

КРИЛА

ПТАХИ ОКЕАНІЇ

Автор: *Елізабет Харгрейв*
Художники: *Наталія Рохас, Ана-Марія Мартінес*
Харамільйо і Тет Собел

У другому доповненні до «Крил» ми представляємо мальовничих та вражаючих птахів Океанії, які додаються до основної колоди карт (разом з іншими доповненнями чи без них).

У цьому доповненні є нові заповідники і новий тип корму, що дозволить гравцям випробувувати різноманітні стратегії в нових умовах, а також нові карти бонусів, нові фігурки яєць і ще більше цілей раундів.

КОМПОНЕНТИ

Правила гри

95 карт птахів



5 карт бонусів



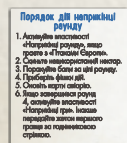
Блокнот для підрахунку балів



4 жетони цілей



1 жетон-підказка



15 фігурок яєць



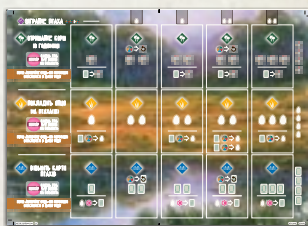
5 кубиків корму



69 жетонів нектару



5 заповідників



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Змішайте карти птахів з колод, які ви хочете використовувати. Що більше доповнень ви маєте, то більш різноманітною може бути ваша гра. Кожна колода збалансована відповідно до карт бонусів базової гри і має приблизно однакову кількість птахів з кожного ареалу та з кожним типом гнізда. Ви можете грати з усіма доповненнями або створити комбінацію з будь-яких двох колод. Символи в нижньому правому куті карт доповнення допоможуть вам розділити доповнення.
2. Змішайте карти бонусів та жетони цілей доповнення з рештою.
3. Підготуйте гру, як зазвичай, але з такими змінами:
 - а. Замініть 5 кубиків корму базової гри 5 новими кубиками.
 - б. Замініть всі заповідники базової гри новими заповідниками. Якщо нові заповідники подобаються вам більше, ніж оригінальні, можете використовувати їх навіть без інших елементів «Птахів Океанії».
 - в. Покладіть жетон-підказку поряд із планшетом цілей.
 - г. Додайте жетони нектару до загального запасу. Як зазвичай, кожен гравець обирає 5 стартових карт птахів/жетонів корму з отриманих 5 карт птахів та 5 стандартних жетонів корму (без нектару). **Потім всі гравці отримують по 1 жетону нектару.**

Зверніть увагу, що всі фішки дій треба залишати в рядку, в якому їх використано, до підрахунку балів за раунд. Вони важливі для деяких цілей раунду з цього доповнення.



ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Ігровий процес з доповненням «Птахи Океанії» такий самий, як і в базовій грі, за виключенням двох моментів (виділених жирним).

Наприкінці кожного раунду:

1. Застосуйте властивості «Наприкінці раунду», якщо граєте з «Крилами Європи».
2. **Скиньте невикористаний нектар.**
3. Порахуйте бали за цілі раунду.
4. Приберіть всі фішки дій.
5. Оновіть карти авіарію.
6. Передайте жетон першого гравця за годинниковою стрілкою.

Наприкінці гри виконайте всі кроки завершення раунду, **після чого активуйте будь-які властивості «Наприкінці гри»** (опис нових властивостей птахів дивіться нижче).

НЕКТАР



Рослинні цукри є важливим джерелом харчування для багатьох птахів Океанії.

У своїй книзі *«Де почалася пісня»* біолог Тім Лоу припускає, що птахам Австралії доступно більше нектару, ніж птахам інших частин світу. Через бідні ґрунти цього регіону дерева не отримують достатньо поживних речовин для перетворення цукру на нові тканини, тому віддають його запильникам, наприклад, медовкам та багатьом видам папуг.

Надлишки цукру також доступні в інших формах. Коли деякі евкالیпти зазнають нападів комах, вони виділяють солодку речовину, що зветься манна. Інші комахи виділяють надлишки цукру з соку дерев у вигляді субстанції, що зветься лерп або медяна роса. Велика кількість птахів, від окулярників до великоногів, харчується принаймні з одного такого джерела цукру.

Щоб відобразити цукрове багатство в усіх його формах, це доповнення додає новий тип корму – нектар, заміняючи базові кубики корму кубиками, що дають нектар.

При сплаті вартості розіграшу карти птаха, при використанні властивості птаха з символом “будь-який корм” та для підсилення дії нектар є універсальним кормом.

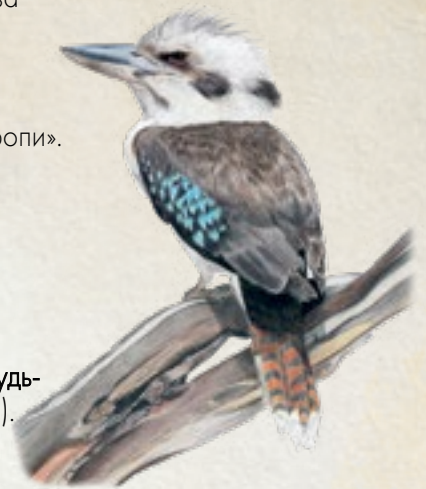
Ви можете замінити нектаром будь-який з 5 інших типів корму, коли граєте птаха, скидаєте 🎲 для застосування властивості птаха або підсилюєте дію (наприклад, скидаєте корм, щоб отримати додаткову карту).

- Деякі птахи мають нектар у вартості в кормі. Звичайне правило, що дозволяє витратити два жетони корму замість будь-якого одного, також діє на нектар (ви можете отримати нектар у такий спосіб).
- Символ 🎲 завжди включає нектар. Якщо ви вважаєте, що це правило робить мексиканського та звичайного круків надто потужними картами, приберіть їх з колоди під час гри з «Птахами Океанії».

Коли властивість птаха вказує на певний тип корму, нектар не вважається універсальним кормом. Наприклад, якщо властивість птаха вказує скинути мишу чи взяти мишу з годівниці, ви не можете замість неї скинути/взяти нектар.

Весь нектар, що залишився у вашому особистому запасі наприкінці раунду, скидається. Ви не можете переносити запас нектару з раунду в раунд.

- Нектар, скинутий наприкінці раунду, повертається до загального запасу, а не до однієї з клітинок «Витраченого нектару» (позначка «Нектар» на заповідниках, див. с. 3).
- Це правило стосується тільки невитраченого нектару у вашому особистому запасі. Залиште нектар, запасений на ваших птахах та у клітинках «Витраченого нектару» вашого заповідника.



ВІД АВТОРА: доступний рослинний цукор не тільки живить птахів. Він привертає увагу різноманітних комах і ссавців. Тож зрештою запилені квіти перетворюються на фрукти та насіння. Саме ця роль у екосистемі наштовхнула мене на ідею зробити нектар універсальним. Адже не лише велика кількість птахів харчується нектаром та лерпом, але й інші птахи можуть знайти потрібний корм завдяки нектару. Тож, годуючи яструба нектаром, уявіть, що він вполював цукрову політху на квітці евкالیпту!

При сплаті нектару для розіграшу птаха, використання властивості птаха з символом «будь-який корм» або для підсилення дії покладіть його (нектар) на клітинку «Нектар» у відповідному ареалі. Ви можете покласти нектар у заповідник, якщо витратили його для:

- сплати частини вартості птаха в кормі;
- використання властивості птаха з символом «будь-який корм»;
- сплати підсилення однієї з дій, вказаних на вашому заповіднику (як-от оновлення годівниці або авіарію чи отримання більшої кількості яєць або карт).

Ви мусите покласти жетон у той самий ряд, де витратили його (при розіграші птаха покладіть жетон у ряд, де виклали птаха). В інших випадках покладіть його в ряд, який ви активували у цей хід.

Ви не можете використати формулу  = , щоб за 2 жетони нектару отримати 1 жетон іншого корму. Нектар вже є універсальним кормом.

Наприкінці гри порахуйте, хто має найбільше жетонів нектару в кожному ареалі. Нарахуйте бали, як вказано на заповіднику. В кожному ареалі:



- Гравець, що має найбільше жетонів нектару, отримує 5 балів.
- Гравець, другий за кількістю жетонів, отримує 2 бали.



Як і з цілями раундів, ви мусите мати принаймні 1 жетон нектару в ареалі, щоб змагатися за бали нектару цього ареалу. Якщо два або більше гравців мають однакову кількість жетонів, поділіть між ними бали, округливши до більшого.

Наприклад, два гравці з найбільшою кількістю нектару отримують по 3 бали, а два гравці на другому місці – по 1.

НОВА ДІЯ ЗАПОВІДНИКА: ОНОВЛЕННЯ

В колонках 2 та 4 нового заповідника є нова опція для ареалів лісу та болота.

 →  **Ліс:** ви можете скинути будь-який 1 жетон корму, щоб оновити годівницю.

 →  **Болото:** ви можете скинути будь-який 1 жетон корму, щоб оновити авіарій.

Виконуйте дії на кожній клітинці в тій послідовності, в якій вони вказані: якщо бажаєте, оновіть годівницю/авіарій, потім візьміть корм або карти.

ВЛАСТИВОСТІ «НАПРИКІНЦІ ГРИ»

Деякі птахи мають жовті властивості, які активуються лише раз – наприкінці гри. Активуйте ці властивості в 4 раунді, після підрахунку балів наприкінці раунду, але до того, як приберете фішки дій. Якщо у вас є більш ніж 1 птах із властивістю «Наприкінці гри», ви можете активувати їх у довільному порядку. Ці птахи не активують птахів з рожевими властивостями «Раз між ходами».

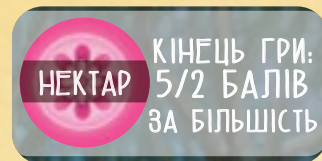
НЕЛІТАЮЧІ ПТАХИ

Деякі птахи у колоді мають позначку * замість розмаху крил. Це – нелітаючі птахи, деякі з них мають лише рудиментарні крила. Для будь-якої властивості птаха або карти бонусу, які мають умови щодо розмаху крил, нелітаючі птахи вважаються універсальними. Наприклад:

- Нелітаючі птахи завжди задовольняють умовам розмаху крил для властивостей хижаків.
- У картах бонусів, що дають бали за послідовне збільшення або зменшення розмаху крил, нелітаючі птахи можуть рахуватися як такі, що мають будь-яке значення цього параметру.

СУСІДСТВО

Якщо карта згадує сусідніх птахів, це означає ортогональне сусідство (птахи безпосередньо праворуч та ліворуч, а також безпосередньо вище та нижче цього птаха).



ДОДАТОК

КАРТИ БОНУСІВ

Інженер–механік. Ця карта враховує всі чотири типи гнізд серед усіх ваших птахів. Послідовність та розташування не мають значення; важливо лише, щоб у кожному наборі були всі чотири типи гнізд.

Кожне універсальне гніздо може замінити одне гніздо будь-якого типу в одному наборі. Наприклад:

- дупло, платформа та два універсальні гнізда утворюють повний набір;
- два дупла, дві платформи, чаша, наземне гніздо і два універсальні гнізда утворюють два повні набори;
- дві чаші, два дупла, дві платформи і одне універсальне гніздо рахуються як один набір, а не два, тому що універсальне гніздо може входити лише в один набір.

Експерт із забудови. Ця карта бонусу приносить бали за кожну колонку, що має більше одного гнізда певного типу. Колонка приносить 0, 1 або 3 бали відповідно до того, має вона 0, 2 або 3 гнізда однакового типу. Різні колонки можуть (але не зобов'язані) давати бали за різні типи гнізд.

Кожне універсальне гніздо враховується лише раз і не може використовуватися для двох типів гнізд в одній колонці.

Дослідник лісових, степових та болотяних птахів. Кожна з цих карт бонусів приносить бали за птахів із послідовним збільшенням або зменшенням розмаху крил у відповідному ареалі. Послідовність не має включати всіх птахів у ареалі і не повинна починатися чи закінчуватися першим або останнім птахом у ареалі. Послідовність може включати двох або більше птахів з однаковим розмахом крил.

Як вже згадувалося, розмах крил нелітаючих птахів є універсальним; для цих карт бонусів ви можете призначити нелітаючому птахові будь-який розмах крил.

Наприклад, якщо розмах крил перших 3 птахів у вашому болоті послідовно збільшується, а четвертий птах має менший розмах крил, ніж третій, довжина вашого ланцюжка – 3, тож карта «Дослідник болотяних птахів» принесе вам 3 бали.

НОВІ СЛОВА ДЛЯ КАРТ БОНУСІВ

Чотири бонусні карти в базовій грі враховують слова у назвах птахів. Це доповнення додає такі терміни для цих карт бонусів:

Фотограф: бронзовий, малиновий.

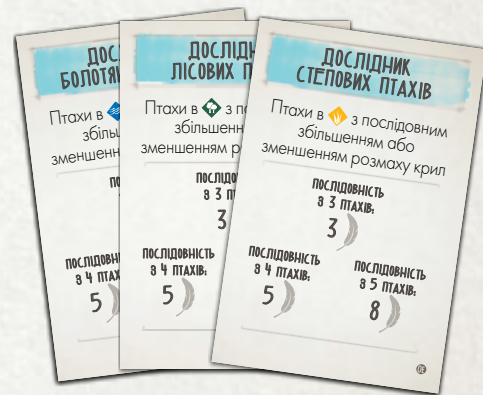
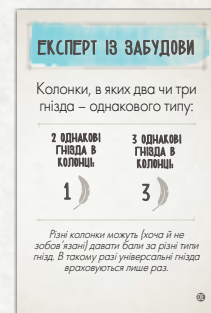
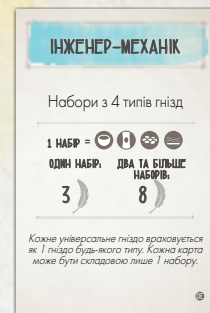
Картограф: австралійський, каледонський, молуцький, новозеландський, папуанський, яванський.

Анатом: шия, лоб, грива.

Антрополог: погонич, священник, окулярник, принцеса, домініканець.


























Зауважте, що строкатий, різнокольоровий та райдужний не є назвами кольорів і не рахуються для карти «Фотограф».

Також не враховуйте для карти «Антрополог» слова фрегат, ліра, лопата, голка, віяло, діамант.



ВЛАСТИВОСТІ ПТАХІВ

ОТРИМАННЯ КОРМУ

Дронго волохатий	РАЗ МІЖ ХОДАМИ: коли інший гравець отримує  , отримайте 1  із загального запасу.	
Фрегат-аріель	ПРИ АКТИВАЦІЇ: всі гравці можуть скинути 1  з  птаха. Кожен, хто скинув  , може отримати 1  із загального запасу.	
Окулярник сивоспинний	ПРИ АКТИВАЦІЇ: всі гравці отримують 1  із загального запасу.	
Розела білогорла	ПРИ АКТИВАЦІЇ: всі гравці отримують 1  із загального запасу. Ви додатково отримуєте 1  із загального запасу.	
Тілопо райдужний	ПРИ АКТИВАЦІЇ: всі гравці отримують 1  із загального запасу. Ви отримуєте 1 додатковий  .	
Дивоптах рудохвостий Батіжник чорночубий Медолюб великий Альтанник королівський	ПРИ АКТИВАЦІЇ: оберіть 1 іншого гравця. Ви обоє отримуєте по 1 [типу корму] із загального запасу.	
Мієлєро білогорлий	ПРИ АКТИВАЦІЇ: скиньте 1  . Якщо зробили це, отримайте 1  із загального запасу.	
Макомако	ПРИ АКТИВАЦІЇ: скиньте будь-яку кількість  , щоб отримати стільки ж  із запасу.	
Квіткоїд австралійський	ПРИ АКТИВАЦІЇ: отримайте 1  із запасу або скиньте 1  , щоб отримати 1  із запасу.	
Медовка жовтокрила	ПРИ АКТИВАЦІЇ: отримайте 1  з годівниці, якщо він там є.	Перед отриманням цього корму можете перекинути кубики в годівниці, якщо вони лежать однаковими гранями догори.
Пінон новозеландський Папуга орлиноголовий Тоутоваї червонолобий Чоботар австралійський	ПРИ АКТИВАЦІЇ: якщо гравець [ліворуч/праворуч] має [тип корму] у своєму запасі, отримайте 1 [цей тип корму] із загального запасу.	
Ему австралійський	ПРИ АКТИВАЦІЇ: отримайте все  з годівниці. Залиште половину (округліть до більшого) та на свій розсуд розділіть решту між іншими гравцями.	Не скидайте жодного жетона зерна. Вони всі мають бути розподілені між гравцями.
Лорікет різнокольоровий	ПРИ АКТИВАЦІЇ: скиньте 1  у «Витрачений нектар» вашого  . Якщо зробили це, отримайте 2  з годівниці.	
Медолюб-сережник середній	ПРИ РОЗІГРАШІ: отримайте 1  за кожного птаха з розмахом крил менше 49 см у вашому  .	

Чайка білошия	<p>ПРИ РОЗІГРАШІ: оновіть годівницю, потім за кожен тип корму в годівниці отримайте 1 жетон корму цього типу.</p>	<p>Якщо на кубики випало два типи корму, ви можете отримати обидва. Однак, ця властивість птаха дозволяє вам отримати максимум 1 жетон корму кожного типу. Отримуючи корм, прибирайте кожен відповідний кубик з годівниці. Розігруючи цю властивість, кидайте кубики лише раз, на початку. Якщо внаслідок отримання корму завдяки цій властивості кубики, що лишилися в годівниці, лежать однаковими гранями догори, ви не можете перекинути їх ще раз.</p>
Еготело австралійський	<p>РАЗ МІЖ ХОДАМИ: коли інший гравець виконує дію «Отримайте корм», отримайте 1 🐣 з годівниці (якщо є) наприкінці його ходу.</p>	

ВЗЯТТЯ КАРТ

Журавель австралійський	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: оберіть 1 іншого гравця. Він кладе 1 ○; ви берете 2 🐣.</p>	<p>Ви можете брати карти, навіть якщо інший гравець не має можливості покласти яйця ○.</p>
Широконоска австралійська	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: оберіть 1 іншого гравця. Ви обоє берете по 1 🐣 з колоди.</p>	
Чирянка–крихітка чорношия Качка–лопатоніс	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: візьміть 2 🐣 з колоди. Залиште 1 та віддайте іншу будь-якому гравцеві.</p>	
Мартин домініканський	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: скиньте будь-яку кількість 🎲, щоб взяти стільки ж 🐣.</p>	<p>Зверніть увагу, що назва цього птаха походить не від географічної назви, а від назви чернечого ордену. Тому він враховується не для карти бонусу «Географ», а для карти «Антрополог».</p>
Галагаз австралійський Савка сіра Косар королівський Віялохвістка чорноряба	<p>ПРИ АКТИВАЦІЇ: візьміть 1 відкриту 🐣 з авіарію з [типом гнізда] або 🌟 гніздом. Перед цим можете оновити або поповнити авіарій.</p>	<p>Перед тим, як взяти карту зі вказаним типом гнізда, ви можете:</p> <ul style="list-style-type: none"> • оновити авіарій (скинути всі відкриті карти та покласти 3 нові відкриті карти) або • поповнити авіарій (покласти нові карти з колоди на порожні місця) або • лишити авіарій як є.



ВИКЛАДАННЯ ЯЄЦЬ

Дідрик рудохвостий	РАЗ МІЖ ХОДАМИ: коли інший гравець виконує дію «Покладіть яйця», покладіть 1 ○ на птаха з розмахом крил менше 30 см.	
Коукал смугастохвостий	РАЗ МІЖ ХОДАМИ: коли інший гравець виконує дію «Покладіть яйця», покладіть 1 ○ на цього птаха.	
Астрапія принцесова	ПРИ АКТИВАЦІЇ: оберіть 1 іншого гравця. Ви обоє кладете по 1 ○.	
Фірлюк яванський	ПРИ АКТИВАЦІЇ: скиньте 1 🍂. Якщо зробили це, покладіть до 2 ○ на цю карту.	
Горлиця австралійська	ПРИ АКТИВАЦІЇ: скиньте будь-яку кількість 🍂. Покладіть 1 ○ на цього птаха за кожне скинуте 🍂.	
Перепілка австралійська	ПРИ РОЗІГРАШІ: скиньте до 6 🎲. Покладіть 1 ○ на цього птаха за кожен скинутий жетон корму.	
Султанка австралійська	ПРИ АКТИВАЦІЇ: покладіть 1 ○ на сусіднього птаха.	Сусідні птахи – це такі, що знаходяться безпосередньо ліворуч, праворуч, вище та нижче цього птаха.
Ланграйн білогрудий	ПРИ РОЗІГРАШІ: покладіть 1 ○ на кожного птаха у вашому 🏠 (включно з цим).	
Крижень австралійський	НАПРИКІНЦІ ГРИ: за кожні 2 ○ у вашому 🌊 покладіть 1 ○ на цього птаха.	Ліміт кладки цього птаха все ще враховується. Наприклад, якщо ви маєте 6 яєць у вашому болоті, але місце на цьому птаху тільки для 1, ви кладете 1 яйце. Округляйте до меншого (тобто, якщо ви маєте 5 яєць у вашому болоті, покладіть 2 яйця). Яйця кладуться після підрахунку балів за цілі раунду 4.
Погонич австралійський	НАПРИКІНЦІ ГРИ: покладіть 1 ○ на кожного птаха у вашому 🌊 (включно з цим).	Яйця кладуться після підрахунку балів за цілі раунду 4.
Баклан строкатий Великоніг строкатий Великоніг австралійський	НАПРИКІНЦІ ГРИ: покладіть 1 ○ на кожного вашого птаха з [вказаним типом гнізда] (включно з цим).	Ви можете вважати 🌟 гнізда універсальними і класти яйця на них також. Яйця кладуться після підрахунку балів за цілі раунду 4.
Малюк червоноспинний	НАПРИКІНЦІ ГРИ: покладіть 1 ○ на кожного вашого птаха з 🌟 гніздом (включно з цим).	Цей птах кладе яйця лише на птахів з 🌟 символом гнізда. Яйця кладуться після підрахунку балів за цілі раунду 4.
Лебідь чорний Малюк лазуровий	НАПРИКІНЦІ ГРИ: покладіть 1 ○ на кожного вашого птаха з розмахом крил [вказаного розміру] (включно з цим).	Нелітаючі птахи вважаються універсальними для вимог щодо розмаху крил, тож, хоча властивості цих птахів протилежні, обидві дозволяють класти яйця на нелітаючих птахів. Яйця кладуться після підрахунку балів за цілі раунду 4.


ФОРМУВАННЯ ЗГРАЇ

Какаду рожевий	ПРИ АКТИВАЦІЇ: оберіть 1 іншого гравця. Він оновлює годівницю і отримує  , якщо воно є. Ви підкладаєте 2  з колоди під цього птаха.	
Цокалка малинова	ПРИ АКТИВАЦІЇ: скиньте 1  , щоб підкласти 1  з колоди під цього птаха.	
Корела	ПРИ АКТИВАЦІЇ: скиньте 1  , щоб обрати  з авіарію та підкласти її під цього птаха.	Обрати та підкласти карту завдяки властивості цього птаха – це одна дія. Ви не можете використати цю властивість, щоб взяти карту собі в руку.
Діамантник австралійський	ПРИ АКТИВАЦІЇ: якщо гравець праворуч має  , у своєму запасі, підкладіть 1  з колоди під цього птаха.	
Какаду жовточубий Какаду-інка	ПРИ АКТИВАЦІЇ: підкладіть 1  з руки під цього птаха. Якщо зробили це, всі гравці (включно з вами) отримують 1 [тип корму] із загального запасу.	
Манорина маскова	ПРИ АКТИВАЦІЇ: підкладіть 1  з руки під цього птаха. Якщо зробили це, покладіть 2  на цього птаха. Всі інші гравці можуть покласти 1  .	
Папужка хвилястий	ПРИ РОЗІГРАШІ: підкладіть найменшого птаха з авіарію під цього птаха.	Розмір птаха визначається його розмахом крил. Якщо є декілька однакових маленьких птахів, ви обираєте, якого саме підкласти.
Качка гриваста	ПРИ АКТИВАЦІЇ: підкладіть до 3  з руки під цього птаха. Якщо підклали хоча б 1  , отримайте 1  із загального запасу.	Цей птах ніколи не приносить більше 1 зерна за хід, скільки б карт ви не підклали.
Щеврик новозеландський	НАПРИКІНЦІ ГРИ: підкладіть 1  з колоди під кожного птаха у вашому  (включно з цим).	
Калао папуанський	ПРИ РОЗІГРАШІ: скиньте всі  з 1 вашого птаха з  гніздом. Підкладіть вдвічі більше  з колоди під цього птаха.	
Ластівка австралійська	ПРИ РОЗІГРАШІ: підкладіть 1  з колоди під кожного птаха в цьому ареалі (включно з цим).	
Крячок атоловий	ПРИ АКТИВАЦІЇ: оновіть годівницю і отримайте всю  , якщо вона там є. Ви можете скинути будь-яку кількість отриманої  , щоб підкласти стільки ж  з колоди під цього птаха.	Отримавши корм, приберіть кубики з годівниці, як зазвичай.
Чирянка сіра	ПРИ АКТИВАЦІЇ: візьміть 3  з колоди. Залиште 1  птаха, якщо такий є. Можете взяти його в руку або підкласти під цього птаха. Скиньте решту карт.	
Ібіс молуцький	ПРИ АКТИВАЦІЇ: перемішайте скинуті карти, а потім візьміть звідти 2  . Оберіть 1 і підкладіть її під цього птаха або візьміть у руку. Скиньте іншу.	Скинуті карти лишаються окремо від колоди птахів, навіть після того, як ви перемішали їх та брали звідти карти.

ПОЛЮВАННЯ ТА РИБАЛЬСТВО






Пінгвін малий	ПРИ АКТИВАЦІЇ: візьміть і скиньте 5  з колоди. За кожну  у їхній вартості запасіть 1  із загального запасу на цьому птаху.	
Сова-голконіг руда	ПРИ АКТИВАЦІЇ: візьміть 1 відкриту  з авіарію з розмахом крил менше 75 см і підкладіть під цю карту.	
Квак каледонський	ПРИ АКТИВАЦІЇ: подивіться  з колоди. Якщо птах може жити в  , підкладіть його під цього птаха. Інакше скиньте карту.	
Сокіл бурий	ПРИ АКТИВАЦІЇ: подивіться  з колоди. Якщо у вартості птаха є  або  , підкладіть його під цього птаха. Інакше скиньте карту.	
Орел австралійський	ПРИ АКТИВАЦІЇ: подивіться  з колоди. Якщо розмах крил на ній понад 65 см, підкладіть її під цього птаха і запасіть 1  із загального запасу на цьому птаху. Інакше скиньте карту.	Зверніть увагу, що тут потрібно обирати птахів з розмахом крил ПОНАД 65 см, на відміну від більшості інших випадків.
Сорочиця сіроспинна	ПРИ АКТИВАЦІЇ: подивіться  з колоди. Якщо розмах крил на ній менше 40 см, підкладіть її під цього птаха і запасіть 1  із загального запасу на цьому птаху. Інакше скиньте карту.	
Шуліка австралійський	ПРИ АКТИВАЦІЇ: оновіть годівницю й отримайте 1  , якщо вона є. Можете віддати її іншому гравцю. Якщо зробили це, покладіть 3  на цього птаха.	Отримавши корм, приберіть кубик із годівниці, як зазвичай.
Ядлівчак сірий	ПРИ АКТИВАЦІЇ: оновіть годівницю й отримайте всіх  , якщо вони є. Можете запасти їх або частину з них на цьому птаху.	Отримавши корм, приберіть кубики з годівниці, як зазвичай.
Білоніг австралійський	ПРИ АКТИВАЦІЇ: оновіть годівницю. Запасіть 1  або  з годівниці (якщо такі є) на цьому птаху.	Ви отримуєте лише 1 жетон корму. Отримавши корм, приберіть кубик із годівниці, як зазвичай.
Орлан білочеревий	ПРИ АКТИВАЦІЇ: оновіть годівницю. Отримайте 1  або  з годівниці, якщо вони там є, і зробіть запас на цьому птаху.	Ви отримуєте лише 1 жетон корму. Отримавши корм, приберіть кубик із годівниці, як зазвичай.
Кукабара велика	ПРИ АКТИВАЦІЇ: оновіть годівницю. Якщо зробили це, візьміть 1  ,  або  , якщо вони є.	Ви отримуєте лише 1 жетон корму. Отримавши корм, приберіть кубик із годівниці, як зазвичай.
Чепура австралійська	ПРИ АКТИВАЦІЇ: оновіть годівницю і отримайте всю  , якщо вона там є. Можете запасти будь-яку її кількість на цьому птаху.	Отримавши корм, приберіть кубики із годівниці, як зазвичай. Ви можете запасти рибу на вашому птаху або додати її до свого запасу.
Альціон священний	РАЗ МІЖ ХОДАМИ: коли інший гравець виконує дію «Отримайте корм», отримайте 1  ,  або  з годівниці (якщо такі є) наприкінці його ходу.	Перед отриманням цього корму ви можете перекинути кубики в годівниці, якщо вони лежать однаковими гранями догори.

КАРТИ БОНУСІВ











Ківі північний	ПРИ РОЗІГРАШІ: скиньте карту бонусу. Якщо зробили це, візьміть 4 карти бонусів, залиште 2 з них і скиньте інші 2.	
Ерант	ПРИ РОЗІГРАШІ: візьміть 1 карту бонусу за кожного птаха у вашому  . Залиште 1 і скиньте решту.	
Кеа	ПРИ РОЗІГРАШІ: візьміть 1 карту бонусу. Можете скинути будь-яку кількість  , щоб взяти стільки ж додаткових карт бонусів. Залиште 1 і скиньте решту.	Ви спочатку берете 1 карту бонусу, а потім вирішуєте, скільки додаткових карт ви хочете взяти, і скидаєте відповідну кількість корму. Це одноразове рішення.
Сула чорнокрила	ПРИ РОЗІГРАШІ: візьміть 3 карти бонусів, потім скиньте 2. Ви можете скинути карти бонусів, отримані раніше.	Це тимчасово додає 3 карти бонусів до ваших карт бонусів. Потім ви можете скинути 2 будь-які ваші карти бонусів.
Пісочник криводзьобий	ПРИ РОЗІГРАШІ: подивіться всі скинуті карти бонусів. Візьміть 1 з них.	Скинуті карти бонусів лишаються окремо від колоди бонусів.
Какапо	НАПРИКІНЦІ ГРИ: візьміть 4 нові карти бонусів. Залиште 1 і скиньте решту.	

ІНШІ ВЛАСТИВОСТІ

Лірохвіст австралійський Пое	ПРИ АКТИВАЦІЇ: скопіюйте коричневу властивість птаха в  гравця [праворуч/ліворуч].	Скопійована властивість має бути коричневою («При активації»).
Папуга-червонокрил австралійський	ПРИ АКТИВАЦІЇ: віддайте 1  з вашого запасу іншому гравцеві. Якщо зробили це, покладіть 2  на цього птаха або отримайте 2  з годівниці.	
Казуар звичайний	ПРИ РОЗІГРАШІ: скиньте птаха з вашого  і покладіть цього птаха на його місце (не сплачуйте вартість у яйцях). Якщо зробили це, покладіть 4  на цього птаха і отримайте 2  із запасу.	Ви маєте сплатити вартість казуара в кормі, але не в яйцях. Ви можете зіграти казуара у вільну клітинку, але тоді повинні сплатити його вартість у яйцях (і при цьому не отримаєте яйця та фрукти).
Очеретянка австралійська Таміка золотоголова Ріроріро сірий	ПРИ РОЗІГРАШІ: зіграйте ще одного птаха у ваш [ареал]. Сплатіть за нього на 1  менше.	
Скунда австралійська	НАПРИКІНЦІ ГРИ: скиньте 2 яйця з вашого  . Якщо зробили це, зіграйте 1 птаха у ваш  , ігноруючи його вартість у яйцях. Якщо він має властивості «При розіграші» або «Наприкінці гри», можете активувати їх.	Ви не можете активувати інші типи властивостей (як-от «Наприкінці раунду»), коли ви граєте птаха цією дією. Ви маєте вже скинути нектар, коли активуєте властивість мунії сіроголової.
Мунія сіроголова	НАПРИКІНЦІ ГРИ: зіграйте птаха. Сплатіть його звичайну вартість у кормі та на 1  менше його вартості у яйцях. Якщо він має властивості «При розіграші» або «Наприкінці гри», можете активувати їх.	Тож, якщо ви хочете використати її, щоб зіграти птаха з нектаром у вартості, вам знадобиться сплатити 2 жетони корму, щоб отримати нектар.
Папужник райдужний	НАПРИКІНЦІ ГРИ: зіграйте птаха. Сплатіть його звичайну вартість у кормі та яйцях. Якщо він має властивості «При розіграші» або «Наприкінці гри», можете активувати їх.	Звичайна вартість птаха в яйцях вказана в колонці, в яку ви збираєтеся зіграти його. Ви не можете активувати інші типи властивостей (як-от «Наприкінці раунду»), коли граєте птаха цією дією.

Крук австралійський Голуб-бронзовокрил чубатий	НАПРИКІНЦІ ГРИ: запасіть до X [вказаного типу корму] з вашого запасу на цьому птаху.	
Сорочиця велика	НАПРИКІНЦІ ГРИ: скиньте 1  з кожного птаха в цьому ряду та колонці, не рахуючи цього птаха. За кожне скинуте  запасіть 2  із запасу на цьому птаху.	Якщо на карті птаха яєць немає, ви нічого не скидаєте з цієї карти.
Тоутова білолобий	ПРИ АКТИВАЦІЇ: якщо гравець праворуч має  у своєму запасі, запасіть 1  із загального запасу на цьому птаху.	

ЦІЛІ РАУНДУ

(Корм) у вартості в кормі ваших птахів. Порахуйте кількість символів корму у вартості в кормі на картах ваших птахів. Наприклад, для цілі «+ у вартості в кормі ваших птахів» продивіться верхні ліві кути карт, що викладені у ваш заповідник, і порахуйте усі  плюс усі . Якщо птах має «/ у вартості (ви сплатили  АБО  при розіграві птаха), для цілі раунду рахується тільки один корм. Не рахуйте  або .

Без цілей. Не рахуйте бали наприкінці цього раунду. Збережіть фішку дії. Всі наступні раунди матимуть на 1 дію більше, ніж мали б.

Дзьоб вказує ліворуч/праворуч. Такі цілі рахують карти з птахами, чий дзьоб повернутий у вказаному напрямку. Птахи, чий дзьоби спрямовані прямо вперед (або прямо догори), не враховуються для жодної з цих цілей.

Ці цілі додали, щоб у гравців був додатковий привід уважніше роздивитися ілюстрації. Хоча ми переглянули всі карти й вирішили, що визначити напрям дзьоба буде не важко, якщо у вас виникнуть із цим труднощі, можете не використовувати ці жетони цілей у грі. Ось декілька карт, для яких потрібні роз'яснення:

- Пісочник криводзьобий дивиться вперед, але його дзьоб вказує ліворуч.
- На карті гагари полярної (з базової гри) два птахи, що дивляться в обидва боки, тож вона враховується для обох цілей.
- На карті пірникози великої (з «Крил Європи») два птахи, що дивляться в один бік; вона враховується як одна карта з птахом, що дивиться ліворуч.

Такі карти птахів не дивляться ані ліворуч, ані праворуч:

БАЗОВА ГРА

Сипуха
Сова неоарктична
Сич американський
Кондор каліфорнійський
Сплюшка північна
Пугач віргінський
Жайворонок рогатий
Сова плямиста

ЄВРОПА

Сич хатній
Сова біла
Підкоришник короткопалий

ОКЕАНІЯ

Еготело австралійський
Какапо
Сова-голконіг руда

Фішки на «Зіграйте птаха». Порахуйте кількість фішок дій, які ви поклали на «Зіграйте птаха» у цьому раунді. Зверніть увагу, що для цього потрібно залишати фішки в рядках, де ви їх зіграли.

ДЖЕРЕЛА МАТЕРІАЛІВ ДЛЯ ГРИ

Відомості про птахів взяті з Handbook of Birds of the World Alive (www.hbw.com), BirdLife Australia (birds.in.backyards.net), New Zealand Birds Online (nzbirdsonline.org.nz), The Australian Bird Guide Пітера Менкорста та ін. (Видавництво Принстонського Університету) та «Де почалася пісня» Тіма Лоу (Видавництво Йельського Університету)

Фотографічні джерела:

Дюшан Брінкуйзен Four Oaks/ Shutterstock.com	Марк Делмалдер Майкл Клахбан	Стів Рассел Майк Ешбі	Керрі Казредрейсер Марк Сандерс
Джофф Джонс Джофф Волкер	Мік МакКін Ша Лу	Ларс Петерсон Станіслав Гарванчик	Брума Тебгун Кев Коелмайер
Грег Оклі Гейн де Кок	Пета Джейд Стів Еттвуд	Ханна і Дженс Еріксен Дубі Шапіро	Роджер Возлі Ангела Таундроз з Downtoraptors
Жан Вегенер Джош Мор	Джуліан Робінсон Гері Крамер	Ніколас Тан Деніел Пос	Іггіно Ван Баель
Лео Берзінс	Майкл Грімміг	Патрік Доніні	

Малюнки птахів та інші ілюстрації можна знайти на nataliarojasart.com та anammartinez.com.

Шрифт Cardenio Modern розроблений Нільсом Кордесом, nilscordes.com.

Учасники Facebook-спільноти, чії ідеї були обрані для цього доповнення:

Рейчел Мор Голланд
Бетсі Де Врід
Сем Грей
Тревіс Вілз

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 ПОДІЛИТИСЬ 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

ХОЧЕТЕ БУТИ НА ЗВ'ЯЗКУ?

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



STONEMAIER
GAMES

