

# КРЫЛЬЯ

## ПТИЦЫ АЗИИ

### СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА О КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИИ ПТИЦ

*Автор: Элизабет Харгрэив*

*Художники: Наталиа Рохас и Ана-Мария Мартинес-Харамильо*

Третье дополнение к игре «Крылья» познакомит вас с яркими, загадочными и великолепными птицами Азии. Для игры мы выбрали птиц среди более чем 2 800 видов пернатых, обитающих в Азии.

«Птицы Азии» представляют собой отдельную игру для одного игрока (правила режима одиночной игры см. в буклете Автомы) или двух игроков (правила режима дуэли в буклете обведены красным). Если вы играете в «Крылья» впервые, из этого буклета вы узнаете всё, что понадобится для игры. Дополнение также включает новый режим стаи, позволяющий сыграть в «Крылья» вшестером или всемером (правила режима стаи в буклете обведены синим). Новые карты птиц и бонусов можно использовать вместе с картами из основной игры и дополнений к ней.

### СОСТАВ ИГРЫ

Правила  
Приложение  
90 карт птиц



14 карт бонусов  
(из них 3 обновлённые карты  
из основной игры)



Двухсторонний планшет атласа  
(режим дуэли) и целей (режим стаи)



Двухсторонний определитель хода  
(режим стаи)



6 жетонов целей дуэли



30 жетонов дуэли (по 15 на игрока)



5 деревянных кубиков



Кормушка



Авиарий



2 двухсторонних заповедника



16 деревянных фишек действий  
(по 8 каждого цвета)



30 фигурок яиц



81 жетон корма



Двухсторонняя памятка



Блокнот для подсчёта очков



Жетон первого игрока



2 руководства по быстрому старту  
в режиме дуэли (для каждого игрока)



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

1. **КАРТЫ ПТИЦ.** Перемешайте колоду карт птиц. Положите её рядом с авиариумом и выложите туда 3 карты в открытую.
2. **ОБЩИЙ ЗАПАС.** Сложите все яйца и жетоны корма в общий запас. Эти ресурсы доступны всем игрокам.
3. **КОРМУШКА.** Бросьте кубики и поместите их в кормушку.
4. **КАРТЫ БОНУСОВ.** Перемешайте колоду карт бонусов и положите её на стол.
5. **ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ.** Перемешайте жетоны целей вслепую (они двухсторонние). Выложите по 1 жетону цели (случайной стороной вверх — см. с. 15) на каждую из 4 пустых клеток на планшете целей. Остальные жетоны уберите в коробку.

## РЕЖИМ ДУЭЛИ С2 ИГРОКА

В дополнении «Птицы Азии» появляется новый режим игры, предназначенный для 2 игроков. Следуйте всем шагам подготовки к игре с 1-го по 4-й, а затем выполните следующие шаги:

5. **АТЛАС И ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ ДУЭЛИ.** Используйте компоненты режима дуэли — атлас и жетоны целей дуэли. Эти жетоны двухсторонние, с красными уголками. Выберите 4 случайных жетона и разложите на 4 клетках ниже атласа. Остальные жетоны уберите в коробку.
6. **ЖЕТОНЫ ДУЭЛИ.** Положите по 1 жетону дуэли своего цвета на каждую из 15 клеток для птиц в своём заповеднике. Каждый раз, сыграв птицу, переносите жетон дуэли из заповедника в атлас.

## ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

А. Каждый игрок получает:

- Заповедник (используйте внутреннюю сторону, как показано на рисунке ниже. Внешняя сторона используется только при игре с дополнением «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.

- Б. Сбросьте 5 из 10 ваших ресурсов (карты и/или жетоны корма). Вероятно, вы предпочтёте приберечь жетоны корма, чьи символы указаны в левом верхнем углу карт птиц, которые вы решили оставить. Например, можете оставить 2 карты птиц и 3 жетона корма либо 4 карты птиц и 1 жетон корма. Если вы играете с дополнением «Птицы Океании», также получите 1 жетон нектара.
- 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.

Примечание: если вы используете руководство по быстрому старту, возьмите указанные в нём карты и жетоны корма.



На рисунке изображена подготовка к режиму дуэли. Для игры по обычным правилам используйте планшет целей из основной игры (шаг 5) и не кладите жетоны дуэли.

Карты птиц и бонусов из этого дополнения можно объединить с картами из основной игры «Крылья» и других дополнений к ней. Для удобства карты дополнения «Птицы Азии» помечены буквой **A** в нижнем правом углу. Если вы уже знакомы с правилами «Крыльев», можете приступать к игре. Отличия в правилах игры режима дуэли и режима стаи обведены в данном буклете красным и синим цветом соответственно. Свойства некоторых новых птиц указаны в приложении.

## РЕЖИМ СТАИ (6–7 ИГРОКОВ)

Это дополнение, если его объединить с основной игрой, позволяет сыграть в «Крылья» вшестером или всемером в режиме стаи. Если вы играете в режиме стаи впервые или среди вас есть неопытные игроки, отведите на игру не менее 2 часов.

### О РЕЖИМЕ

Для ускорения процесса в режиме стаи **сразу 2 игрока одновременно становятся активными**. Вы становитесь частью группы игроков, использующих отдельную кормушку, авиарий и ресурсы. При этом, как обычно, все игроки соревнуются друг с другом. Однако цели раунда, розовые свойства «РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ» и любые свойства птиц, влияющие на игроков, распространяются на всех игроков вне зависимости от их групп.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поделитесь на 2 группы (3 на 3 при игре вшестером или 3 на 4 при игре всемером). Состав групп не меняется до конца игры.

Вместо общих шагов подготовки к игре выполните следующие:

1. **Порядок хода.** Положите определитель хода на середину стола. Он состоит из 2 частей. Убедитесь, что обе части повернуты стороной, соответствующей количеству игроков (6 или 7), вверх. Распределите фишки действий между игроками строго в порядке цветов на определителе (если вы предпочитаете конкретный цвет, сядьте так, чтобы он достался вам).
2. **Карты птиц.** Перемешайте колоду птиц, используя карты из основной игры и/или других дополнений так, чтобы их хватило для игры выбранным составом. Поделите колоду пополам и положите по стопке возле авиария каждой из групп. Затем выложите в каждый авиарий по 3 карты в открытую.
3. **Общий запас.** Сложите все яйца и жетоны корма в общий запас. Эти ресурсы доступны всем игрокам.
4. **Кормушки.** Каждая группа использует отдельную кормушку и 5 кубиков корма.
  - При игре с дополнением «Птицы Океании» каждая группа использует по 2 кубика из дополнения «Птицы Океании» и 3 обычных кубика корма.
5. **Карты бонусов.** Перемешайте все имеющиеся карты бонусов и положите получившуюся колоду на стол так, чтобы обе группы могли до неё дотянуться.
6. **Жетоны целей.** Выберите один набор жетонов целей для всех игроков (используйте стандартные жетоны целей, с красными уголками предназначены для режима дуэли). Перемешайте их вслепую (жетоны двухсторонние). Положите по 1 жетону случайной стороной вверх на каждую из 4 пустых клеток на планшете целей стаи (с обратной стороны атласа). Остальные жетоны целей уберите в коробку.

### ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Выполните стандартные шаги подготовки игроков, указанные на с. 2. Затем поверните стрелку со звездой на определителе хода так, чтобы она указывала на игрока с жетоном первого игрока (в данном случае — фиолетового).



### ОСОБЕННОСТИ ГРУППЫ

- Группы в игре выполняют только одну функцию: устанавливают, кому из игроков достанется определённый набор кубиков и карт.
- Игроки каждой группы могут использовать кормушку и авиарий только своей группы.
- Если в тексте свойства птицы говорится о «любом кубике», речь идёт исключительно о кубиках 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 птицу с руки (см с. 6).
-  Получите корм и активируйте свойства лесных птиц (см с. 7).
-  Положите яйца и активируйте свойства степных птиц (см с. 8).
-  Возьмите карты птиц и активируйте свойства болотных птиц (см с. 9).

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

Чтобы сыграть птицу с руки в ареал, поставьте фишку действия в свой заповедник над той колонкой, куда хотите сыграть птицу (напротив надписи «Сыграйте птицу»). Заплатите стоимость птицы, потратив корм и яйца, и разместите птицу в своём заповеднике. Если у карты есть белое свойство «ПРИ РОЗЫГРЫШЕ», можете его активировать.

Действия «Получите корм», «Положите яйца» и «Возьмите карты птиц» 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**, по желанию активируя коричневые свойства карт «ПРИ АКТИВАЦИИ» в этом ряду.
3. Когда переместите фишку действия в крайнюю левую часть заповедника, оставьте её там, поскольку количество фишек здесь может повлиять на бирюзовые свойства карт «В КОНЦЕ РАУНДА». Завершите свой ход.

**ВАЖНО:** количество символов яиц над колонками 2–5 указывает на стоимость розыгрыша птицы (см. с. 6). Получая награды с клеток ареалов, вы не оплачиваете эту стоимость.



## ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

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

1. **Активируйте свойства птиц «В КОНЦЕ РАУНДА»** в своём заповеднике.
2. **Подсчитайте очки за выполнение цели завершившегося раунда.**
3. **Если завершился 4-й раунд, активируйте свойства птиц «В КОНЦЕ ИГРЫ» и переходите к финальному подсчёту очков.** Если нет, перейдите к следующим пунктам.
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.**

Используйте 1 из своих фишек действий, чтобы отметить свой 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:** с каждым раундом у игроков становится меньше доступных действий, но свойства птиц в заповеднике создают более сильные комбинации.

## РЕЖИМ ДУЭЛИ

Передайте жетон первого игрока тому, кто набрал меньше очков за цель раунда. В случае ничьей жетон получает игрок, у которого в этом раунде его не было.

## РЕЖИМ СТАИ

Передавая жетон первого игрока соседу слева, поверните стрелку со звездой на определителе хода так, чтобы она указывала на нового первого игрока.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра завершается после 4-го раунда. Активируйте жёлтые свойства «В КОНЦЕ ИГРЫ» и запишите в блокнот:

- Очки за карты птиц в вашем заповеднике (указаны на картах птиц).
- Очки за карты бонусов (указаны на картах бонусов).
- Очки за цели раундов (указаны на планшете целей).
- Очки за накопленный нектар (если вы играете с дополнением «Птицы Океании»).
- 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 всех очков.

В случае ничьей побеждает тот, у кого больше всего неиспользованных жетонов корма.

Если ничья сохраняется, претенденты разделяют победу.

## ОЧКИ

[illegible]

В данном буклете приводятся подробные правила игры, однако игру можно освоить с помощью руководства по быстрому старту и памяток. Рекомендуем использовать их, если вы впервые играете в режиме дуэли.



**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!

## РУКОВОДСТВО ПО БЫСТРОМУ СТАРТУ И ОБУЧАЮЩИЕ КАРТЫ ДЛЯ РЕЖИМА ДУЭЛИ

Проще всего освоить «Крылья» с помощью руководства по быстрому старту.

Раздайте каждому игроку по экземпляру: первый игрок берёт руководство для игрока А. Подготовьтесь к игре по обычным правилам, **но** не выбирайте карты птиц и жетоны корма. Используйте 6 обучающих карт **с красными уголками** из этого дополнения и указанные жетоны корма.

В данных руководствах расписаны примеры первых 4 ходов первого раунда.

Освоившись с игрой, замешайте обучающие карты в общую колоду. У этих карт есть цветной уголок, по которому их можно без труда найти в колоде.

В состав основной игры «Крылья» также входит руководство по быстрому старту и 10 обучающих карт (с серыми уголками) для изучения правил игры бóльшим составом участников.



# ЧЕТЫРЕ ДЕЙСТВИЯ

Подробное описание. По 1 действию за ход.



## ДЕЙСТВИЕ 1: СЫГРАЙТЕ ПТИЦУ 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 птицу нельзя.

### ВЫПОЛНИТЕ СЛЕДУЮЩЕЕ, ЧТОБЫ СЫГРАТЬ ПТИЦУ:

1. Выберите карту птицы с руки и определитесь с ареалом её размещения. В игре 3 ареала:



ЛЕС



СТЕПЬ



БОЛОТО

Если на карте птицы несколько символов ареалов, можете выбрать любой из них. В каждом ареале может быть не более 5 птиц.

2. Поставьте фишку действия над колонкой, в которую хотите сыграть птицу, и, если требуется, заплатите указанную стоимость, сбросив яйца с любых птиц в вашем заповеднике. Всегда размещайте птицу в крайней левой незанятой клетке выбранного ряда. Не сбрасывайте яйца, когда играете первую птицу в ряд. Чтобы сыграть птицу во 2-ю или 3-ю колонку ряда, сбросьте 1 яйцо в общий запас. Чтобы сыграть птицу в 4-ю или 5-ю колонку ряда, сбросьте 2 яйца в общий запас.
3. Заплатите корм, указанный на карте. Сбросьте в общий запас соответствующие жетоны корма (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 розыгрыша.



**ИЛИ:** косая черта в игре означает «или» (например, в стоимости птицы — потратьте 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.

АРЕАЛ

КОРМ



### 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.

4. Разместите птицу и переместите свою фишку действия в левую часть ряда «Сыграйте птицу».

5. Если птица имеет белое свойство «ПРИ РОЗЫГРЫШЕ», можете активировать его.

Прочие свойства в вашем заповеднике во время розыгрыша не активируются. «Сыграйте птицу» — единственное действие, при котором свойства птиц в ряду не активируются. В режиме дуэли разместите жетон дуэли в атласе (см. с. 10).



## ДЕЙСТВИЕ 2: ПОЛУЧИТЕ КОРМ И АКТИВИРУЙТЕ СВОЙСТВА ЛЕСНЫХ ПТИЦ

В первую очередь корм нужен, чтобы играть 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 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 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 птицы.

СВОЙСТВО



### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОРМУШКИ

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

Если кормушка опустела, бросьте все 5 кубиков и поместите их в кормушку. 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 заново 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 «Сыграйте 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 картах птиц в вашем заповеднике.

### 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 яиц на карте). Яйцо остаётся на ней до конца игры, если вы не сбросите его.

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 корма, 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 карт бонусов и целей раундов. В игре 4 типа гнезд:



ПЛАТФОРМА



ЧАША



ДУПЛО



НАЗЕМНОЕ



Некоторые птицы выют нестандартные гнезда — они помечены звездой. Они считаются гнёздами любого типа для карт бонусов, свойств птиц и целей.

**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 птиц на руку. Можете брать карты как 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.



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 птиц».

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОЛОДЫ ПТИЦ

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

В конце каждого раунда сбросьте оставшиеся в авиарии карты птиц и замените их тремя новыми. Карты в сбросе лежат в открытую.



#### ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:

в нижней части каждой карты птицы показано, на каких континентах обитает конкретный вид.



## РЕЖИМ ДУЭЛИ

Сыграв птицу в свой заповедник, уберите с её клетки жетон дуэли и разместите его на незанятой клетке в атласе, учитывая особенности розыгрыша этой птицы.

Выбранная клетка атласа должна соответствовать следующим условиям:

- Клетка находится в регионе атласа, соответствующем ареалу, в который вы сыграли птицу.
- Символ на клетке совпадает с символом на карте птицы:
  - » Разместить жетон на клетке с гнездом можно, только если вы сыграли карту с аналогичным символом гнезда.
    - Если на карте птицы указан символ звезды, можете разместить жетон на клетке с любым гнездом в атласе.
  - » Занять клетку с символом корма можно, только если вы потратили корм этого типа.
    - Если вы обменяли корм для этой птицы по схеме «2 за 1», считайте, что потратили требующийся ей тип корма — можете занять соответствующую ему клетку, а не тем двум типам корма, которые обменяли на него.
  - » Для клеток «50+ см» и «<50 см» важен размах крыльев птиц (птицы с размахом крыльев [\*] (из дополнения «Птицы Океании») подходят сразу для обеих клеток).

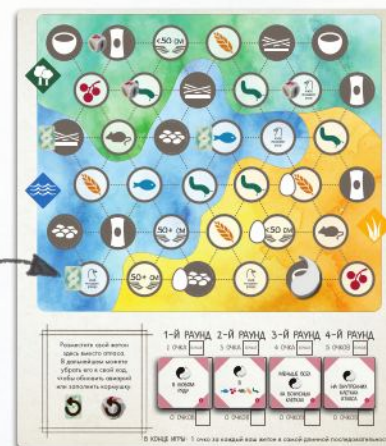
Вы должны сыграть птицу в указанный ареал, потратив требующийся ей корм. Недостаточно лишь иметь подходящие символы на сыгранной карте.

### Когда можно разместить жетон?

- Размещайте жетон в атласе каждый раз, сыграв птицу. Обычно это происходит во время выполнения действия «Сыграйте птицу», однако свойства некоторых птиц, позволяющие вам сыграть птицу (например, «Сыграйте вторую птицу в этот ареал»), также учитываются.
- **Помните**, что жетоны дуэли, лежащие на каждой клетке вашего заповедника, служат напоминанием о том, чтобы их использовать, но не являются условием розыгрыша. Например:
  - » Переместив одну птицу с помощью свойства другой птицы, вы не размещаете в атласе очередной жетон.
  - » Свойства некоторых птиц из других дополнений позволяют сыграть одну птицу поверх другой. Это считается розыгрышем птицы, поэтому вы можете разместить в атласе жетон дуэли.
  - » В маловероятной ситуации, если вы уже сыграли более 15 птиц (использовав все жетоны дуэли), используйте подходящую замену.

**На каждой клетке атласа не может быть больше 1 жетона дуэли!**

Если вы не можете или не хотите размещать жетон дуэли в атласе, можете вместо этого положить его в нижний левый угол атласа, в область обновления. В любой момент **одного из своих следующих ходов** можете убрать оттуда свой жетон, чтобы обновить авиарий или заполнить кормушку.



**БОНУС:** некоторые клетки атласа приносят бонусы. Разместив там жетон, вы получите указанное — яйцо, карту птицы или жетон корма (за кубик из кормушки).

Пример: сыграв сибирского жулана в степь (см. рис. выше), вы можете разместить свой жетон дуэли на незанятой клетке степи с любым из следующих символов: «беспозвоночное», «грызун», «гнездо-чаша» либо «<50 см». Вы решили разместить свой жетон на степной клетке с гнездом-чашей.

Пример: сыграв обыкновенного канюка (из дополнения «Птицы Европы») в степь за счёт его свойства поверх сибирского жулана из примера выше, вы можете разместить свой жетон дуэли на незанятой клетке степи с символом «50+ см». На клетке «грызун» вы не сможете разместить свой жетон дуэли в таком случае, поскольку не тратили корм.

## РЕЖИМ СТАИ

Оба игрока, на которых указывает определитель хода, являются активными и совершают свои ходы одновременно.

Когда оба активных игрока завершили свои ходы, поверните определитель хода по часовой стрелке.

После этого следующие

2 активных игрока совершают свои ходы аналогичным образом.

- Чтобы избежать путаницы, дождитесь, когда **оба** активных игрока завершат свои ходы, и только затем вращайте определитель. Для удобства, завершив ход, активный игрок должен сообщить об этом.

Продолжайте, пока все игроки не совершат все свои ходы.



## ОСОБЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА ПРИ ИГРЕ ВСЕМЕРОМ

Во 2-м и 4-м раундах каждый игрок совершает нечётное количество ходов. В результате в конце раунда, когда все игроки завершат свои ходы, у игрока справа от обладателя жетона первого игрока останется 1 фишка. Этот игрок в одиночку совершает последний ход.

В половине случаев 2 игрока по краям группы из 4 игроков становятся активными в один и тот же ход, что может вызвать затруднения, если оба будут взаимодействовать с кормушкой или авиарием. В эти ходы активные игроки должны совершать свои ходы по очереди, а не одновременно.

- 1-й и 3-й раунд: стрелка со звездой на определителе хода указывает на первого игрока из 2 активных (отметка «1, 3» на стрелке).
- 2-й и 4-й раунд: стрелка без звезды на определителе хода указывает на первого игрока из 2 активных (отметка «2, 4» на стрелке).

Если первый активный игрок берёт карты при совершении этих ходов, то после завершения своего хода он пополняет авиарий, а затем ход начинает второй активный игрок.

## ИГРА С ДОПОЛНЕНИЕМ «ОКЕАНИЯ»

**НЕКТАР:** нектар доступен всем игрокам в виде ресурса. Поделите кубики из «Птиц Океании» между двумя кормушками (по 2 кубика из «Птиц Океании» и по 3 обычных на кормушку).

Если при подсчёте нектара возникла ничья, разрешите её следующим образом: первое место могут занять несколько игроков, а второе место присуждается игроку(-ам) со следующим результатом.

**ЭМУ:** получите все зёрна из кормушки своей группы. Распределяя зёрна, можете передать их любым игрокам за столом.



# СВОЙСТВА ПТИЦ

## В ИГРЕ 5 ВИДОВ СВОЙСТВ ПТИЦ:

**ПРИ АКТИВАЦИИ (СКОРИЧНЕВЫЕ):** 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 каждый жетон принесёт по 1 очку в конце игры. Если в общем запасе закончились жетоны корма, можете запасать вместо них сброшенные карты.

 Это символ хищной птицы.



## РАЗМАХ КРЫЛЬЕВ

каждой из птиц указан для сравнения при активации свойств некоторых птиц.

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

## РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ (РОЗОВЫЕ):

эти свойства активируются в ход соперника. Розовым свойством можно воспользоваться только 1 раз между 2 вашими ходами (если свойство сработает от действий соперника). Советуем вам сообщить другим игрокам о сути свойства и о том, что его активирует. Игроки должны напоминать своим соперникам, если у тех должно активироваться розовое свойство.



## ПРИ РОЗЫГРЫШЕ (СБЕЛЫЕ):

эти свойства можно активировать только сразу после того, как вы сыграли птицу с таким свойством (и никогда повторно).



### В КОНЦЕ РАУНДА СБИРЮЗОВЫЕ:

эти свойства могут быть активированы в конце каждого раунда (не более 4 раз за игру для каждой птицы). Активируйте их в порядке хода, начиная с первого игрока текущего раунда. Если у вас несколько птиц с бирюзовыми свойствами, можете активировать их в любом порядке. Эти свойства НЕ активируют розовые свойства «РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ».



### В КОНЦЕ ИГРЫ СЖЁЛТЫЕ:

эти свойства активируются однократно — в конце игры. Сперва подсчитайте очки за цель 4-го раунда, затем активируйте жёлтые свойства. Если у вас несколько птиц с жёлтыми свойствами, можете активировать их в любом порядке. Эти свойства НЕ активируют розовые свойства «РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ».



В приложениях к основной игре и всем дополнениям описаны все свойства птиц.

**Активация свойств птиц необязательна.** Например, если не хотите тратить карту птицы, подкладывая её под другую, чтобы сформировать стаю, вы не обязаны делать это.

## РЕЖИМ СТАИ СВОЙСТВА, ВЗАИМОДЕЙСТВУЮЩИЕ С ДРУГИМИ ИГРОКАМИ

В целом, свойства птиц, предполагающие взаимодействие с другими игроками, направлены на всех игроков за столом, а не только на вашу группу.

### РОЗОВЫЕ СВОЙСТВА «РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ»

Активный игрок не может активировать розовые свойства своих птиц, даже если одновременно с ним ходит другой игрок. Эти свойства обнуляются каждый раз, когда вы становитесь активным игроком. Вы можете активировать розовые свойства ваших птиц во время хода любого игрока, а не только во время хода игрока из вашей группы.

### СВОЙСТВА, КАСАЮЩИЕСЯ «ВСЕХ ИГРОКОВ», «КАЖДОГО ИГРОКА» И «ОСТАЛЬНЫХ ИГРОКОВ»

Если вы активировали свойство, которое что-то приносит «всем игрокам» или «каждому игроку», это касается всех игроков за столом, включая другого активного игрока. Если вы активировали свойство, которое что-то приносит «остальным игрокам», это касается всех игроков за столом, включая другого активного игрока, но исключая вас. Однако другой активный игрок получит эти ресурсы только после завершения своего хода. Использовать их в свой ход он не сможет.

- При игре всемером, в тех случаях, когда 2 активных игрока по очереди совершают свои ходы (см. с. 11), второй активный игрок сперва завершает свой ход и только затем получает то, что принесло ему свойство другого игрока. Некоторые свойства предполагают выбор из нескольких карт или кубиков в порядке хода (например, свойство обыкновенного архилохуса из основной игры). В этом случае:
  - Каждая группа выбирает из своего отдельного набора карт или кубиков.
  - В той группе, которая не активировала данное свойство, первым выбирает активный игрок (как только завершит свой ход). При этом ему всё равно достанутся только те ресурсы, которые получают «все игроки».
  - » При игре всемером, если при активации подобного свойства в вашей группе нет активного игрока, первым выбирает тот, кто должен стать следующим первым игроком.

### СВОЙСТВА, КАСАЮЩИЕСЯ «СОПЕРНИКА»

Активировав свойство, требующее выбрать соперника, выбирайте любого игрока за столом.

Если свойство требует выбрать игрока слева или справа от вас, выбирайте независимо от его принадлежности к группе.

# КОНЕЦ РАУНДА

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

1. **Активируйте свойства птиц «В КОНЦЕ РАУНДА»** в своём заповеднике.
2. **Подсчитайте очки за выполнение цели** завершившегося раунда.
3. **Если завершился 4-й раунд, активируйте свойства птиц «В КОНЦЕ ИГРЫ»** и переходите к финальному подсчёту.  
Если нет, перейдите к следующим пунктам.
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.**

## КОНЕЦ РАУНДА В РЕЖИМЕ ДУЭЛИ

В конце раунда, как обычно, игроки используют фишки действий, чтобы отметить свой результат (см. с. 15).

Очки получает только тот, кто успешнее выполнил каждую цель раунда:

- Игрок, занявший первое место за цель, помещает фишку в клетку над жетоном цели и получает указанное количество очков.
- Игрок, занявший второе место за цель, помещает фишку под жетоном цели и получает 0 очков.
- Игрок, занявший второе место за цель, также получает жетон первого игрока в следующем раунде.
- В случае ничьей оба игрока получают одинаковое количество очков, а жетон первого игрока получает тот, кто не был первым игроком в текущем раунде.

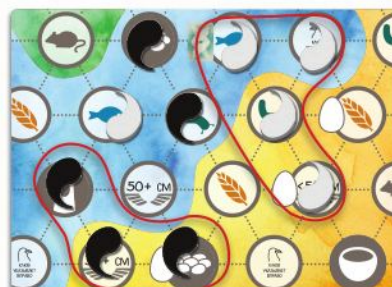
В конце игры определите самую длинную последовательность ваших жетонов в атласе.

Получите по 1 очку за каждый жетон в этой последовательности.

- Две клетки в атласе образуют последовательность, если они соединены линией.

| 1-й РАУНД | 2-й РАУНД | 3-й РАУНД     | 4-й РАУНД      |
|-----------|-----------|---------------|----------------|
| 2 ОЧКА    | 3 ОЧКА    | 4 ОЧКА БОЛЬШЕ | 5 ОЧКОВ БОЛЬШЕ |
|           |           |               |                |
| 0 ОЧКОВ   | 0 ОЧКОВ   | 0 ОЧКОВ       | 0 ОЧКОВ        |

В КОНЦЕ ИГРЫ: 1 очко за каждый ваш жетон в самой длинной последовательности



Пример:  
на рисунке слева  
белый игрок  
получает 4 очка  
за самую длинную  
последовательность,  
а чёрный — 3 очка.

## ПРИ ИГРЕ С ДРУГИМИ ДОПОЛНЕНИЯМИ

### ПТИЦЫ ЕВРОПЫ:

Свойства серого гуся, широкохвостой камышовки и зелёного дятла позволяют вам дважды посчитать их при выполнении целей раунда. Разыгрывая этих птиц, можете разместить в атласе по 2 жетона — каждый на отдельной клетке. Также каждый жетон можно разместить в области обновления.

Птицы, которых вы размещаете горизонтально (например, сизоворонка, чёрный дрозд, серая цапля и длиннохвостая синица), всё равно считаются за 1 птицу. Размещайте в атласе за любую из этих птиц только 1 жетон.

### ПТИЦЫ ОКЕАНИИ:

Если вы потратили нектар в качестве корма любого типа, можете считать, что потратили требуемый тип корма.

Если вы потратили его в качестве нектара (за птицу, которая питается им), можете считать его кормом любого типа при размещении жетона в атласе.

## КОНЕЦ РАУНДА В РЕЖИМЕ СТАИ

В случае ничьей все игроки, претендующие на какое-либо место, получают одинаковое количество очков. Например, если 2 игрока оспаривают первое место, максимальную сумму очков получают оба, а второе место присуждается игроку(-ам) со следующим результатом.

- Передайте жетон первого игрока соседу слева и поверните стрелку на определителе хода так, чтобы стрелка со звездой указывала на него. Стрелки укажут на 2 первых игроков следующего раунда.

| РЕЖИМ СТАИ |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| 1-й РАУНД  | 2-й РАУНД | 3-й РАУНД | 4-й РАУНД | 5-й РАУНД | 6-й РАУНД | 7-й РАУНД | 8-й РАУНД | 9-й РАУНД | 10-й РАУНД |
| 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 СОРИГИНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ОСНОВНОЙ ИГРЫ

В состав основной игры входит двухсторонний планшет целей и набор жетонов целей. 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

Используя данную сторону, отмечайте полученные места за цели раундов.

В конце раунда подсчитайте количество целевых объектов.

Игроки сравнивают свои результаты и выставляют фишки действий

на соответствующие призовые места.

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

**В случае ничьей** претенденты выставляют свои фишки на оспариваемое место, а награда за другие оспариваемые отменяется. В конце игры сложите очки за все оспариваемые места, 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). Игрок со следующим ненулевым результатом займёт 3-е место.

**У вас должен быть хотя бы 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 «0».

### ГОЛУБАЯ: ПО 1 ОЧКУ ЗА ЦЕЛЕВОЙ ОБЪЕКТ

Используя данную сторону, отмечайте 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 целевых объектов у вас нет, **вы всё равно должны выставить свою фишку действия на клетку «0»**.

|           |           |           |           |        |   |   |   |   |   |   |
|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|---|---|---|---|---|---|
| 4-й РАУНД | 3-й РАУНД | 2-й РАУНД | 1-й РАУНД | каждый | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| 3-й РАУНД | 4-й РАУНД | 2-й РАУНД | 1-й РАУНД | каждый | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| 2-й РАУНД | 3-й РАУНД | 4-й РАУНД | 1-й РАУНД | каждый | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| 1-й РАУНД | 2-й РАУНД | 3-й РАУНД | 4-й РАУНД | каждый | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |

**ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ СМ. НА С. 5  
ПОДРОБНОЕ 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. Вы можете заменить карты бонусов «Художник», «Картограф» и «Анатом» из основной игры «Крылья» обновлёнными с более детальными описаниями.

Очки за все карты бонусов начисляются в конце игры. В приложении вы найдёте подробное описание карт бонусов.

## ПРОЧИЕ ПРИМЕЧАНИЯ

**РАЗМАХ КРЫЛЬЕВ:** в отличие от Северной Америки и Европы, в Азии не так популярен замер размаха крыльев птиц, поэтому получить эти данные о многих птицах нам не удалось

(обычно азиатские орнитологи измеряют только одно крыло). Мы постарались, насколько это возможно, экстраполировать размах крыльев, исходя из имеющихся сведений.

## В ИГРЕ ИСПОЛЬЗОВАНЫ

- Сведения о птицах с сайта [birdsoftheworld.org](http://birdsoftheworld.org), из книги *The Encyclopedia of Birds* Пола Хаммонд и Пера Кристиансена и прочих источников.
- Рисунки птиц и прочие иллюстрации, доступные на сайте [Redandbluedesigns.com](http://Redandbluedesigns.com).
- Шрифт *Cardenio Modern*, созданный Нильсом Кордесом, [nilscordes.com](http://nilscordes.com).
- В «Птицах Азии» используются изображения кормушки и заповедника авторства Бет Собел из дополнения «Птицы Океании», а также изображение птицы авторства Каталины Мартинес.

### НУЖНО ОБУЧАЮЩЕЕ ВИДЕО?

Ищите на [stonemaiergames.com/games/wingspan/videos](http://stonemaiergames.com/games/wingspan/videos)

### НУЖНЫ ПРАВИЛА НА ДРУГИХ ЯЗЫКАХ?

Скачайте их на [stonemaiergames.com/games/wingspan/rules](http://stonemaiergames.com/games/wingspan/rules)

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

Напишите о Wingspan на BoardGameGeek

### НУЖНЫ КОМПОНЕНТЫ НА ЗАМЕНУ?

Запросите их на [stonemaiergames.com/replacement-parts](http://stonemaiergames.com/replacement-parts)

### ХОТИТЕ БЫТЬ НА СВЯЗИ?

Подписывайтесь на ежемесячные обновления на [stonemaiergames.com/e-newsletter](http://stonemaiergames.com/e-newsletter)

Русское издание игры подготовлено компанией «Лавка Геймз». [www.lavkaigr.ru](http://www.lavkaigr.ru)  
Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Татьяне Леонтьевой, Марии Гольской-Диас, Илье Клеванову, Артёму Жданееву, Алексею Полянскому, Евгении Акбашевой, Анастасии Ефремовой и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русского издания.  
Отдельная благодарность кандидату биологических наук, доценту кафедры морфологии и экологии животных Саратовского Государственного университета, заведующему зоологическим музеем СГУ Мельникову Е. Ю.

©2025 Stonemaier LLC. Торговый знак Wingspan принадлежит компании Stonemaier LLC. Все права защищены.



**STONEMAIER**  
GAMES