по-разному. Зелёная сторона используется в обычной игре, голубая лучше подходит для новичков.

ЗЕЛЁНАЯ: БОЛЬШИНСТВО ЦЕЛЕВЫХ ОБЪЕКТОВ

Используйте данную сторону, отмечая призовые места.

В конце раунда подсчитайте количество целевых объектов. Игроки сравнивают свои результаты и выставляют фишки действия на соответствующие призовые места.

ROUND 1									
ROUND 2									
ROUND 3									
ROUND 4									
	MOST	5	3	2	1	0			
		WILDS	WILDS	WILDS	WILDS	WILDS			
	MOST	5	3	2	1	0			
		WILDS	WILDS	WILDS	WILDS	WILDS			
	MOST	5	3	2	1	0			
		WILDS	WILDS	WILDS	WILDS	WILDS			
	MOST	5	3	2	1	0			
		WILDS	WILDS	WILDS	WILDS	WILDS			

В случае ничьей, претенденты выставляют свои фишки на оспариваемое место, а награда за следующее(ие) отменяется (пропустите те места, которые заняли бы претенденты если бы у них не было ничьей). В конце игры сложите очки за оспариваемое место и за следующее(ие) за ним, затем разделите получившееся число на количество претендентов и округлите в меньшую сторону (4-е место очков не приносит).

Например, если при подсчёте очков за выполнение цели, которая приносит 5, 2 или 1 очко, у двух претендентов ничья за первое место, каждый получает по 3 очка ($5 + 2$ делите на 2 игроков, округляя вниз). Следующий игрок не может занять второе место.

У вас должен быть как минимум 1 целевой объект, чтобы получить очки за выполнение цели. Например, у вас должна быть хотя бы 1 степная птица, чтобы получить очки за цель «больше всех птиц в степях».

Если вы заняли 4-е или 5-е место, **то всё равно должны выставить фишку действия** на клетку с 0.

ГОЛУБАЯ: ПО 1 ОЧКУ ЗА ЦЕЛЕВОЙ ОБЪЕКТ

Используйте эту сторону, отмечая от 0 до 5 целевых объектов, имеющихся у вас

ROUND 1									
ROUND 2									
ROUND 3									
ROUND 4									
	1	5	4	3	2	1	0		
	1	5	4	3	2	1	0		
	1	5	4	3	2	1	0		
	1	5	4	3	2	1	0		
	1	5	4	3	2	1	0		
	1	5	4	3	2	1	0		

В конце раунда подсчитайте количество целевых объектов у себя. Получите по 1 очку за объект, но не более 5 очков.

Используйте фишку действия, чтобы отметить результат. Если целевого объекта у вас нет, **вы всё равно должны выставить свою фишку действия** на клетку с 0.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ СМ. НА С. 5.
ДЕТАЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ ЦЕЛЕЙ СМ. В ПРИЛОЖЕНИИ.

КАРТЫ БОНУСОВ

Каждый игрок начинает игру с 1 картой бонуса (выбрав из 2 случайных). Кроме того, в колоде птиц есть несколько карт, которые позволяют игроку получить дополнительные карты бонусов. Бонусные карты фотографа, картографа и анатома также доступны в базовой игре; базовые карты можно убрать, так как в новых версиях есть более подробные инструкции.

В конце игры начислите очки за карты бонусов у вас в руке. В Приложении детально описано, как это происходит.

ПРОЧИЕ ПРИМЕЧАНИЯ

БОНУСНАЯ КАРТА «ИСТОРИК»: Если вы смешаете это дополнение с базовой игрой, вы, вероятно, захотите убрать карту «Историк» из базовой игры: в этом дополнении нет птиц, названных в честь людей.

Растет движение за изменение английских обычных названий птиц, основанных на именах людей, — птиц, за которых можно получить очки карты историка. Коллекционеры, исследователи, спонсоры и друзья, увековеченные в общих именах птиц, почти всегда являются североамериканцами и европейцами, независимо от того, откуда птицы. Хуже того, у некоторых из этих людей были неприятные истории в дополнение к их орнитологическим подвигам (или как часть их). Когда я готовила

это дополнение, я не была в восторге от многих моих вариантов для птиц, названных в честь людей. Я решила не включать их, просто для того чтобы раздача карт работала для карты «Историк». — Элизабет Харгрейв.

РАЗМАХ КРЫЛЬЕВ: Измерение размаха крыльев не так широко используется в Азии, как в Северной Америке и Европе, и нам не удалось найти данные о размахе крыльев для многих птиц. (Вместо этого многие азиатские орнитологи измеряют одно крыло). Там, где это было необходимо, мы сделали все возможное, чтобы экстраполировать размах крыльев из имеющихся данных.

В ИГРЕ ИСПОЛЬЗОВАНЫ

- Сведения о птицах с сайта Birds of the world (birdsoftheworld.org), энциклопедия птиц Полы Хаммонд и Пера Кристиансена, и другие источники.
- Фотографии птиц работы Гленна Барли, Алана Мёрфи, Романа Т. Бревки, Роба Палмера и Питера Грина.
- Рисунки птиц и прочие иллюстрации, доступные на redandbluedesigns.com
- Шрифт Cardenio Modern разработан Нильсом Кордесом, nilscordes.com
- Птицы Азии также содержат кормушку и заповедник расширения Птицы Океании, иллюстрированные Бет Собел и иллюстрации птиц Каталины Мартинес.

НУЖНО ОБУЧАЮЩЕЕ ВИДЕО?

Ищите на stonemaiergames.com/games/wingspan/videos

НУЖНЫ ПРАВИЛА НА ДРУГИХ ЯЗЫКАХ?

Скачайте их на stonemaiergames.com/games/wingspan/rules

У ВАС ЕСТЬ ВОПРОСЫ ИЛИ ИСТОРИЯ, КОТОРОЙ ВЫ ХОТИТЕ ПОДЕЛИТЬСЯ?

Разместите пост в группе Wingspan на Facebook, упомяните его на BoardGameGeek или пишите в твитте @stonemaiergames

НУЖНЫ КОМПОНЕНТЫ НА ЗАМЕНУ?

Запросите их на stonemaiergames.com/replacement-parts

ХОТИТЕ БЫТЬ НА СВЯЗИ?

Подписывайтесь на ежемесячные обновления на stonemaiergames.com/e-newsletter

Криво переводил и фотопопил Александр Киселев

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



STONEMAIER
GAMES