

КРИЛА

ПТАХИ ЄВРОПИ

Автор: Елізабет Харгрейв

Художники: Наталія Розас, Ана-Марія Мартінес Харамільйо і Тьєт Собел

У цьому першому доповненні до «Крил» ми розширюємо світ гри, додаючи чарівних, прекрасних та різноманітних птахів Європи. Ці птахи мають багато нових властивостей, як-от властивості, що спрацьовують наприкінці раунду, та властивості, що посилюють взаємодію між гравцями. Тут є птахи, що займають 2 місця в заповіднику, збільшуючи вигоду від майбутніх дій, а також птахи, що приносять бонуси за надлишок карт/корму. Європейські птахи додаються до основної колоди карт (і до карт майбутніх доповнень).

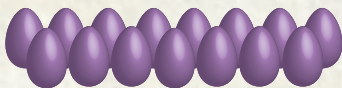
У доповненні «Птахи Європи» також є додатковий авіарій для зберігання зростаючої колекції птахів, 15 фіолетових фігурок яєць, додаткові жетони корму, нові жетони цілей, карти бонусів та новий блокнот для підрахунку балів.

КОМПОНЕНТИ

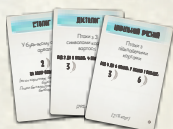
Правила
81 карта птахів



15 фігурок яєць



5 карт бонусів



4 карти Автоми



1 унікальний авіарій з кришкою



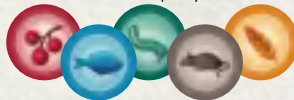
Блокнот для підрахунку балів



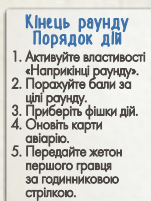
5 жетонів цілей



38 жетонів корму



1 жетон-підказка



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Змішайте карти птахів із цього доповнення з рештою карт птахів. Зробіть так само з картами бонусів (вони розроблені так, щоб відсоткове співвідношення збереглося). Додайте яйця, жетони корму та жетони цілей до відповідних запасів.

ЗМІНИ ПРИ ПІДГОТОВЦІ

Покладіть жетон-підказку біля планшету цілей – це єдина зміна при підготовці. Ми рекомендуємо використовувати зелену сторону планшету цілей для цього доповнення, бо деякі нові цілі погано працюватимуть з блакитною стороною.

Зверніть увагу, що всі фішки дій треба залишати в рядку, в якому їх використано, до підрахунку балів за раунд. Вони важливі для деяких властивостей «Наприкінці раунду», присутніх у цьому доповненні.

ВЛАСТИВОСТІ ПТАХІВ

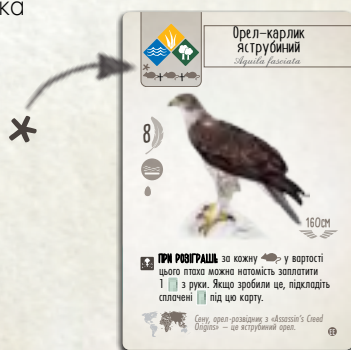
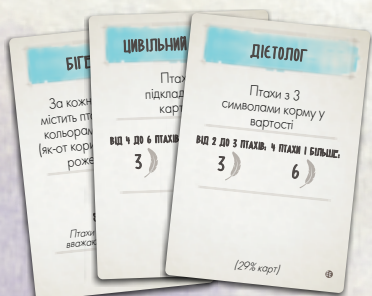
Це доповнення додає новий набір властивостей, які спрацьовують наприкінці раунду.



Наприкінці раунду (бірюзові): Ці властивості розігруються після того, як гравці зробили всі ходи у раунді, але до початку підрахунку балів за виконання цілі раунду.

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

Деякі птахи мають позначку * у вартості, яка означає, що у них є альтернативна вартість, вказана у тексті карти (див. *Полювання та Рибальство*).



Деякі карти бонусів з оригінальної гри тепер включають такі терміни нових птахів:

- **Картограф** (птахи, в назвах яких є географічні назви): океан, ісландський, корсиканський, середземноморська.
- **Анатом** (птахи, в назвах яких є частини тіла): палець, лапа, нога.
- **Фотограф** (птахи, в назвах яких є кольори): сивий.
- **Антрополог** (птахи, в назвах яких є професії, характеристики або заняття людей): хатня, садова, коваль, вівчар, Грицик, серп, могильник, посмітоха.

ДОДАТОК

Цілі раунду












Корм у запасі	Кількість жетонів корму у вашому особистому запасі.
Карти птахів у руці	Кількість карт птахів у вашій руці.
Птахи, які приносять більше 4 балів	Кількість зіграних вами птахів, які приносять більше 4 балів.
Птахи без яєць	Кількість зіграних вами птахів, які не мають яєць на момент підрахунку балів за цю ціль.
Птахи в одному ряду	Кількість зіграних вами птахів у найбільш заселеному ареалі.
Заповнені колонки	Кількість колонок, де всі три клітинки зайняті картами птахів.
Коричневі властивості	Кількість зіграних вами птахів, які мають коричневі властивості «При активації».
Безбарвні або без властивостей	Кількість зіграних вами птахів, які або не мають властивостей, або мають властивості «При розігравші».
Птахи з підкладеними картами	Кількість зіграних вами птахів, які мають хоча б одну підкладену карту.
Вартість зіграних птахів у кормі	Порахуйте вартість у кормі ваших птахів. Враховуйте тільки 1 корм птахам, які мають вибір корму у своїй вартості.










ВЛАСТИВОСТІ ПТАХІВ

ОТРИМАННЯ КОРМУ

Шишкар сосновий	ПРИ АКТИВАЦІЇ: приберіть будь-який 1  з годівниці, потім отримайте 1  із запасу.	Ви отримуєте  незалежно від того, який корм забрали з годівниці.
Осоїд	НАПРИКІНЦІ РАУНДУ: оновіть (заново заповніть) годівницю. Якщо зробили це, отримайте всі  з годівниці після оновлення.	Якщо після оновлення в годівниці немає вказаного типу корму, ви нічого не отримуєте.
Костогриз Снігур Бджолоїдка	ПРИ АКТИВАЦІЇ: оновіть (заново заповніть) годівницю. Якщо зробили це, отримайте 1  з годівниці після оновлення.	
Мартин звичайний	ПРИ АКТИВАЦІЇ: поцупте 1  із запасу іншого гравця і додайте до свого запасу. Цей гравець отримує 1  з годівниці.	Корм, який отримує цей гравець, може бути будь- якого типу (і того самого, що й поцуплений).
Рибалочка Сойка Сорокопуд терновий Сич хатній	ПРИ АКТИВАЦІЇ: поцупте 1  із запасу іншого гравця і зробіть запас на цій карті. Цей гравець отримує 1  з годівниці.	
Вільшанка	ПРИ АКТИВАЦІЇ: отримайте із загального запасу 1 корм того самого типу, що ви вже отримували у цей хід.	Це може бути корм, отриманий з годівниці внаслідок дії «Отримайте корм», або корм, отриманий при активації іншого птаха в цьому ряду.
Горобець польовий Вивільга	РАЗ МІЖ ХОДАМИ: коли інший гравець виконує дію «Отримайте корм», візьміть 1  з годівниці наприкінці його ходу.	Якщо всі кубики в годівниці лежать однаковими гранями догори, ви можете оновити годівницю перед отриманням [вказаного типу корму]. Якщо в годівниці немає [вказаного типу корму], ви нічого не отримуєте.
Дятел білоспинний	ПРИ АКТИВАЦІЇ: отримайте 1  з годівниці.	Якщо всі кубики в годівниці лежать однаковими гранями догори, ви можете оновити годівницю перед отриманням  .








<p>Жовна чорна</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: отримайте всі , що є в годівниці.</p>	<p>Якщо на початку цієї дії всі кубики в годівниці лежать однаковими гранями догори, ви можете оновити годівницю і забрати усіх безхребетних.</p> <p>Ця дія завершується, щойно ви отримали всі жетони цього типу, що випали на кубиках. Якщо внаслідок цього годівниця спорожніє, ви не отримуєте додаткові жетони корму після її оновлення. Якщо після того, як ви забрали всіх безхребетних, залишився тільки один кубик, ви не можете оновити годівницю й отримати ще.</p>
<p>Синиця велика</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: оновіть (заново заповніть) годівницю. Якщо зробили це, отримайте 1  з годівниці після оновлення.</p>	
<p>Сип білоголовий Ворона чорна</p>	<p>НАПРИКІНЦІ РАУНДУ: оберіть будь-якого 1 гравця (включно з собою). Запасіть на цій карті 1  із загального запасу за кожного , що є у цього гравця.</p>	
<p>Синиця чорна Повзик</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: отримайте 1  із загального запасу і зробіть запас на цій карті. Будь-якої миті ви можете витратити , запасені на цій карті.</p>	<p>, запасені на цій карті, не додаються до вашого запасу при підрахунку балів за цілі раунду, хоча їх можна використати, щоб зіграти більше птахів.</p>
<p>Сорока</p>	<p>НАПРИКІНЦІ РАУНДУ: оберіть 1 іншого гравця. За кожну фішку дій у його  запасіть 1  на будь-якому вашому птаку.</p>	<p>Ці властивості дозволяють запасати корм навіть на картах птахів, які не мають властивості його запасати.</p>
<p>Горіхівка</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: оберіть 1-5 птахів у своєму . Запасіть 1  зі свого запасу на кожному з них.</p>	
<p>Синьошийка Соловейко західний</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: оберіть тип корму. Всі гравці отримують 1 жетон цього типу із загального запасу.</p>	

ВИКЛАДАННЯ ЯЄЦЬ

<p>Тинівка лісова</p>	<p>НАПРИКІНЦІ РАУНДУ: оберіть 1 іншого гравця. За кожну фішку дії в його  покладіть 1  на цього птаха.</p>	
<p>Посмітюха короткопала</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: скиньте 1  зі свого запасу. Якщо зробили це, покладіть 2  на цього птаха.</p>	
<p>Гоголь</p>	<p>НАПРИКІНЦІ РАУНДУ: покладіть 1  на цього птаха за кожного іншого  птаха, що у вас є.</p>	<p> гнізда враховуються як  для цього птаха.</p>
<p>Зозуля</p>	<p>РАЗ МІЖ ХОДАМИ: коли інший гравець виконує дію «Покладіть яйця», цей птах кладе 1  на іншого птаха з  або  гніздом.</p>	<p> гнізда враховуються як  або  для цього птаха.</p>
<p>Кропив'янка прудка Горихвістка чорна</p>	<p>НАПРИКІНЦІ РАУНДУ: оберіть ареал, де немає . Покладіть 1  на кожного птаха в цьому ареалі.</p>	
<p>Кеклик червононогий</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: покладіть 1  на кожного птаха в цій колонці (включно з цим).</p>	
<p>Підсоколик Елеонори</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: киньте всі кубики, що знаходяться поза годівницею. Якщо випала , покладіть 1  на цю карту.</p>	



ВЗЯТТЯ КАРТ

<p>Гагара чорношия Пронурок Лелека білий</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: скиньте всі відкриті  та оновіть авіарій. Якщо зробили це, візьміть 1 з нових відкритих .</p>	
<p>Чапля жовта Бугайчик</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: візьміть 1 відкриту  птаха, що мешкає у [вказаному ареалі].</p>	<p>Якщо в авіарії немає  із вказаним ареалом, ви нічого не отримуєте.</p>
<p>Кобилочка солов'їна</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: візьміть 2 . Всі інші гравці беруть 1  з колоди.</p>	<p>Ви можете обрати: взяти карти з авіарію чи з колоди. Решта гравців повинна брати карти лише з колоди.</p>
<p>Пірникова велика Океанник Вільсона</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: візьміть 1  за кожне вільне місце у цьому ареалі. Наприкінці свого ходу залиште 1 та скиньте решту.</p>	<p>Ці карти потрібно тримати окремо від інших взятих карт та карт у руці. Їх не можна використати протягом цього ходу. Щоб не затримувати гру, радимо розібратися з ними після завершення ходу, коли наступний гравець розпочне свій хід.</p>



ФОРМУВАННЯ ЗГРАЇ

<p>Зяблик Вівчарик-ковалик</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: оберіть 1-5 птахів у цьому ареалі. Підкладіть 1  з руки під кожного.</p>	<p>Ця властивість дозволяє підкладати карти навіть під птахів, які не мають такої властивості.</p>
<p>Лебідь-шипун</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: оберіть 1-3 птахів у своєму . Підкладіть 1  з руки під кожного з них. Якщо зробили це, візьміть 1 .</p>	<p>Ця властивість дозволяє підкладати карти навіть під птахів, які не мають такої властивості. Ви берете лише 1  незалежно від того, скільки карт підклали.</p>
<p>Брижач</p>	<p>НАПРИКІНЦІ РАУНДУ: підкладіть до 3  з руки під цього птаха. Візьміть 1  за кожну підкладену карту.</p>	
<p>Ворона сіра Фламінго</p>	<p>НАПРИКІНЦІ РАУНДУ /ПРИ АКТИВАЦІЇ: оберіть 1 іншого гравця. За кожну фішку дії у його [вказаному ареалі] підкладіть 1  з руки під цього птаха, а потім візьміть таку саму кількість .</p>	<p>Не можна підкласти більше карт, ніж є фішок дії в ареалі.</p>
<p>Мартин сіроногий</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: візьміть 2  з колоди. Підкладіть 1 під цього птаха й залиште собі іншу.</p>	
<p>Серпокрилець чорний Горобець хатній Шпак звичайний Горлиця садова</p>	<p>НАПРИКІНЦІ РАУНДУ: скиньте до 5 [будь-яких жетонів корму] зі свого запасу. За кожен жетон підкладіть 1  з колоди під цього птаха.</p>	
<p>Щиглик</p>	<p>РАЗ МІЖ ХОДАМИ: коли інший гравець з будь-якого приводу підкладає , підкладіть 1  з колоди під цього птаха.</p>	
<p>Пуночка</p>	<p>РАЗ МІЖ ХОДАМИ: коли інший гравець з будь-якого приводу підкладає , підкладіть 1  з руки під цього птаха, а потім візьміть 1  наприкінці цього ходу.</p>	

ПОЛЮВАННЯ ТА РИБАЛЬСТВО

<p>Яструб малий Яструб великий Могильник Орел-карлик яструбиний</p>	<p>ПРИ РОЗІГРАШІ: за кожну 🐾 у вартості цього птаха можна натомість заплатити 1 🎲 з руки. Якщо зробили це, підкладіть сплачені 🎲 під цю карту.</p>	<p>Використання цієї властивості (з підкладанням карти замість повної чи часткової сплати вартості птаха) вважається водночас: а) підкладанням; б) успішним полюванням, що активує відповідні рожеві властивості птахів.</p>
<p>Канюк звичайний Шуліка рудий Підсоколик великий Лунь лучний</p>	<p>ПРИ РОЗІГРАШІ: замість сплати вартості цього птаха ви можете зіграти його на іншого птаха у своєму заповіднику. Скиньте всі яйця та корм з обраної карти. Надалі вона вважається підкладеною.</p>	<p>При використанні цієї властивості ви не сплачуєте ані корм, ані яйця. Це вважається водночас: а) підкладанням; б) успішним полюванням, що активує відповідні рожеві властивості птахів.</p> <p>Всі карти, підкладені під накритого птаха, зберігаються, але ви мусите скинути з нього всі яйця та корм.</p>
<p>Сула атлантична</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: киньте всі 🎲, що знаходяться поза годівницею. Візьміть із загального запасу стільки 🐟, скільки випало 🐟, та зробіть запас на цій карті.</p>	



ІНШІ ВЛАСТИВОСТІ

<p>Синиця довгохвоста Сиворакша Дрізд чорний Чапля сіра</p>	<p>ПРИ РОЗІГРАШІ: покладіть цю карту боком, щоб вона накрила 2 клітинки в [ареалі]. Сплатіть меншу вартість у яйцях.</p>	<p>Ці птахи вважаються 1 птахом для цілей раунду, що рахують птахів. Але обидві клітинки вважаються зайнятими, тож можуть враховуватися двічі для цілей раунду, що рахують заповнені колонки.</p> <p>Цих птахів можна зіграти як звичайних у 5-у колонку, ігноруючи їхню властивість. Наступний птах, зіграний у цей ряд, викладається праворуч від цього.</p>
<p>Жовна зелена Гуска сіра Очеретянка середземноморська</p>	<p>НАПРИКІНЦІ РАУНДУ: ці птахи враховуються двічі наприкінці раунду, якщо відповідають його цілі.</p>	<p>Ці птахи враховуються двічі тільки для цілей наприкінці раунду, а не для карт бонусів або балів наприкінці гри.</p> <p>Яйця на цих птахах не подвоюються, навіть якщо ціль раунду вимагає порохувати яйця.</p>
<p>Курочка водяна Золотомушка жовточуба Підкоришник короткопалий</p>	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: скиньте 1 [0/🍀/🍁]. Якщо зробили це, зіграйте додаткового птаха у свій [ареал]. Сплатіть його звичайну вартість у кормі та яйцях.</p>	<p>Якщо додаткова карта птаха має властивість «При розігравші», вона спрацьовує.</p>
<p>Вівсянка звичайна Кропив'янка Молтоні Плиска біла</p>	<p>НАПРИКІНЦІ РАУНДУ: якщо ви виконали всі 4 дії протягом раунду, зіграйте ще одного птаха. Сплатіть його звичайну вартість у кормі та яйцях.</p>	<p>Якщо додаткова карта птаха має властивість «При розігравші», вона спрацьовує.</p> <p>Якщо додаткова карта птаха має властивість «Наприкінці раунду», вона спрацьовує.</p>
<p>Побережник Ісландський Грицик великий</p>	<p>ПРИ РОЗІГРАШІ: візьміть 1 нову карту бонусу. Потім візьміть 3 🍀 і залиште 1.</p>	
<p>Повзик корсиканський</p>	<p>ПРИ РОЗІГРАШІ: візьміть 1 нову карту бонусу. Потім отримайте 1 🍀 з годівниці.</p>	
<p>Сова біла Хохітва</p>	<p>ПРИ РОЗІГРАШІ: візьміть 1 нову карту бонусу. Потім візьміть 1 🍀 або покладіть 1 0 на цього або іншого птаха.</p>	<p>Ви можете подивитись щойно взяту карту бонусу, перш ніж виконати другу частину цієї дії.</p>
<p>Горлиця звичайна</p>	<p>ПРИ РОЗІГРАШІ: візьміть 1 нову карту бонусу. Потім отримайте 1 🍀 з годівниці, покладіть 1 0 на будь-якого птаха або візьміть 1 🍀.</p>	

ПРАВИЛА ГРИ З АВТОМОЮ

Автор: Девід Стадлі

Використовуються всі правила Автоми з базової гри «Крила» за виключенням зазначених нижче змін.

Кarti бонусів «Тільки Автома». Це доповнення включає дві карти бонусів «Тільки Автома». При підготовці замість того, щоб випадково обрати карти бонусів для Автоми з колоди, ви можете обрати одну з цих карт для використання Автомою.





Примітка: карта Автомобонівського Товариства має посилений ефект при використанні карт бонусів «Тільки Автома». Ми радимо уникати використання Автомобонівського Товариства з цими картами, доки ви не будете готові до серйозних викликів.

Нові карти підрахунку балів за цілі раунду. Дві нові карти підрахунку балів за цілі раунду встановлюють базові значення для Автоми при підрахунку балів за нові жетони цілей, які є у цьому доповненні.

Властивості «Поцупити». Деякі властивості птахів дозволяють вам «поцупити» у іншого гравця. Коли ви активуєте таку властивість, ви можете «поцупити» у Автоми, тільки якщо вона має фішки на своєму планшеті цілей (не прибирайте жодну з цих фішок). Інакше, активуючи цю властивість, ви нічого не отримуєте. Все, що ви отримали, береться із загального запасу. Автома, як зазвичай, не отримує нічого.

Бірюзові властивості. Для будь-якої властивості «Наприкінці раунду», що вимагає обрати «будь-якого іншого гравця» або «будь-якого 1 гравця (включно з собою)», Автома має таку кількість об'єктів, що перевіряються, яка дорівнює кількості фішок Автоми на жетоні цілі поточного раунду.



Наприклад: сип білоголовий пропонує гравцю «Оберіть будь-якого 1 гравця (включно з собою). Запасіть на цій карті 1 із загального запасу за кожного  , що має цей гравець». Якщо Автома має 2 фішки на планшеті цілей, покладіть 2  на карту птаха. Якщо ви маєте 3  , натомість покладіть 3 .

ДЖЕРЕЛА МАТЕРІАЛІВ ДЛЯ ГРИ

- Відомості про птахів взяті з Handbook of Birds of the World Alive (www.hbw.com) та з Collins Bird Guide (HarperCollins.co.uk).
- Автори фотографій, які надихнули художників: Левент Акдаман, Гленн Барлі, Джорді Вас, Роб Белтерман, Роман Т. Бревка, Міка Бруун, Клайв Браун, Пол Кулз, Джуст Де Смет, Патрік Доміні, Ісус Гіральдо, Станіслав Гарванчик, Маттіас Гофстед, Говард Кірлі, Рубен Домінго Мартінез, Роб Ван Моурік, Алан Мерфі, Гері Спайсер, Андрес Свенсон, Джонатан Толлін, Стефано Унтертінер, Мортен Віннесс.
- Малюнки птахів та інші ілюстрації можна знайти на nataliarojasart.com та anammartinez.com
- Шрифт *Cardenio Modern* розроблений Нільсом Кордесом, nilscordes.com.

