

КРИЛА

ПТАХИ АЗІЇ

ЗМАГАЛЬНА ГРА ПРО КОЛЕКЦІОНУВАННЯ ПТАХІВ І ПОБУДОВУ РУШІЯ

Авторка: *Елізабет Харгрейв*

Художниці: *Наталія Рохас й Ана-Марія Мартінес Харамільо*

У третьому доповненні до «Крил» ми вітаємо нові для наших ареалів види яскравих, прекрасних та інтригуючих птахів, що населяють простори Азії, яких було ретельно обрано з-понад 2800 видів.

Це самостійна гра для 1 гравця (режим соло; див. окрему книгу правил Автоми) або 2 гравців (режим дуету; див. червоні блоки у цій книзі правил). У разі, якщо це ваш перший досвід гри в «Крила», то все, що вам потрібно, описано в цій книзі правил. Представляємо також новий режим зграї, який розширює базову гру до 6-7 гравців (див. блакитні блоки в цій книзі правил). Також нові карти птахів та бонусів можна об'єднати з базовою грою та/або попередніми доповненнями.

КОМПОНЕНТИ

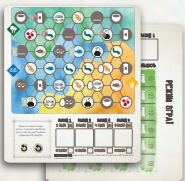
Правила гри та додаток
90 карт птахів



14 карт бонусів (3 продубльовано з базової гри з оновленими списками)



Мапа дуету та планшет цілей
раундів для режиму зграї
(двобічний)



Лічильник порядку ходів зграї
(двобічний)



6 жетонів цілей для режиму дуету



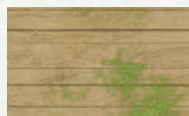
30 жетонів дуету (по 15 на кожного гравця)



5 кубиків корму



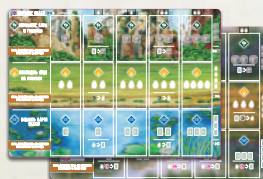
Поле-годівниця



Авіарій



2 заповідники (двобічні)



16 фішок дій (по 8 кожного кольору)



30 фігурок яєць



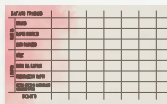
81 жетон корму



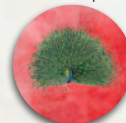
Жетон-підказка (двобічний)



Блокнот для підрахунку балів



Жетон першого гравця



2 довідки для швидкого старту в режимі дуету (2 гравці)



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

ЗАГАЛЬНІ КОМПОНЕНТИ

- КАРТИ ПТАХІВ.** Перетасуйте колоду карт птахів. Покладіть її поряд з авіарієм і викладіть на нього 3 карти горілиць.
- ЗАГАЛЬНИЙ ЗАПАС.** Складіть усі жетони корму та яйця в загальний запас. Ці ресурси доступні всім гравцям.
- ГОДІВНИЦЯ.** Киньте кубики в годівницю.
- КАРТИ БОНУСІВ.** Перетасуйте колоду бонусів і покладіть її на стіл.
- ЖЕТОНИ ЦІЛЕЙ.** Перетасуйте жетони цілей наосліп (вони двобічні; див. с. 15). Викладіть по 1 жетону (випадковим боком догори) на кожну з чотирьох порожніх клітинок на планшеті цілей. Решту жетонів поверніть у коробку.






РЕЖИМ ДУЕТУ (2 ГРАВЦІ)

У доповненні «Птахи Азії» з'являється новий режим дуету лише для 2-х гравців. Він містить усі попередні кроки підготовки, окрім 5-го (жетони цілей), який замінено на такі:

- МАПА ДУЕТУ ТА ЖЕТОНИ ЦІЛЕЙ.** Використовуйте цю мапу дуету та відповідні двобічні жетони цілей, виділені червоними кутиками. Випадковим чином виберіть 4 з них та розмістіть у 4-х клітинках у нижній частині мапи дуету. Решту жетонів поверніть у коробку.
- ЖЕТОНИ ДУЕТУ.** Покладіть 1 жетон дуету свого кольору на кожну з 15 клітинок птахів вашого заповідника. Щоразу, коли ви розіграєте карту птаха, розмістіть жетон дуету на мапі дуету.

ПІДГОТОВКА ГРАВЦІВ

А. Кожен гравець отримує:

- 1 заповідник (використовуйте внутрішню секцію заповідника, як показано на зображеннях; зовнішня секція використовується лише в грі з доповненням «Птахи Океанії»);
- 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. У вас є 10 ресурсів: 5 карт птахів і 5 жетонів корму. Ви повинні скинути 5 із них, залишивши 5 (у будь-якій комбінації). Напевно, ви захочете зберегти жетони тих кормів, символи яких укаzano в лівому верхньому куті обраних карт птахів. *Наприклад, можете залишити 2 карти птахів і 3 жетони корму або 4 карти птахів й 1 жетон корму.*

В. Оберіть 1 карту бонуса й скиньте іншу. Ви можете переглядати свої карти бонусів, коли обираєте, яких птахів залишити (і навпаки).

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

Примітка: якщо ви використовуєте довідки для швидкого старту, то на них буде вказана кількість ваших карт і жетонів корму.



На зображенні показано підготовку до гри в новому режимі дуету. У звичайній грі використовують оригінальний планшет цілей (5) та не розміщують жетони дуету.

Ви можете поєднувати карти птахів та карти бонусів із базовою грою «Крила» та іншими доповненнями (і навпаки); карти «Крила. Птахи Азії» містять позначку **А** в нижньому правому куті, щоб їх можна було відрізнити. Якщо ви вже знаєте, як грати в «Крила», то це доповнення не містить жодних нових правил, окрім гри в режимах дуету та зграї (вказівки до яких наведено в червоних та блакитних блоках); нові властивості птахів описано в додатку.

РЕЖИМ ЗГРАЇ (6–7 ГРАВЦІВ)

Поєднавши це доповнення з базовою грою, ви зможете розширити кількість гравців до 6 або 7 (режим зграї). Візьміть до уваги, що партія в цьому режимі триватиме щонайменше дві години та навіть довше, якщо це ваша перша гра або є недосвідчені гравці.

ОГЛЯД

З метою пришвидшення ігрового процесу для режиму зграї потрібно, щоб водночас було **2 активні гравці**. Однак як і в базовій грі, ви все ще змагаєтеся між собою, граючи лише за себе. Ви будете у складі групи, що має власний авіарій та годівницю, і матимете змогу використовувати лише ресурси цієї групи впродовж гри. Проте групи взаємодіятимуть між собою інакше: маючи спільну ціль раунду, використовуючи будь-які властивості птахів, які впливають на інших гравців, і рожеві властивості «Раз між ходами».

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Розділіть гравців за столом на 2 групи (3+3 для гри всією групою, або 3+4 для гри всією групою). Склад цих груп залишається незмінним до завершення гри.

Замініть усі кроки підготовки «Загальні компоненти» на такі:

- Лічильник порядку ходів.** Розмістіть лічильник порядку ходів у центрі столу. Лічильник складається з двох частин; переконайтесь, що обидві частини розміщено правильним боком догори (6 або 7 гравців). Роздайте фішки дій гравцям довкола столу в тому самому порядку, що й кольори на лічильнику (гравці можуть вибрати місце за столом відповідно до своїх улюблених кольорів).
- Карти птахів.** Перетасуйте колоду карт птахів (вам необхідно буде об'єднати карти з базовою грою та/або з іншими доповненнями, щоб їх вистачило для 6-7 гравців). Розділіть колоду навпіл та покладіть кожну половину поряд з авіаріями обох груп, після чого викладіть на кожен авіарій по 3 карти горілиць.
- Загальний запас.** Складіть усі жетони корму та яйця в загальний запас. Ці ресурси доступні всім гравцям.
- Годівниці.** Кожна група має власну годівницю з 5 кубиками.
 - Якщо граєте з доповненням «Птахи Океанії»,** кожна група використовує 2 кубики з нектаром та 3 звичайні кубики корму.
- Карти бонусів.** Перетасуйте всі наявні карти бонусів (окрім карти «Історик»; див. с. 16), сформуєте одну колоду та покладіть її на стіл у межах досяжності обох груп.
- Жетони цілей.** Використовуйте один набір жетонів цілей для всього столу (використовуйте звичайні жетони цілей, а не жетони для режиму дуету, виділені червоними кутиками). Перетасуйте жетони цілей наосліп (вони двобічні). Викладіть по 1 жетону (випадковим боком догори) на кожну з чотирьох порожніх клітинок на новому планшеті цілей для режиму зграї (на звороті мапи дуету). Решту жетонів поверніть у коробку.



ПІДГОТОВКА ГРАВЦІВ

Виконайте всі кроки для стандартної підготовки гравців, як описано на с. 2. Потім поверніть лічильник порядку ходів так, щоб зірка вказувала на учасника з жетоном першого гравця (на зображеному прикладі гри всією групою це фіолетовий гравець).

ГРУПОВІ ПРИМІТКИ

- Окрім надання гравцям певного набору кубиків і карт, групи не мають жодного значення в грі.
- Гравці в кожній групі мають доступ до годівниці та авіарію лише своєї групи.
- Якщо властивість птаха вказує на «будь-який кубик», ви можете використати кубики лише своєї групи.



ПРО ГРУ

Гра «Крила» триває 4 раунди. У 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 в лівій частині вашого заповідника:

- 🃏 зіграти карту птаха з руки (див. с. 6);
- 🌿 отримати корм і активувати властивості лісових птахів (див. с. 7);
- 🥚 покласти яйця й активувати властивості степових птахів (див. с. 8);
- 🌊 взяти карти птахів і активувати властивості болотних птахів (див. с. 9).

Щоб викласти карту птаха з руки в ареал, помістіть фішку дії в ряд «Зіграйте птаха» над тією колонкою, в яку хочете зіграти птаха. **Дія «Зіграйте птаха» є однією з чотирьох основних дій у грі, хоча відповідний їй ряд значно вужчий, ніж інші три.** Сплатіть вартість розіграшу карти в жетонах корму та яйцях 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 праворуч):

1. Виберіть ареал у вашому заповіднику й помістіть фішку дії на **крайню ліву вільну** клітинку в ньому. Отримайте винагороду, вказану в цій клітинці.
2. Перемістіть фішку дії **справа наліво** та активуйте будь-яких птахів із коричневою властивістю «При активації» в цьому ряду. Активація властивостей не є обов'язковою.
3. Коли фішка дії переміститься в крайню ліву частину заповідника, залиште її там (кількість кубиків тут може вплинути на бірюзові властивості «Наприкінці раунду»). Ваш хід завершився.

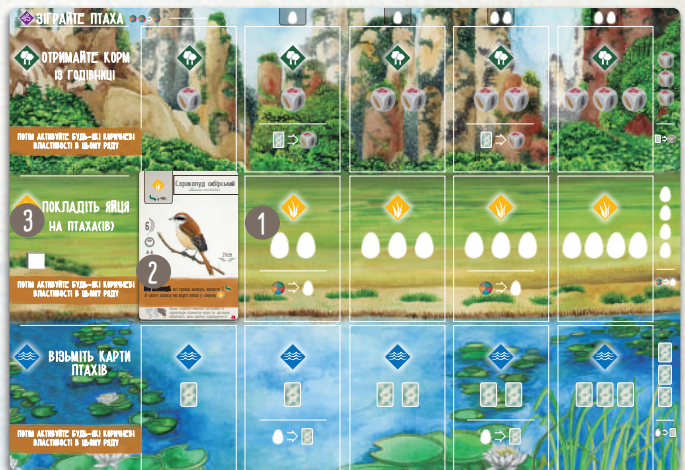
ВАЖЛИВО: яйця над колонками 2-5 вказують на вартість розіграшу карт птахів (див. с. 6). Ви не витрачаєте яйця, коли отримуєте винагороду з ареалів.

ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

Раунд завершується, коли всі гравці розмістять усі свої фішки дій. Виконайте послідовно такі кроки:

1. **Застосуйте властивості кінця раунду** птахів у вашому заповіднику.
2. Підрахуйте бали за виконання цілі раунду, який завершився.
3. Якщо завершився раунд 4, застосуйте властивості кінця гри, після чого виконайте фінальний підрахунок. Інакше перейдіть до кроку 4.
4. Приберіть усі фішки дій зі свого заповідника.
5. Скиньте всі відкриті карти птахів з авіарію й викладіть туди нові карти з колоди.
6. **Передайте жетон першого гравця** наступному за годинниковою стрілкою гравцеві.

ПРИМІТКА АВТОРКИ: *ваші перші кроки будуть доволі простими, оскільки вам потрібно приманити птахів у свій природний заповідник. Ви навіть можете повторити ту саму дію декілька разів!*



РЕЖИМ ДУЕТУ

Передайте жетон першого гравця тому, хто другим виконав цілі раунду, що завершився. У разі нічий передайте його іншому гравцеві.

Використовуйте одну зі своїх фішок дій, щоб позначити на планшеті цілей місце, яке ви посіли.

Отже, 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.

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

РЕЖИМ ЗГРАЇ

Після того, як було передано жетон першого гравця ліворуч, поверніть лічильник порядку ходів, щоб зірка вказувала на нового першого гравця.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Гра завершується після 4-го раунду. Після активації жовтих властивостей «Наприкінці гри» порахуйте й запишіть у блокнот:

- бали за всі карти птахів, розташовані горілиць у вашому заповіднику (вказані на картах);
- бали за карти бонусів (вказані на картах);
- бали за цілі раундів (вказані на планшетах цілей);
- бали за нектар (у грі з доповненням «Птахи Океанії»);
- 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 переможцем стає той, у кого найбільше невикористаних жетонів корму. Якщо нічия зберігається, претенденти розділяють перемогу.

БАЛИ

БАГАТО ГРАВЦІВ					
БАЛИ ЗА	ПТАХІВ				
	КАРТИ БОНУСІВ				
	ЦІЛІ РАУНДІВ				
1 БАЛУ ЗА	ЯЙЦЕ				
	КОРМИ НА КАРТАХ				
	ПІДКЛАДЕНУ КАРТУ				
	ЖЕТОНІ КОРМУ В НАЙБІЛЬШІЙ СВОЄЙ ГРИ				
ВСЬОГО					



Це докладні правила, але ви можете опанувати гру, використовуючи карти та довідки для швидкого старту. Ми рекомендуємо використовувати ці довідки для першої гри в режимі дуету.

КАРТИ ТА ДОВІДКИ ДЛЯ ШВИДКОГО СТАРТУ В РЕЖИМІ ДУЕТУ

Найпростіший спосіб ознайомлення з «Крилами» – це дотримуватись довідок для швидкого старту. Роздайте кожному гравцеві по довідці, при цьому перший гравець отримає довідку гравця А. Виконайте всі кроки підготовки до гри, описані в цій книзі правил, як зазвичай, **за винятком** вибору птахів і корму. Натомість кожен гравець розпочинає гру з картами птахів та кормом, описаними в довідці. У цьому процесі навчання використовуються 6 карт швидкого старту, **виділених червоними кутиками**.

Ці довідки гравців пояснюють 4 основні дії для обох гравців, проводячи їх через декілька перших ходів.

Після ознайомлення з грою затасуйте карти швидкого старту у колоду птахів. Вони містять помітки на кутах на випадок, якщо ви забажаєте вийняти їх, щоб навчити нових гравців за допомогою цієї системи.

Базова гра «Крила» також містить довідки швидкого старту та 10 карт (із сірими кутиками) для допомоги в ознайомленні з грою більшої кількості гравців.



ПОРАДА: обираючи карти птахів, подумайте, як вони зможуть допомогти вам отримати більше карт або корму на ранньому етапі гри. Карти з коричневими властивостями «При активації» можуть особливо стати у пригоді!

ЧОТИРИ ДІЇ

У свій хід гравець виконує 1 дію.
У 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 й корму вказані у лівому верхньому куті карти. Крім того, над кожною колонкою (за винятком першої), в яку ви граєте карту птаха, вказана вартість розіграшу цієї 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**, після чого виберіть ареал, в який ви її зіграєте. Існує три ареали:



ЛІС



СТЕП



БОЛОТО

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

2. **Помістіть фішку дії над колонкою**, в яку хочете зіграти птаха, та **сплатіть вказану вартість у яйцях**. Ви завжди маєте грати карту птаха на крайню ліву вільну клітинку в обраному ряду. Ваш перший птах у кожному ряду не має вартості в яйцях. Щоб зіграти птаха в колонки 2 або 3, скиньте в загальний запас 1 яйце. Щоб зіграти птаха в колонки 4 або 5, скиньте 2 яйця.

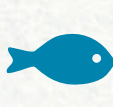
3. **Сплатіть вартість у жетонах корму**. Скиньте в загальний запас жетони корму (які лежать поряд із вашим заповідником, а не ті, які запасуються на картах птахів – про них див. докладніше далі). Існує 5 типів корму:



БЕЗХРЕБЕТНІ



ЗЕРНО



РИБА



ФРУКТИ



ГРИЗУНИ



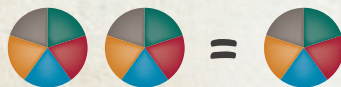
УНІВЕРСАЛЬНИЙ: якщо у вимозі до корму міститься такий символ, можете використовувати будь-який із 5 типів корму.



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



АБО: це позначення як у вартості птаха, так і будь-де в «Крилах» означає «або» (наприклад, сплатіть 1 рибу або 1 фрукт).



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

4. **Викладіть карту птаха й перемістіть фішку дії в ліву частину ряду «Зіграйте птаха».**

5. **Якщо птах має безбарвну властивість «При розіграші», можете застосувати її.** Інші властивості не застосовуються під час розіграшу. «Зіграйте птаха» – єдина дія, за якої ряд птахів не активується. У режимі дуету розмістіть жетон дуету на мапі (див. с. 10).

АРЕАЛ

КОРМ



ПРИМІТКА АВТОРКИ:

типи корму дають загальне уявлення про раціон птахів. Наприклад, символом безхребетних є гусінь, але деякі птахи, позначені цим символом, вживають літаючих або плаваючих комах та навіть молюсків.



ДІЯ 2: ОТРИМАЙТЕ КОРМ І АКТИВУЙТЕ ВЛАСТИВОСТІ ЛІСОВИХ ПТАХІВ

Насамперед корм потрібен, щоб розігрувати карти птахів. Тип корму, що 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 вільну клітинку заповідника в ряду «Отримати корм», потім оберіть стільки кубиків із годівниці, скільки вказано в клітинці.

За кожен обраний вами кубик:

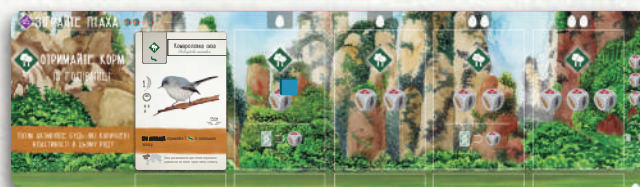
- Приберіть кубик із годівниці та покладіть його на стіл.
- Отримайте 1 відповідний жетон корму й покладіть його поряд зі своїм заповідником.

Не приховуйте свої жетони від інших гравців.

За 1 кубик ви завжди отримуєте 1 жетон корму. За кубик із гранню  отримайте 1 жетон будь-якого з цих двох 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 маєте обрати його тип серед кубиків, які залишились у годівниці.

3. Активуйте будь-які коричневі властивості «При активації» ваших лісових птахів у порядку справа наліво. Активація будь-якої властивості не є обов'язковою. Завершіть 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** властивість птаха.



ВИКОРИСТАННЯ ГОДІВНИЦІ

У годівниці знаходяться доступні кубики корму (не більше 5). Кубики прибираються з годівниці, коли гравець отримує корм, і залишаються за її межами, доки годівницю не потрібно буде заповнити.

Якщо годівниця спорожніла, перекиньте заново 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 перекинути всі 5 кубиків.

( вважається однією окремою гранню.)

ВИКОРИСТАННЯ ЖЕТОНІВ КОРМУ

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





ДІЯ 3: ПОКЛАДІТЬ ЯЙЦЯ Й АКТИВУЙТЕ ВЛАСТИВОСТІ СТЕПОВИХ ПТАХІВ

Яйця використовуються як частина платні 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 вільну клітинку заповідника в ряду «Покладіть яйця» й отримайте вказану кількість яєць.

Щоб покласти яйце, візьміть яйце (будь-якого кольору) із загального запасу й помістіть на карту птаха, враховуючи його ліміт кладки. Яйце залишається на цій карті до

кінця гри, якщо ви не вирішите його витратити.

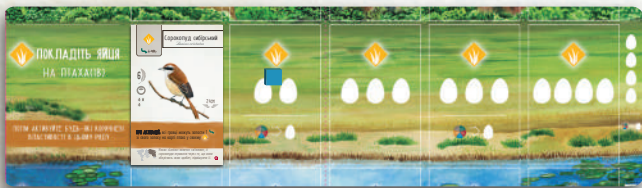
Ви можете розподіляти яйця між будь-якою кількістю птахів (зокрема покласти всі на одного птаха), але в кожного птаха є ліміт кладки. Ліміт кладки птаха – це кількість символів яєць, вказаних на карті. Карта птаха не може вміщати яєць більше ніж ця кількість. Може статись, що кількість яєць, яку ви можете покласти (визначена вашим заповідником), перевищує кількість вільних місць на ваших картах птахів. У цьому разі всі надлишкові яйця повертаються в запас.

ТИП ГНІЗДА

ЛІМІТ КЛАДКИ



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 «При активації» 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 ЯЄЦЬ

Кількість яєць у загальному запасі не обмежена. Якщо в загальному запасі закінчились яйця, використовуйте тимчасовий замітник.

ТИПИ ГНІЗД

На кожній карті птаха є символ гнізда. Символи гнізд важливі для виконання цілей раундів і карт бонусів. У гри 4 типи гнізд:



ПЛАТФОРМА



ЧАША



ДУПЛО



НАЗЕМНЕ



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

ПРИМІТКА АВТОРКИ: ліміт кладки у грі відображає кількість яєць, яку відкладають птахи в реальному житті, але пропорційно зменшений. Птахи, ліміт кладки яких становить 6 яєць, насправді відкладають 15, а то й 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 УЗЯТИ КАРТИ ПТАХІВ, ВИКОНАЙТЕ ТАКІ КРОКИ:

1. Помістіть фішку дії на крайню ліву вільну клітинку заповідника в ряду «Візьміть карти птахів» і заберіть вказану кількість карт із авіарію або колоди птахів. Ліміту щодо кількості 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 в заповіднику, щоб взяти додаткову карту. Ця дія не є обов'язковою. Приберіть 1 яйце з будь-якої вашої карти птаха й 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 «При активації» 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 відкриті карти з авіарію, не викладайте туди нові одразу: 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 лишилися в авіарії, та замініть їх трьома новими.

Кarti до скиду кладіть горілиць.



ПРИМІТКА АВТОРКИ:

зображення мапи знизу кожної карти птаха показує континенти, на яких розповсюджений цей вид.

ГРА В РЕЖИМІ ДУЕТУ

Коли ви розіграєте карту птаха на клітинку свого заповідника, розмістіть жетон дуету з тієї клітинки у незайняту комірку на мапі дуету, що відповідає зіграному птахові.

«Відповідає зіграному птахові» означає:

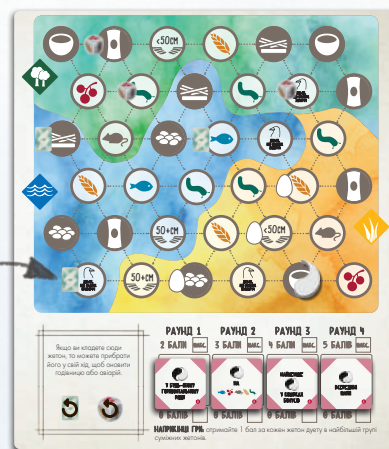
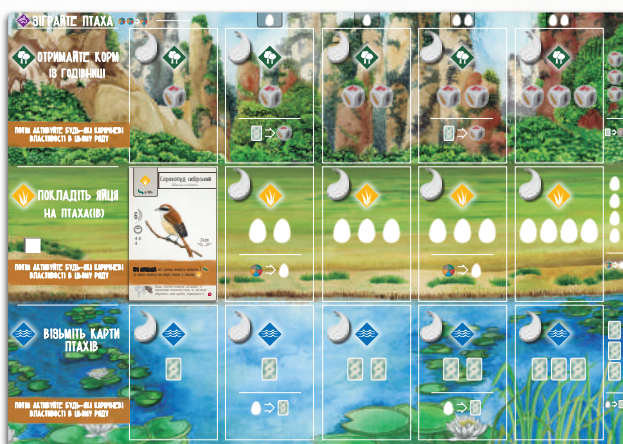
- Комірка повинна знаходитися у регіоні мапи дуету, що відповідає ареалу, в який було зіграно птаха.
- Символ комірки має відповідати символу зіграного птаха:
 - » Щоб зайняти комірку гнізда, у птаха має бути відповідний символ гнізда.
 - Гнізда з символом зірки є універсальними та можуть підійти для будь-якого символу гнізда на мапі дуету.
 - » Щоб зайняти комірку корму, ви маєте сплатити відповідний корм.
 - Якщо ви користуєтесь правилом 2-до-1, щоб зіграти птаха, вважайте, що ви перетворили дві одиниці корму на корм, необхідний для птаха. Таким чином, ви можете використати комірку з потрібним кормом, проте не комірки, що відповідають витраченим для цього двом одиницям корму.
 - » Комірки «50+ см» та «<50 см» відповідають розмаху крил птаха.
- Зверніть увагу, що для птаха недостатньо мати на карті правильний ареал або корм; ви маєте зіграти цього птаха у відповідний ареал та використати під час цього відповідний корм.

Яким чином розмістити жетон?

- Розміщуйте жетон на мапу щоразу, коли розіграєте карту птаха. Це зазвичай можливо в рамках дії «Зіграйте птаха», однак властивості птахів, що дають змогу розіграти карту птаха (наприклад, «Зіграйте іншого птаха у цей ареал») також підходять.
- **Пам'ятайте**, на кожній клітинці вашого заповідника жетон знаходиться як нагадування, а не як заклик до його використання. Наприклад:
 - » Властивості птахів, які переміщують птаха, не спричиняють розміщення нового жетона дуету на мапу дуету.
 - » Деякі птахи з інших доповнень дозволяють розіграти карту птаха поверх іншої карти птаха. Це вважається розіграшом птаха та дає змогу розмістити жетон дуету на мапі дуету.
 - » У рідкісних випадках, якщо ви зіграли понад 15 птахів протягом гри (використавши всі жетони дуету), використовуйте замітник.

Кожну комірку може зайняти лише один гравець.

Якщо ви не можете розмістити жетон дуету у відповідну комірку або не бажаєте цього робити, ви можете натомість помістити його на поле оновлення в нижній лівій частині мапи. Пізніше протягом гри, **під час вашого ходу**, ви зможете скинути цей жетон дуету, щоб повністю оновити вміст авіарію чи годівниці.



БОНУС: деякі комірки на мапі дуету містять бонуси. Якщо зайнята комірка містить яйце, карту чи кубик корму, отримайте зображений предмет.

Приклад: сорокопуд сибірський був зіграний у степовий ареал у заповіднику, тому гравець може розмістити свій жетон дуету в незайняту комірку в степовому регіоні з будь-яким із цих символів: безхребетні, гризуни, чаша, <50 см або дзьоб, що вказує ліворуч. У цьому прикладі білий гравець помістив свій жетон дуету на символ гнізда «чаша» в степовому регіоні.

ГРА В РЕЖИМІ ЗГРАЇ

Двоє гравців, на яких вказують стрілки лічильника порядку ходів, є активними гравцями. Вони виконують свої ходи одночасно.

Коли обидва активні гравці завершили свої ходи, поверніть стрілки лічильника порядку ходів за годинниковою стрілкою. Тепер є 2 нові активні гравці, які здійснюють свої ходи.

- Щоб уникнути безладу, перш ніж повернути стрілки лічильника порядку ходів, упевніться, що **обидва** активні гравці завершили свої ходи. Для цього кожному гравцеві слід голосно повідомити про кінець свого ходу.

Продовжуйте, поки всі гравці не завершать свої ходи.

ВЗАЄМОДІЯ З ДОПОВНЕННЯМ «ПТАХИ ОКЕАНІЇ»

НЕКТАР: у всіх гравців має бути доступ до ресурсу «нектар». Розділіть кубики з доповнення «Птахи Океанії» між двома годівницями (2 кубики нектару та 3 звичайні кубики корму в кожную годівницю).

Враховуйте нектар у разі нічиєї, як-от у випадку підрахунку балів за виконання цілі раунду: більш як один гравець може бути на першому місці, а друге місце все ще присуджується гравцеві (гравцям), які мають наступну найбільшу кількість нектару.



ОСОБЛИВОСТІ ГРИ ВСІМОХ

У раундах 2 й 4 кожен має непарну кількість ходів. Це приведе до того, що наприкінці раунду в гравця праворуч від жетона першого гравця залишиться 1 фішка дії, у той час коли решта гравців завершать свої ходи. У цьому разі він здійснює останній хід наодинці.

Два крайні гравці групи з 4-х осіб будуть одночасно активними гравцями під час половини своїх ходів, що може спричинити труднощі, якщо вони обоє взаємодіють із годівницею чи авіарієм. Під час таких ходів активні гравці повинні виконувати свої ходи по черзі, а не водночас.

- Раунди 1 і 3: зірка вкаже на першого активного гравця (позначка «1, 3» на лічильнику).
- Раунди 2 і 4: той, на кого не вказує зірка, стає першим активним гравцем (позначка «2, 4» на лічильнику).

Якщо під час таких ходів перший активний гравець бере карти, авіарій заново наповнюється наприкінці його ходу, перед тим як другий активний гравець розпочне свій хід.

ЕМУ: отримайте все зерно з годівниці вашої групи. Коли ви розподіляєте зерно, ви можете віддати його будь-кому за столом.




ВЛАСТИВОСТІ ПТАХІВ

ВЛАСТИВОСТІ НА КАРТАХ ПТАХІВ ПОДІЛЯЮТЬСЯ НА ДЕКІЛЬКА КАТЕГОРІЙ:


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 роблять запаси корму). Ви не можете витратити ці жетони, однак кожен із 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 під час ходу суперника. Ви можете застосувати рожеву властивість лише 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 одне одному, якщо в когось із них має спрацювати рожева властивість.



ПРИ РОЗІГРАШІ (БЕЗБАРВНА): ці властивості можна активувати тільки під час розіграшу карти птаха (і ніколи повторно після цього).



У додатках до базової гри та кожного доповнення описано 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.

НАПРИКІНЦІ РАУНДУ (БІРЮЗОВА):

ці властивості можна активувати наприкінці кожного раунду (тобто, до 4-х разів за птаха).

- Розіграйте їх у порядку ходу гравців, починаючи з першого гравця в цьому раунді.
- Якщо у вас декілька птахів із бірюзовою властивістю «Наприкінці раунду», розіграйте ці властивості в будь-якій послідовності.
- Властивості «Наприкінці раунду» НЕ активують властивості «Раз між ходами» (рожеві).



НАПРИКІНЦІ ГРИ (ЖОВТА):

ці властивості активуються лише раз – наприкінці гри. Активуйте ці властивості в 4-му раунді, після підрахунку балів наприкінці раунду. Якщо у вас є більш ніж 1 птах із жовтою властивістю «Наприкінці гри», ви можете активувати їх у довільному порядку. Такі властивості не активують птахів із рожевими властивостями «Раз між ходами».



РЕЖИМ ЗГРАЇ ВЛАСТИВОСТІ, ЩО ВЗАЄМОДІЮТЬ З ІНШИМИ ГРАВЦЯМИ

Загалом властивості ваших птахів, що взаємодіють з іншими гравцями, поширюються на всіх учасників за столом, не лише на вашу групу.

ВЛАСТИВОСТІ «РАЗ МІЖ ХОДАМИ» (РОЖЕВІ):

ці властивості ніколи не активуються, поки ви є активним гравцем, навіть якщо в цей момент інший гравець виконує свій хід. Вони оновлюються щоразу, як ви стаєте активним гравцем. Будь-який активний гравець за столом може активувати вашу рожеву властивість – не тільки гравці з вашої групи.

ВЛАСТИВОСТІ «УСІ ГРАВЦІ» ТА «ІНШІ ГРАВЦІ»

Якщо ви активуєте властивість, що дає щось «усім гравцям» чи «іншим гравцям», то вона впливає на всіх гравців за столом, включно з іншим активним гравцем. Однак вплив на іншого активного гравця відбувається лише після завершення його ходу. Він не зможе використати жоден ресурс, отриманий завдяки вашій властивості, під час свого ходу.

- При грі всімох під час ходів, коли 2 активні гравці повинні ходити по черзі (див. с. 11), другий активний гравець все ще має зачекати до завершення свого ходу, перш ніж скористатися властивістю іншого гравця.

Деякі властивості передбачають вибір серед набору карт чи кубиків у порядку ходу (наприклад, колібри рубіновогорлий із базової гри). Для таких властивостей:

- Кожна група робить вибір з окремого набору карт чи кубиків.
- У групі, що не активувала цю властивість, порядок ходу починається з активного гравця після завершення його ходу. Однак цей гравець усе ще отримує лише ті ресурси, які отримують «усі гравці».
 - » При грі всімох, якщо на момент активації цієї властивості у вашій групі немає активного гравця, вважайте, що першим гравцем є той, хто повинен стати наступним першим гравцем.

«ІНШИЙ ГРАВЕЦЬ»

Якщо ви активуєте властивість, для якої потрібно обрати одного іншого гравця, ви можете обрати будь-кого за столом.

Якщо властивість згадує гравця ліворуч або праворуч від вас, застосуйте її до будь-кого ліворуч або праворуч від вас (незалежно від того, в якій групі цей гравець).

КІНЕЦЬ РАУНДУ

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

1. Застосуйте властивості кінця раунду птахів у вашому заповіднику.
2. Підрахуйте бали за виконання цілі раунду, що завершився.
3. Якщо завершився раунд 4, застосуйте властивості кінця гри, після чого виконайте фінальний підрахунок. Інакше перейдіть до кроку 4.
4. Приберіть усі фішки дій зі свого заповідника.
5. Скиньте всі відкриті карти птахів з авіарію й викладіть туди нові карти з колоди.
6. Передайте жетон першого гравця наступному за годинниковою стрілкою гравцеві.

КІНЕЦЬ РАУНДУ В РЕЖИМІ ДУЕТУ

Наприкінці раунду кожен гравець виставляє свою фішку дії на планшет цілей як у базовій грі (див. с. 15). Бали отримує лише той гравець, який здійснив найбільший внесок у ціль раунду.

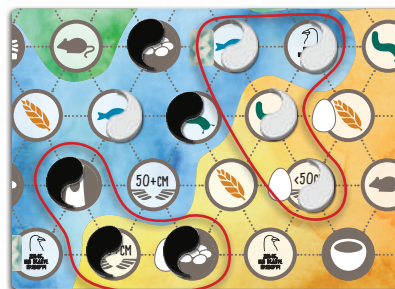
- Гравець, який першим досягнув цілі, розміщує свою фішку в клітинку над жетоном цілі та отримує вказані там бали.
- Гравець, який досягнув цілі другим, розміщує свою фішку знизу від жетона цілі та не отримує жодних балів.
- Гравець, який посів друге місце, отримує жетон першого гравця в наступному раунді.
- У разі нічиєї: обоє гравців отримують бали, а жетон першого гравця переходить до гравця, який його не мав у поточному раунді.

Наприкінці гри знайдіть вашу найбільшу групу суміжних жетонів дуету на мапі дуету. Отримайте 1 бал за кожен жетон дуету в цій групі.

- Дві комірки на мапі дуету вважаються суміжними, якщо вони з'єднані лінією.

РАУНД 1	РАУНД 2	РАУНД 3	РАУНД 4
2 БАЛИ <input type="checkbox"/>	3 БАЛИ <input type="checkbox"/>	4 БАЛИ <input type="checkbox"/>	5 БАЛІВ <input type="checkbox"/>
У БУДЬ-ЯКОМУ ГОРИЗОНТАЛЬНОМУ РЯДУ	НА	НАЙМЕНШЕ У КОМІРКАХ БОНУСІВ	ВСЕРЕДІННІ МАПІ
0 БАЛІВ <input type="checkbox"/>	0 БАЛІВ <input type="checkbox"/>	0 БАЛІВ <input type="checkbox"/>	0 БАЛІВ <input type="checkbox"/>

НАПРИКІНЦІ ГРИ: отримайте 1 бал за кожен жетон дуету в найбільшій групі суміжних жетонів.



Приклад: на фрагменті поля ліворуч білий гравець отримує 4 бали, а чорний гравець отримує 3 бали.

ВЗАЄМОДІЯ З ІНШИМИ ДОПОВНЕННЯМИ

«ПТАХИ ЄВРОПИ»:

Гуска сіра, очеретянка середземноморська і жовна зелена мають властивість, яка подвоює бали за них під час підрахунку цілі раунду. Розігравши їх, ви можете розмістити 2 жетони дуету. Жетони потрібно покласти у різні комірки. (Один чи обидва жетони можна розмістити на полі оновлення.)

Птахи, що кладуться боком (наприклад, сиворакша, дрізд чорний, чапля сіра і синиця довгохвоста) все ще вважаються одним птахом. Розмістіть за них лише 1 жетон.

«ПТАХИ ОКЕАНІЇ»:

Якщо ви сплачуєте нектар як універсальний корм, ви можете вважати його кормом, який ви ним замінили. Якщо ви сплатили його як нектар (за птаха, для якого потрібен нектар), ви можете вважати його будь-яким кормом на мапі дуету.

КІНЕЦЬ РАУНДУ В РЕЖИМІ ЗГРАЇ

Під час підрахунку балів за ціль раунду нічий є дружніми: наприклад, якщо 2 гравці посіли перше місце, вони обоє отримують бали в повному обсязі, а друге місце залишається вакантним.

- Передайте жетон першого гравця гравцеві ліворуч. Поверніть лічильник порядку ходів, щоб зірка вказувала на нового першого гравця. Таким чином визначте 2-х перших гравців для наступного раунду.

РЕЖИМ ЗГРАЇ	
РАУНД 1	0 1 2 3 4 5 6
РАУНД 2	0 1 2 3 4 5 6
РАУНД 3	0 1 2 3 4 5 6
РАУНД 4	0 1 2 3 4 5 6

ОТРИМАННЯ БАЛІВ ЗА ЦІЛІ РАУНДІВ (ОРИГІНАЛЬНІ ПРАВИЛА ДЛЯ БАЗОВОЇ ГРИ)

Базова гра містить двобічний планшет цілей та набір жетонів цілей. Цілі раундів 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 два боки, на кожному з яких бали нараховуються по-різному. Зелений бік використовується у звичайній грі, блакитний краще підходить для новачків.

ЗЕЛЕНИЙ: БІЛЬШІСТЬ ЦІЛЬОВИХ ОБ'ЄКТІВ

Для цього методу використовуйте бік, на якому клітинки позначені 1, 2 і 3-м місцями.

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

У разі нічії претенденти виставляють свої фішки на оспорюване місце, а нагорода за наступне (наступні) місця скасовується. Наприкінці гри додайте бали за оспорюване місце і за наступне (наступні) за ним, потім розділіть отримане число на кількість претендентів й округліть до меншого значення (4-те місце приносить 0 балів).

Наприклад, якщо під час 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 до меншого значення). При цьому інший гравець не отримує винагороду за друге місце.

1-й РАУНД	2-й РАУНД	3-й РАУНД	4-й РАУНД
БІЛЬШІСТЬ	БІЛЬШІСТЬ	БІЛЬШІСТЬ	БІЛЬШІСТЬ
1-Є МІСЦЕ	1-Є МІСЦЕ	1-Є МІСЦЕ	1-Є МІСЦЕ
2-Є МІСЦЕ	2-Є МІСЦЕ	2-Є МІСЦЕ	2-Є МІСЦЕ
3-Є МІСЦЕ	3-Є МІСЦЕ	3-Є МІСЦЕ	3-Є МІСЦЕ
0	0	0	0

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

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

БЛАКИТНИЙ: ПО 1 БАЛУ ЗА ЦІЛЬОВИЙ ОБ'ЄКТ

Для цього методу використовуйте бік планшета цілей, на якому є клітинки, позначені 5-4-3-2-1-0 навпроти кожної цілі.

Наприкінці раунду підрахуйте в себе кількість цільових об'єктів. Отримайте по 1 балу за об'єкт, але не більше 5 балів.

Використовуйте фішку дії, щоб позначити результат. Якщо цільового об'єкту у вас немає, **ви все одно маєте виставити свою фішку дії** на клітинку з 0.

1-й РАУНД	2-й РАУНД	3-й РАУНД	4-й РАУНД
КОЖНИЙ	КОЖНИЙ	КОЖНИЙ	КОЖНИЙ
МАКС. 5	МАКС. 5	МАКС. 5	МАКС. 5
4	4	4	4
3	3	3	3
2	2	2	2
1	1	1	1
0	0	0	0

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

КАРТИ БОНУСІВ

Як описано в «Підготовці до гри», **кожен гравець починає гру з 1 картою бонуса** (обравши з двох випадкових). Крім того, в колоді птахів є декілька карт, які дають змогу гравцеві отримати додаткові карти бонусів. Бонуси «Фотограф», «Картограф» та «Анатом» також наявні в базовій грі «Крила»; ви можете замінити оригінали новими версіями, адже вони містять більш повний опис.

Бали за карти бонусів у вашій руці нараховуються наприкінці гри. Більше інформації про те, як нараховуються бали за кожну карту бонусів, шукайте в додатку.

ІНШЕ

КАРТА БОНУСА «ІСТОРИК»: якщо ви об'єднуєте це доповнення з базовою грою, ймовірно, ви захочете залишити карту історика з базової гри; у цьому доповненні майже відсутні птахи, названі на честь особистостей.

«Останнім часом з'явилась тенденція до зміни англійських назв птахів, утворених від імен людей, причетних до їхнього відкриття. Колекціонери, дослідники, засновники та друзі, увіковічені в назвах птахів, здебільшого мають європейське чи північноамериканське походження незалежно від місця проживання цих птахів. У біографії деяких із них крім орнітологічних досягнень були деякі сумнівні факти.

Коли я збирала це доповнення, мені не сподобалось, що багато із обраних мною птахів названі на честь таких людей. Тому я вирішила не додавати їх лише для того, щоб зробити пропорційний розподіл для карти історика», – Елізабет Харґрейв.

РОЗМАХ КРИЛ: вимірювання розмаху крил не так широко розповсюджене в Азії, як у Північній Америці чи Європі, тому нам не вдалося знайти підтверджений розмах крил для багатьох птахів. (Натомість багато азійських орнітологів вимірюють розмір одного крила.) За необхідності ми екстраполювали розмах крил із доступних даних.

РОЗРОБНИКИ ГРИ:

- Відомості про птахів взято з вебсайту Birds of the World (birdsoftheworld.org), книги «Енциклопедія птахів» Паулі Хаммонд і Пера Крістіенса та інших джерел.
- Авторами фотографій деяких птахів є Glenn Barli, Alan Merfi, Roman T. Brevka, Rob Palmer та Peter Green.
- Принти птахів та інші ілюстрації можна знайти за посиланням Redandbluedesigns.com.
- Шрифт «Cardenio Modern» розроблено Нільсом Кордесом, nilscordes.com.
- «Крила. Птахи Азії» також містить ілюстрації годівниці та заповідника Океанії, виконані Бет Собел, та ілюстрації птахів від Каталіни Мартінез.

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проекту: Аліса Соляніченко
Перекладач з англійської: Іван Максимів
Редакторка: Валентина Ліченко
Головні редактори: Оксана Квасняк,
Віктор Шлехт

Маленька муза: рудий голуб на прізвище Ржавий.
Колектив із локалізації висловлює особливу подяку експерту-орнітологу Віталію Казаннику за переклад та адаптацію українською назв усіх птахів.

ПОТРІБНІ КОМПОНЕНТИ НА ЗАМІНУ?

Напишіть нам на info@igromag.ua із описом вашої проблеми

ХОЧЕТЕ БУТИ В КУРСІ НОВИН?

Слідкуйте за нами в соцмережах:

Інстаграм @igromag
Телеграм @igromagUa
Фейсбук @igromagUa



STONEMAIER
GAMES



©2019 Stonemaier LLC. Wingspan – торгова марка, що належить Stonemaier LLC. Усі права застережено.
© ТОВ «Ігромаг», 2022. Усі права застережено. www.igromag.ua

Забороняється будь-яке комерційне використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав. Версія правил 1.0