

КРЫЛЪЯ

СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА О КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИИ ПТИЦ ДЛЯ 1–5 ИГРОКОВ

Автор: Элизабет Харгрэйв

Художники: Наталиа Рохас, Ана-Мария Мартинес-Харамильо и Бет Собел

В этой игре вы выступите в роли любителей птиц — орнитологов, коллекционеров, знатоков и наблюдателей, — желающих отыскать и приманить в свои природные заповедники самых интересных пернатых. Карты птиц создают цепочки особых свойств, а выполняемые в заповеднике действия позволяют получить дополнительные победные очки:

- Размещайте разнообразных птиц в их естественных местах обитания – ареалах.
- Добывайте корм в специальной кормушке.
- Получайте ценные яйца.
- Увеличивайте коллекцию птиц за счёт уникальных особей.
- Выполняйте общие и секретные цели.

Владелец самого преуспевающего заповедника становится победителем!

СОСТАВ ИГРЫ

Правила

Приложение

Планшет целей



Авиарий



5 Заповедников



Кормушка



Блокнот для подсчёта очков



170 карт птиц



26 карт бонусов



75 фигурок яиц



5 деревянных кубиков



40 деревянных фишек действий



103 жетона корма



8 жетонов целей



Жетон первого игрока








ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

1. **КАРТЫ ПТИЦ.** Перемешайте колоду карт птиц. Положите её рядом с авиарием и выложите туда 3 карты в открытую.
2. **ОБЩИЙ ЗАПАС.** Сложите все жетоны корма и яйца в общий запас. Эти ресурсы доступны всем игрокам.
3. **КОРМУШКА.** Бросьте кубики в кормушку.
4. **ПЛАНШЕТ ЦЕЛЕЙ.** Выберите тип целей текущей игры и положите планшет соответствующей стороной вверх:
 - а) **ЗЕЛЁНАЯ** сторона для обычной игры.
Предполагает более тесное соперничество за цели и три призовых места для каждой из целей.
 - б) **ГОЛУБАЯ** сторона для новичков.
Предполагает менее тесное соперничество и награждает 1 очком за каждый целевой объект.
5. **ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ.** Перемешайте жетоны целей вслепую (они двухсторонние). Выложите по 1 жетону (случайной стороной вверх) на каждую из четырёх пустых клеток на планшете целей. Остальные жетоны уберите в коробку.
6. **КАРТЫ БОНУСОВ.** Перемешайте колоду бонусов и положите её на стол.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

А. Каждый игрок получает:

- Заповедник.
- 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.

Б. 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.

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

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



Это подробные правила игры, однако вы можете подготовиться к партии, воспользовавшись справкой (см. «Приложение», с. 2). Если вы осваиваете игру по ходу партии, вместе с семьёй или друзьями, рекомендуем воспользоваться справкой.





ЖЕЛТОБРЮХИЙ ДЯТЕЛ-СОСУН
Sphyrapicus varius



3



41 см

ПРИ АКТИВАЦИИ:
получите 1  из общего запаса.



Эта птица проделывает дырки в дереве, чтобы высасывать из него насекомых, привлечённых вытекающей смолой.

СОВЕТ: выбирая карты птиц, подумайте, как они смогут помочь вам получить больше карт или корма на раннем этапе игры. Карты с коричневыми свойствами могут быть особенно полезны в этом!

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.
- 🌲 Получите корм и активируйте свойства лесных птиц.
- 🥚 Положите яйца и активируйте свойства степных птиц.
- 🌊 Возьмите карты птиц и активируйте свойства болотных птиц.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА: первые шаги довольно просты — вам нужно привлечь птиц в свой заповедник. Одно и то же действие можно выполнять неоднократно! Более подробное описание действий см. на с. 6-9.

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»). 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.



ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

Раунд завершается, когда все игроки разместят все свои фишки действий.

Выполните следующее по порядку:

1. **Уберите все фишки действия из своего заповедника.**
2. **Подсчитайте очки за выполнение цели завершившегося раунда.**
3. **Сбросьте все открытые карты птиц из авиария и выложите туда новые карты из колоды.**
4. **Передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке игроку.**

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.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра завершается после 4-го раунда. 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).
- По 1 очку за:
 - » каждое яйцо на карте птицы;
 - » каждый жетон корма, запасённый на карте птицы;
 - » каждую карту, подложенную под карту птицы.

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.

ОЧКИ ЗА	ПТИЦЫ						
	КАРТЫ БОНУСОВ						
	ЦЕЛИ РАУНДОВ						
1 ОЧКО ЗА КАЖДОЕ	ЯЙЦО						
	КОРМ НА КАРТАХ						
	ПОДЛОЖЕННАЯ КАРТА						
	ВСЕГО						

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

ОЧКИ



ЧЕТЫРЕ ДЕЙСТВИЯ

Подробное описание. По 1 действию за ход.



ДЕЙСТВИЕ 1: СЫГРАЙТЕ 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 СЫГРАТЬ КАРТУ:

1. Выберите карту птицы с руки и поместите фишку действия над колонкой, в которую хотите поселить птицу. Заплатите указанную стоимость, если требуется, сбросив яйца с любой из птиц в вашем заповеднике. 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.
2. 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



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.



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.

3. Выложите карту птицы на крайнюю левую незанятую клетку в требуемом ареале и переместите фишку действия в левую часть ряда «СЫГРАЙТЕ ПТИЦУ».

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.

4. 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.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:

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



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.

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.

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».



Пример: получите 1 жетон корма за кубик, при этом можете сбросить 1 карту птицы, чтобы получить дополнительный жетон за другой кубик. Затем можете активировать свойство 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 бросить 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 запастись 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 птицу» 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 кладете 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.

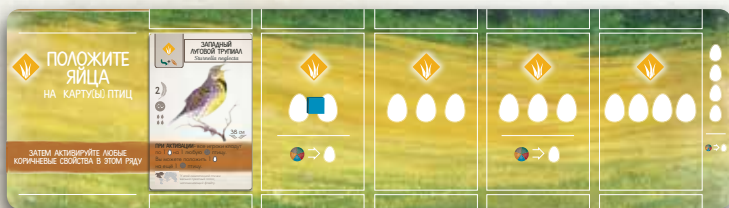
ТИП ГНЕЗДА

ПРЕДЕЛ КЛАДКИ



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 свойство 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 ГНЁЗД

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



ПЛАТФОРМА



ЧАША



ДУПЛО



НАЗЕМНОЕ



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!

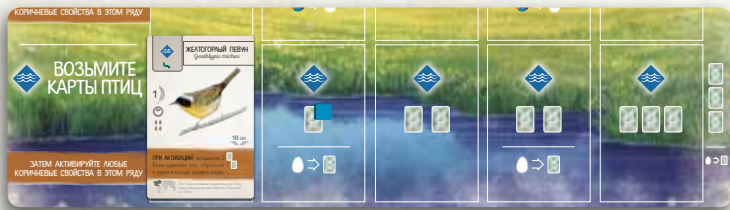


ДЕЙСТВИЕ 4: ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ ПТИЦ И АКТИВИРУЙТЕ СВОЙСТВА БОЛОТНЫХ ПТИЦ

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:

в игре представлено 170 из 914 видов птиц, встречающихся в Северной Америке. В нижней части карты показано, на каких континентах обитает конкретный вид.





СВОЙСТВА ПТИЦ

В ИГРЕ 3 ВИДА СВОЙСТВ ПТИЦ:


ПРИ АКТИВАЦИИ (СКОРИЧНЕВОЕ): 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.






ВОРОБЬИНАЯ ПУСТЕЛГА
Falco sparverius




56 см

5

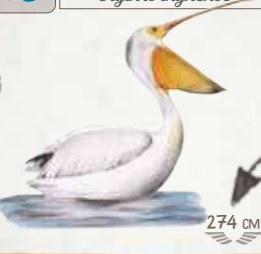



ПРИ АКТИВАЦИИ: бросьте все кубики вне кормушки. Если выпала , получите 1  и запасите на этой карте.

Пустельга выслеживает грызунов по запаху мочи. Поймав добычу, она запасает излишки.







АМЕРИКАНСКИЙ БЕЛЫЙ ПЕЛИКАН
Pelecanus erythrorhynchos



274 см

5





ПРИ АКТИВАЦИИ: сбросьте 1 , чтобы подложить 2  из колоды под эту карту.

Пеликаны совместно стоят рыбу, после чего загребают добычу клювом.

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 в ход соперника. Розовым свойством можно воспользоваться только раз между двумя вашими ходами (если свойство сработает от действий 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.



КОРОЛЕВСКИЙ ТИРАНН
Tyrannus tyrannus



38 см

2




РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ: когда соперник играет  птицу, получите 1  из общего запаса.

Защищая территорию, королевский тиранн демонстрирует оранжевое оперение на макушке.

ПРИ РОЗЫГРЫШЕ СБЕСЦВЕТНОЕ:

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



ГОЛУБАЯ СИАЛИЯ
Sialia currucoides



36 см

4




ПРИ РОЗЫГРЫШЕ: сыграйте вторую птицу в ваш . Стоимость розыгрыша обычная.

Ареал этих птиц простирается от прерий до высокогорных лесов.

В Приложении 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.

КОНЕЦ РАУНДА

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

1. **Уберите все фишки действия из заповедника.**
2. **Подсчитайте очки за выполнение цели завершившегося раунда.**
3. **Сбросьте все открытые карты птиц из авиария и выложите туда новые карты из колоды.**
4. **Передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке игроку.**

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА ЦЕЛИ РАУНДА

Цели раунда связаны с количеством птиц или яиц в указанном ареале или типе гнёзд. **Каждый игрок выставляет фишку действия на планшет целей** (даже если вы получили 0 очков), чтобы обозначить набранные очки. Планшет двухсторонний, 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.

1-й РАУНД		БОЛЬШИНСТВО	4	1	0	0
			1-Е МЕСТО	2-Е МЕСТО	3-Е МЕСТО	
2-й РАУНД		БОЛЬШИНСТВО	5	2	1	0
			1-Е МЕСТО	2-Е МЕСТО	3-Е МЕСТО	
3-й РАУНД		БОЛЬШИНСТВО	6	3	2	0
			1-Е МЕСТО	2-Е МЕСТО	3-Е МЕСТО	
4-й РАУНД		БОЛЬШИНСТВО	7	4	3	0
			1-Е МЕСТО	2-Е МЕСТО	3-Е МЕСТО	

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

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.

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.

1-й РАУНД		КАЖДЫЙ	5	4	3	2	1	0
			МАКС					
2-й РАУНД		КАЖДЫЙ	5	4	3	2	1	0
			МАКС					
3-й РАУНД		КАЖДЫЙ	5	4	3	2	1	0
			МАКС					
4-й РАУНД		КАЖДЫЙ	5	4	3	2	1	0
			МАКС					

**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.

Очки за все карты бонусов начисляются в конце игры. В Приложении детально описано, как это происходит.

В ИГРЕ ИСПОЛЬЗОВАНЫ

- Сведения о птицах с сайта All About Birds Корнельской лаборатории орнитологии (allaboutbirds.org), из книг Дж. Дж. Одюбона «Птицы Америки» (www.audubon.org/bird-guide) и Д. А. Сибли «Каталог птиц Северо-востока США» и «Каталог птиц Северо-запада США».
- Башня-кормушка, разработанная Tower Rex (towerrex.com).
- Фотографии птиц работы Гленна Барли, Алана Мёрфи, Романа Т. Бревки, Роба Палмера и Питера Грина.
- Рисунки птиц и прочие иллюстрации, доступные на nataliarojarart.com и anammartinez.com.

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 твиттер @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



STONEMAIER
GAMES