

КРИЛА

НАСТІЛЬНА ГРА ПРО КОЛЕКЦІОНУВАННЯ ПТАХІВ ДЛЯ 1–5 ГРАВЦІВ

Автор: Єлизабет Харгрейв

Художники: Наталія Рожас, Ана-Марія Мартінес Харамільо і Тет Собел

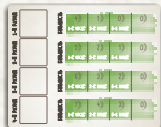
Ви – любителі птахів: дослідники, спостерігачі, орнітологи та колекціонери, що воліють відшукати й приманити найкращих птахів у свої природні заповідники. Кожен птах подовжує ланцюжок потужних властивостей в одному з ваших ареалів. Кожен ареал відповідає за один із ключових аспектів розвитку вашого заповідника:

- Отримуйте жетони корму із годівниці у вигляді вежі для кубиків
- Викладайте яйця, використовуючи різнокольорові фігурки яєць
- Збирайте власну колекцію птахів із колоди з сотнями унікальних птахів

Переможцем стає гравець, який набрав найбільше балів за птахів, карти бонусів, цілі раундів, яйця, запаси корму та сформовані пташині зграї.

КОМПОНЕНТИ

Правила
Додаток
Планшет цілей



Авіарій



5 заповідників



Годівниця (вежа для кубиків)



Блокнот для підрахунку балів



170 карт птахів



26 карт бонусів



75 фігурок яєць



5 дерев'яних кубиків



40 дерев'яних фішок дій



103 жетони корму



8 жетонів цілей



Жетон першого гравця








ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

ЗАГАЛЬНІ КОМПОНЕНТИ

- КАРТИ ПТАХІВ.** Перетасуйте колоду карт птахів. Покладіть її поряд з авіарієм і викладіть туди 3 карти горілиць.
- ЗАГАЛЬНИЙ ЗАПАС.** Складіть усі жетони корму і фігурки яєць у загальний запас. Ці ресурси доступні всім гравцям.
- ГОДІВНИЦЯ.** Киньте кубики в годівницю.
- ПЛАНШЕТ ЦІЛЕЙ.** Оберіть тип цілей, з якими ви будете грати, та покладіть планшет відповідною стороною догори:
 - ЗЕЛЕНА:** сторона для звичайної гри. Передбачає більш тісне суперництво за цілі і три призових місця для кожної з цілей.
 - БЛАКИТНА:** сторона для новачків. Передбачає менш тісне суперництво і нагороджує 1 балом за кожен цільовий об'єкт.
- ЖЕТОНИ ЦІЛЕЙ.** Перетасуйте жетони цілей наосліп (вони двосторонні). Викладіть по 1 жетону (випадковою стороною догори) на кожну з чотирьох порожніх клітинок на планшеті цілей. Решту жетонів поверніть у коробку.
- КАРТИ БОНУСІВ.** Перетасуйте колоду бонусів і покладіть її на стіл.

ПІДГОТОВКА ГРАВЦІВ

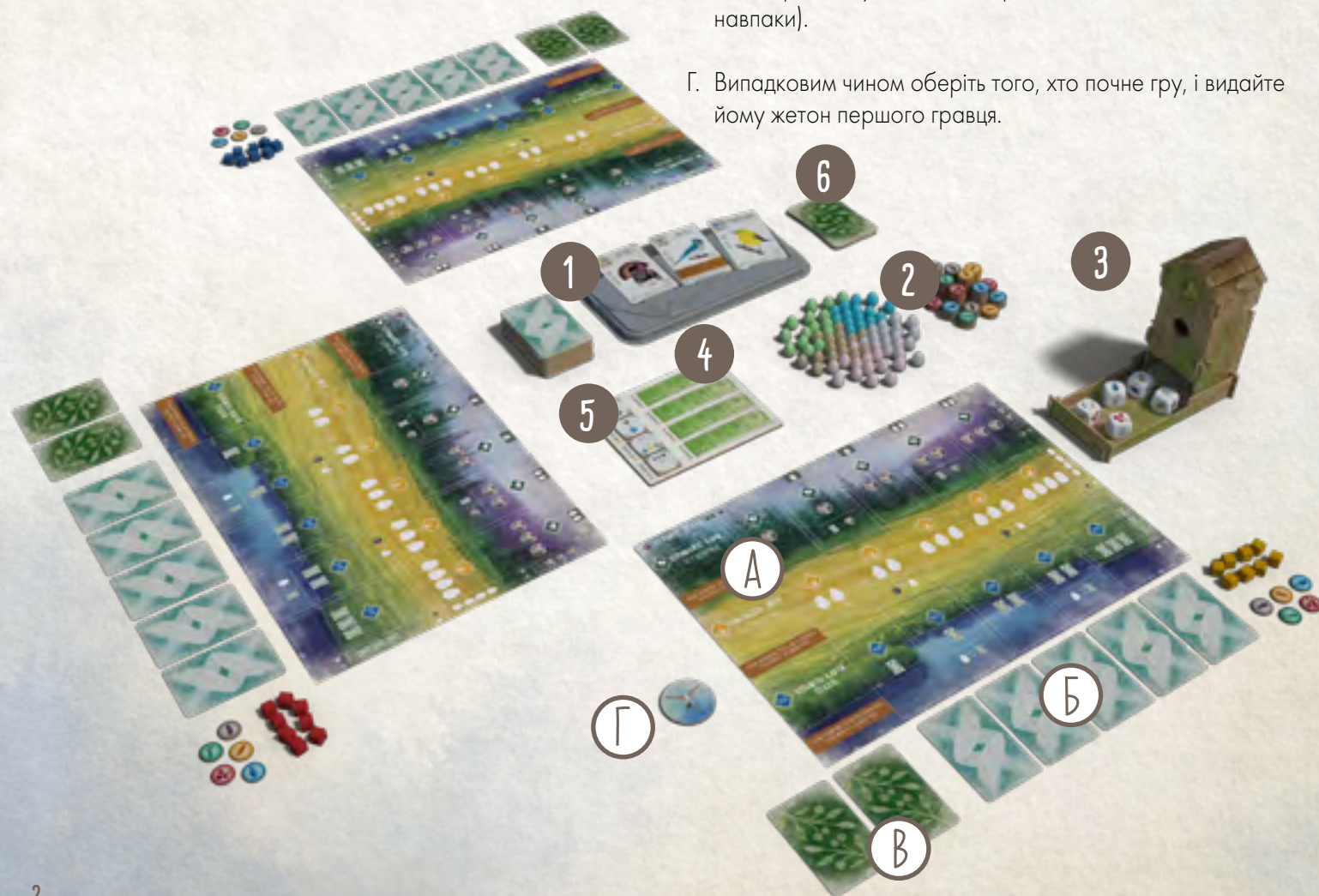
- А. Кожен гравець отримує:
- 1 заповідник;
 - 8 фішок дій одного кольору;
 - 2 випадкові карти бонусів;
 - 5 випадкових карт птахів;
 - 5 жетонів корму (по 1 кожного типу: , , , , ).

В ході гри гравці можуть тримати карти на руках як відкритими, так і закритими від інших гравців.

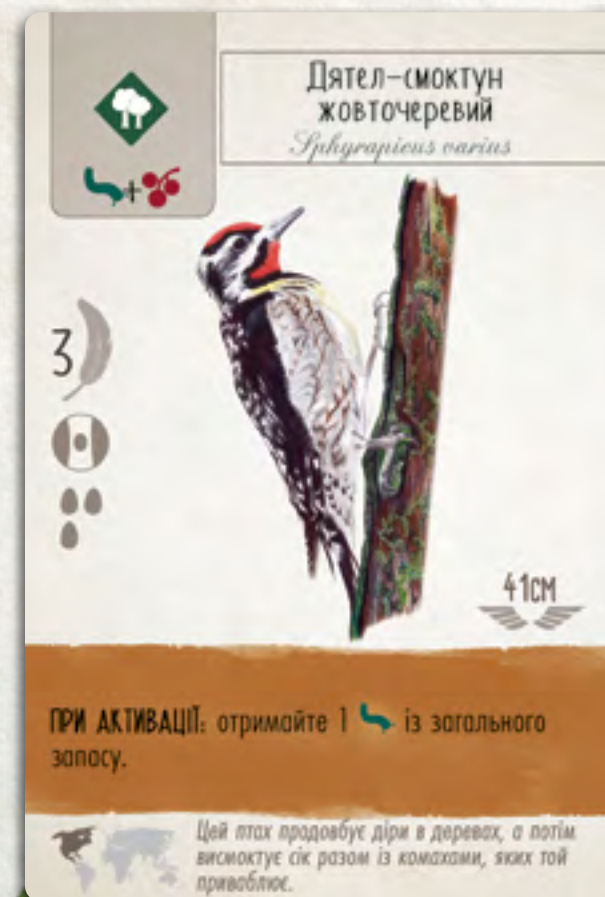
- Б. Залиште до 5 карт птахів, а решту скиньте. **За кожну карту птаха, яку ви залишили, скиньте 1 жетон корму.** Напевно, ви захочете зберегти жетони корму, символи яких вказані у лівому верхньому куті на картах птахів, які ви вирішили залишити. *Наприклад, можете залишити 2 карти птахів і 3 жетони корму або 4 карти птахів і 1 жетон корму.*

- В. Оберіть 1 карту бонусу і скиньте іншу. Ви можете дивитися свої карти бонусів, коли обираєте, яких птахів залишити (і навпаки).

- Г. Випадковим чином оберіть того, хто почне гру, і видайте йому жетон першого гравця.



Це докладні правила гри, однак ви можете повністю освоїти гру завдяки стислій довідці (див. «Додаток», с. 2). Рекомендуємо використовувати довідку, якщо ви освоюєте гру по ходу партії, разом з родиною чи друзями.



ПОРАДА: обираючи карти птахів, подумайте, як вони зможуть допомогти вам отримати більше карт або корму на ранньому етапі гри. Карти з коричневими властивостями можуть бути особливо корисні у цьому!



ПРО ГРУ

Гра «Крила» триває 4 раунди. В кожному раунді гравці по черзі, за годинниковою стрілкою, здійснюють ходи, доки кожен не використає всі доступні йому фішки дій.

СТРУКТУРА ХОДУ

У свій хід ви можете виконати 1 з 4 дій, що відображені у лівій частині вашого заповідника:

- 🎮 зіграти карту птаха з руки;
- 🌱 отримати корм і активувати властивості лісових птахів;
- 🥚 покласти яйця і активувати властивості степових птахів;
- 🌊 взяти карти птахів і активувати властивості болотних птахів.

Щоб викласти карту птаха з руки в ареал, помістіть фішку дії в ряд «Зіграйте птаха» над тією колонкою, в яку хочете зіграти птаха. Сплатіть вартість розіграшу карти в жетонах корму та яйця і викладіть птаха, активуючи лише його властивість «ПРИ РОЗІГРАШІ» (якщо вона є).

Дії «Отримайте корм», «Покладіть яйця» і «Візьміть карти» виконуються в три кроки (вони зображені на малюнку нижче).

1. Оберіть ареал у вашому заповіднику і помістіть фішку дії на **крайню ліву незайняту** клітинку у ньому. Отримайте винагороду, вказану в цій клітинці.
2. Перемістіть фішку дії **справа наліво** та активуйте коричневі властивості птахів «ПРИ АКТИВАЦІЇ» в цьому ряду. Активація властивостей не є обов'язковою.
3. Коли фішка дії переміститься в крайню ліву частину заповідника, залиште її там. Ваш хід завершився.

ПРИМІТКА АВТОРА: *ваші перші кроки будуть доволі простими, оскільки вам потрібно приманити птахів у свій природний заповідник. Ви навіть можете виконати ту саму дію декілька разів! Більш докладний опис дій ви знайдете на с. 6-9.*



ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

Раунд завершується, коли всі гравці розмістять всі свої фішки дій. **Виконайте такі кроки по порядку:**

1. Приберіть усі фішки дій зі свого заповідника.
2. Підрахуйте бали за виконання цілі раунду, який завершився.
3. Скиньте всі відкриті карти птахів з авіарію і викладіть туди нові карти з колоди.
4. Передайте жетон першого гравця наступному за годинниковою стрілкою гравцю.

Використовуйте 1 зі своїх фішок дій, щоб відмітити місце, яке ви зайняли на планшетах цілей. Таким чином, у кожному наступному раунді у вас буде на 1 фішку дії менше:

- 1-й раунд: 8 ходів на гравця.
- 2-й раунд: 7 ходів на гравця.
- 3-й раунд: 6 ходів на гравця.
- 4-й раунд: 5 ходів на гравця.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Гра завершується після 4-го раунду. Порахуйте і запишіть у блокнот:

- бали за карти птахів у вашому заповіднику (вказані на картах);
- бали за карти бонусів (вказані на картах);
- бали за цілі раундів (вказані на планшетах цілей);
- по 1 балу за:
 - » кожне яйце на карті птаха;
 - » кожен жетон корму, запасений на карті птаха;
 - » кожну карту, підкладену під карту птаха.

Перемагає гравець, який набрав найбільше балів. У разі нічиєї перемагає той, у кого найбільше невикористаних жетонів корму. Якщо нічия зберігається, претенденти розділяють перемогу.

| | | | | | |
|-----------------|------------------|--|--|--|--|
| БАЛИ ЗА | ПТАХІВ | | | | |
| | КАРТИ БОНУСІВ | | | | |
| | ЦІЛІ РАУНДІВ | | | | |
| І БАЛІ ЗА КОЖНІ | ЯЙЦЕ | | | | |
| | КОРМ НА КАРТАХ | | | | |
| | ПІДКЛАДЕНУ КАРТУ | | | | |
| ВСЬОГО | | | | | |

ПРИМІТКА АВТОРА: *в ході гри у гравців стає дедалі менше доступних дій, але властивості птахів, що збираються в ареалах заповідників, створюють дедалі сильніші комбінації.*

БАЛИ



ЧОТИРИ ДІЇ

У свій хід гравець виконує 1 дію.
В цьому розділі ви знайдете докладний опис кожної дії.

ДІЯ 1: ЗІГРАЙТЕ КАРТУ ПТАХА З РУКИ

Перш ніж зіграти карту з руки, зверніть увагу на вимоги до ареалу та корму для птаха, а також на вартість розіграшу в яйцях. Вимоги до ареалу і корму вказані у лівому верхньому куті карти. Крім того, над кожною колонкою (за винятком першої) вказана вартість розіграшу карти в яйцях. Якщо ви не можете сплатити повну вартість, зіграти карту не можна.

ЩОБ ЗІГРАТИ КАРТУ ПТАХА, ВИКОНАЙТЕ ТАКІ КРОКИ:

1. **Оберіть карту птаха з руки і помістіть фішку дії над колонкою, в яку хочете зіграти птаха.** Сплатіть вартість в яйцях (якщо вона вказана), **скинувши їх з будь-якого птаха у вашому заповіднику.** Щоб зіграти птаха в 2-у або 3-ю колонки, скиньте в загальний запас 1 яйце. *Щоб зіграти птаха в 4-у або 5-у колонки, скиньте 2 яйця.*
2. **Сплатіть вартість в жетонах корму.** Скиньте в загальний запас жетони корму (які лежать поряд із вашим заповідником, а не ті, які запасуються на картах птахів – про них див. докладніше далі). У грі 5 типів корму:



БЕЗХРЕБЕТНІ

ЗЕРНО

РИБА

ФРУКТИ

ГРИЗУНИ

УНІВЕРСАЛЬНИЙ: якщо у вимозі до корму міститься такий символ, можете використовувати будь-який з 5 типів корму.



БЕЗ КОРМУ: перекреслене коло означає, що вам не потрібно сплачувати за розіграш карти жетонами корму.



Граючи карту з руки, можете скинути замість 1 жетона корму, потрібного для розіграшу карти, 2 будь-які інші. Цей обмін можливий тільки в межах даної дії. **Наприклад, якщо вам потрібна 1 риба, можете скинути замість неї будь-які інші 2 жетони корму.**

3. **Викладіть карту птаха на крайню ліву незайняту клітинку у потрібному ареалі і перемістіть фішку дії в ліву частину ряду «ЗІГРАЙТЕ ПТАХА».** У грі 3 ареали:



ЛІС



СТЕП



БОЛОТО

Якщо на карті птаха вказано декілька символів ареалів, можете обрати будь-який з них. У кожному ареалі вашого заповідника може бути не більше 5 птахів.

4. **Якщо птах має властивість «ПРИ РОЗІГРАШІ», можете застосувати її.** Інші властивості (коричневі і рожеві) не застосовуються під час розіграшу. «Зіграйте птаха» – єдина дія, при якій ряд птахів не активується.

ДІЯ 2: ОТРИМАЙТЕ КОРМ ТА АКТИВУЙТЕ ВЛАСТИВОСТІ ЛІСОВИХ ПТАХІВ

Насамперед корм потрібен, щоб зіграти карти птахів. Тип корму, який ви можете отримати, визначається кубиками в годівниці, яка буде постійно спустошуватись і наповнюватись протягом гри.

ЩОБ ОТРИМАТИ КОРМ, ВИКОНАЙТЕ ТАКІ КРОКИ:

1. **Помістіть фішку дії на крайню ліву незайняту клітинку заповідника в ряду «Отримати корм», потім оберіть стільки кубиків із годівниці, скільки вказано у клітинці, і отримайте відповідну кількість жетонів корму.**

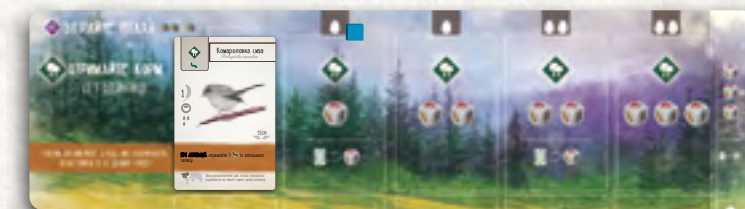
За кожен отриманий жетон корму (1 жетон за кубик):

- Приберіть кубик із годівниці і покладіть його на стіл.
- Отримайте відповідний жетон корму і покладіть його поряд зі своїм заповідником. Не приховуйте свої жетони від інших гравців.

За 1 кубик ви завжди отримуєте 1 жетон корму. За кубик з гранню отримайте 1 жетон будь-якого з цих 2 типів корму (не 2 жетони).

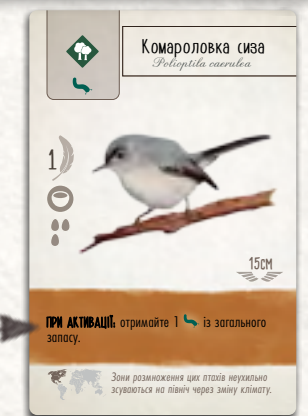
2. **Якщо ви помістили фішку дії на клітинку з бонусним обміном карти на корм, можете скинути 1 (і тільки 1) карту птаха з руки, щоб отримати додатковий корм.** Ця дія не є обов'язковою. Отримуючи додатковий корм, ви повинні обрати його тип серед кубиків, які лишилися у годівниці.

3. **Активуйте будь-які коричневі властивості ваших лісових птахів у порядку справа наліво.** Активація будь-якої властивості не є обов'язковою. Завершіть свій хід, перемістивши фішку дії на початок ряду «Отримайте корм».



Приклад: отримайте 1 жетон корму за кубик, після чого можете скинути 1 карту птаха, щоб отримати ще один жетон за інший кубик. Потім можете активувати властивість птаха.

ВЛАСТИВІСТЬ



ВИКОРИСТАННЯ ГОДІВНИЦІ

У годівниці є лоток для 5 кубиків. Кубики прибираються з годівниці, коли гравець отримує корм, і залишаються за її межами, доки годівницю не потрібно буде заповнити.

Якщо годівниця спорожня, киньте до неї всі 5 кубиків. Якщо всі кубики в годівниці лежать однаковими гранями догори (навіть якщо там лише 1 кубик) і ви маєте (з будь-якого приводу) отримати корм, ви можете спершу кинути всі 5 кубиків назад у годівницю. (Вважається однією окремою гранню.)

ВИКОРИСТАННЯ ЖЕТОНІВ КОРМУ

Кількість жетонів корму, які ви можете отримати і які можете запасати на картах птахів (на деяких картах птахів можна запасати жетони корму до кінця гри), необмежена, як і кількість жетонів корму в загальному запасі. Якщо в загальному запасі закінчився корм будь-якого типу, використовуйте тимчасовий замітник.





ДІЯ 3: ПОКЛАДІТЬ ЯЙЦЯ І АКТИВУЙТЕ ВЛАСТИВОСТІ СТЕПОВИХ ПТАХІВ

Яйця використовуються як частина сплати за розіграш птахів у колонках 2 – 5. Крім того, кожне яйце на карті птаха у вашому заповіднику принесе вам по 1 балу наприкінці гри.

ЩОБ ПОКЛАСТИ ЯЙЦЯ, ВИКОНАЙТЕ ТАКІ КРОКИ:

1. Помістіть фішку дії на крайню ліву незайняту клітинку заповідника в ряду «Покладіть яйця» і отримайте вказану кількість яєць.

Щоб покласти яйце, візьміть фігурку яйця (будь-якого кольору) із загального запасу і помістіть на карту птаха, враховуючи його **ліміт кладки**. Яйце залишається на цій карті до кінця гри, якщо ви не вирішите його витратити.

Ви можете розподіляти яйця між будь-якою кількістю

птахів (зокрема покласти всі на 1 птаха), але у кожного птаха є ліміт кладки.

Ліміт кладки птаха – це кількість символів яєць, вказаних на карті. Карта птаха не може вміщати яєць більше, ніж ця кількість.

Може статись, що кількість яєць, яку ви можете покласти (за результатами ходу), перевищує кількість вільних місць на ваших картах птахів. У цьому разі всі надлишкові яйця втрачаються.

2. Якщо ви помістили фішку дії на клітинку з бонусним обміном корму на яйце, можете витратити 1 (і тільки 1) жетон корму, щоб покласти додаткове яйце. Ця дія не є обов'язковою.



Приклад: покладіть 2 яйця, після чого можете витратити 1 жетон корму, щоб покласти ще одне яйце. Потім можете активувати властивість птаха.

3. Активуйте будь-які коричневі властивості ваших степових птахів у порядку справа наліво. Активація будь-якої властивості не є обов'язковою. Завершіть свій хід, перемістивши фішку дії на початок ряду «Покладіть яйця».

ВИКОРИСТАННЯ ФІГУРОК ЯЄЦЬ

Кількість яєць у загальному запасі необмежена. Якщо в загальному запасі закінчились фігурки яєць, використовуйте тимчасовий замітник.

ТИПИ ГНІЗД

На кожній карті птаха є символ гнізда. Символи гнізд можуть бути важливими для виконання цілей раунду і карт бонусів. У гри 4 типи гнізд:



ПЛАТФОРМА



ЧАША



ДУПЛО



НАЗЕМНЕ



Гнізда із символом зірки – універсальні. (Деякі птахи в'ють незвичайні гнізда, які не відносяться до жодного з чотирьох стандартних типів.) Такі гнізда можуть замінити будь-який інший тип гнізда для виконання цілей, карт бонусів і властивостей птахів.

ПРИМІТКА АВТОРА: ліміт кладки у гри пропорційно відображає кількість яєць, яку відкладають птахи в реальному житті, але з округленням у меншу сторону. Птахи, ліміт кладки яких складає 6 яєць, насправді відкладають 15, а то і більше яєць на рік!

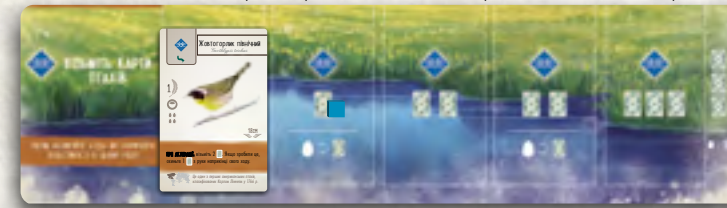


ДІЯ 4: ВІЗЬМІТЬ КАРТИ ПТАХІВ І АКТИВУЙТЕ ВЛАСТИВОСТІ БОЛОТНИХ ПТАХІВ

Ви можете брати відкриті карти з авіарію або закриті – з верха колоди птахів.

ЩОБ ВЗЯТИ КАРТИ ПТАХІВ, ВИКОНАЙТЕ ТАКІ КРОКИ:

1. Помістіть фішку дії на крайню ліву незайняту клітинку заповідника в ряду «Візьміть карти птахів» і візьміть вказану кількість карт з авіарію або колоди птахів. Ліміту карт у руці немає.
2. Якщо ви помістили фішку дії на клітинку з бонусним обміном яйця на карту, можете скинути 1 (і тільки 1) яйце з карти птаха у заповіднику, щоб взяти додаткову карту. Ця дія не є обов'язковою. Приберіть 1 яйце з карти птаха і поверніть у загальний запас.



Приклад: візьміть 1 карту птаха, після чого можете скинути 1 яйце, щоб взяти ще карту. Потім можете активувати властивість птаха.

3. Активуйте будь-які коричневі властивості ваших болотних птахів у порядку справа наліво. Активація будь-якої властивості не є обов'язковою. Завершіть свій хід, перемістивши фішку дії на початок ряду «Візьміть карти птахів».

ВИКОРИСТАННЯ КОЛОДИ ПТАХІВ

Взявши карти з авіарію, не викладайте туди нові одразу ж: спершу завершіть свій хід, а після цього поповніть авіарію. Якщо колода птахів закінчилась, перетасуйте всі скинуті карти птахів і сформуєте нову колоду.

Наприкінці кожного раунду скиньте будь-які відкриті карти, що лишились в авіарії, та замініть їх трьома новими.



ПРИМІТКА АВТОРА: у гри представлено 170 з 914 видів птахів, які зустрічаються у Північній Америці. В нижній частині карти показано, на яких континентах мешкає конкретний вид.

ВЛАСТИВОСТІ ПТАХІВ

ВЛАСТИВОСТІ ПТАХІВ ПОДІЛЯЮТЬСЯ НА 3 КАТЕГОРІЇ:

ПРИ АКТИВАЦІЇ (КОРИЧНЕВА): ці властивості можна активувати в порядку справа наліво щоразу, коли використовуєте відповідний ареал.

ЗАПАСАТИ: означає покласти жетон корму на карту птаха (птахи запасують корм на потім). Ви не можете витратити ці жетони, однак кожен з них принесе вам по 1 балу наприкінці гри. *Якщо у вас закінчились жетони корму, можете запасати замість них скинуті карти.*

☠ Це символ хижого птаха.

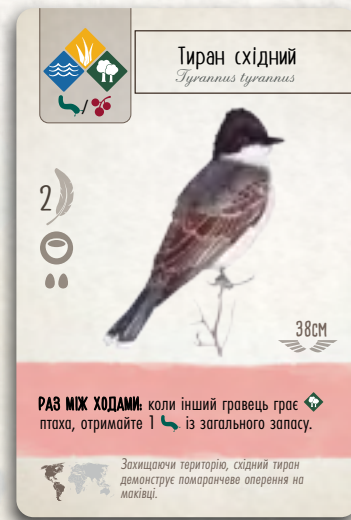


РОЗМАХ КРИЛ: цей параметр використовується для порівняння при активації властивостей деяких птахів.

✈ Цей символ означає, що властивість цього птаха дозволяє підкладати під нього інші карти птахів для формування зграї. Кожна підкладена карта приносить 1 бал наприкінці гри.

РАЗ МІЖ ХОДАМИ (РОЖЕВА):

ці властивості можуть спрацювати в хід суперника. Ви можете застосувати рожеву властивість тільки раз між двома вашими ходами (якщо суперник активує її). Радимо вам повідомляти іншим гравцям, що це за властивість і що її активує. Гравці мають підказувати один одному, якщо у когось із них повинна спрацювати рожева властивість.



ПРИ РОЗІГРАШІ (БЕЗБАРВНА):

ці властивості можна активувати тільки при розіграві карти птаха (і ніколи повторно після її розіграшу).



У Додатку описані всі властивості птахів.

Активация властивостей птахів не є обов'язковою. Наприклад, якщо ви не хочете витратити карту, підкладаючи її під іншу, щоб сформувати зграю, ви не зобов'язані це робити.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Після того, як гравці розмістили всі доступні їм фішки дій (по 1 фішці за хід), раунд завершується. Наприкінці раунду:

1. Приберіть усі фішки дій зі свого заповідника.
2. Підрахуйте бали за виконання цілі раунду, який щойно завершився.
3. Скиньте всі відкриті карти птахів з авіарію і викладіть туди нові карти з колоди.
4. Передайте жетон першого гравця наступному за годинниковою стрілкою гравцю.

ОТРИМАННЯ БАЛІВ ЗА ЦІЛІ РАУНДУ

Цілі раунду ґрунтуються на кількості птахів або яєць у певному ареалі або типі гнізд. Щоб позначити отримані бали, **кожен гравець виставляє фішку дії на планшет цілей** (навіть якщо ви отримали 0 балів). Планшет має дві сторони, на кожній з яких бали нараховуються по-різному. Зелена сторона використовується у звичайній грі, блакитна краще підходить для новачків.

ЗЕЛЕНА: БІЛЬШІСТЬ ЦІЛЬОВИХ ОБ'ЄКТІВ

Для цього методу використовуйте сторону, на якій клітинки відмічені 1-м, 2-м і 3-м місцями.

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

Наприкінці раунду підрахуйте кількість цільових об'єктів. Гравці порівнюють свої результати і виставляють фішки дій на відповідні призові місця.

У разі нічиєї претенденти виставляють свої фішки на оспорюване місце, а нагорода за наступне(ні) місця скасовується. Наприкінці гри складіть бали за оспорюване місце і за наступне(ні) за ним, потім розділіть отримане число на кількість претендентів і округліть в меншу сторону (4-е місце приносить 0 балів).

Наприклад, якщо при підрахунку балів за виконання цілі, яка приносить 5, 2 або 1 бал, у двох претендентів нічия за перше місце, кожен отримує по 3 бали (5+2 поділіть на 2 гравців, округливши в меншу сторону). При цьому інший гравець не може посісти друге місце.

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК БАЛІВ ДИВ. НА С. 5. ДОКЛАДНИЙ ОПИС ЦІЛЕЙ ДИВ. У ДОДАТКУ.

У вас повинен бути як мінімум 1 цільовий об'єкт, щоб отримати бали за виконання цілі. Наприклад, у вас повинен бути хоча б 1 степовий птах, щоб отримати бали за ціль «Найбільше птахів у степовому ареалі».

Якщо ви посіли 4-е або 5-е місце, **ви все одно повинні виставити фішку дії** на клітинку з 0.

БЛАКИТНА: ПО 1 БАЛУ ЗА ЦІЛЬОВИЙ ОБ'ЄКТ

Для цього методу використовуйте сторону планшета цілей, на якій є клітинки, відмічені 5-4-3-2-1-0 напроти кожної цілі.

Наприкінці раунду підрахуйте кількість цільових об'єктів у себе. Отримайте по 1 балу за об'єкт, але не більше 5 балів. Використовуйте фішку дії, щоб відмітити результат. Якщо цільового об'єкту у вас немає, **ви все одно повинні виставити свою фішку дії** на клітинку з 0.

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

КАРТИ БОНУСІВ

Кожен гравець починає гру з 1 картою бонусу (обравши з 2 випадкових). Крім того, в колоді птахів є декілька карт, які дозволяють гравцю отримати додаткові карти бонусів.

Бали за всі карти бонусів нараховуються наприкінці гри. Більше інформації про те, як нараховуються бали за кожну карту бонусів, шукайте в Додатку.

ДЖЕРЕЛА МАТЕРІАЛІВ ДЛЯ ГРИ

- Відомості про птахів взяті з веб-сайту All About Birds, що належить Орнітологічній лабораторії Корнелла (allaboutbirds.org), з книг Дж. Дж. Одюбон «Птахи Північної Америки» (www.audubon.org/bird-guide) та Д.А. Сіблі «Каталог птахів Північного Сходу США» і «Каталог птахів Північного Заходу США».
- Вежа для кубиків «Годівниця» розроблена Tower Rex (towerrex.com).
- Автори фотографій, які надихнули художників: Гленн Барлі, Алан Мерфі, Роман Т. Бревка, Роб Палмер та Пітер Грін.
- Малюнки птахів та інші ілюстрації можна знайти на nataliarojarart.com та anammartinez.com.

ПОТРІБНЕ НАВЧАЛЬНЕ ВІДЕО?

Відвідайте stonemaiergames.com/games/wingspan/videos

ПОТРІБНІ ПРАВИЛА ІНШИМИ МОВАМИ?

Завантажте їх на
stonemaiergames.com/games/wingspan/rules

ПІД ЧАС ГРИ У ВАС ВИНИКЛИ ЗАПИТАННЯ АБО ВИ ХОЧЕТЕ ПОДІЛИТИСЯ СВОЄЮ ІСТОРІЄЮ?

Розмістіть пост у групі Wingspan на Facebook, згадайте про це на BoardGameGeek або напишіть у твіттер @stonemaiergames

ПОТРІБНІ КОМПОНЕНТИ НА ЗАМІНУ?

Зробіть запит на stonemaiergames.com/replacement-parts

ЛОКАЛІЗАЦІЯ ГРИ УКРАЇНСЬКОЮ



ХОЧЕТЕ БУТИ НА ЗВ'ЯЗКУ?

Підпишіться на щомісячні оновлення на
stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES



This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>