

# КРЫЛЪЯ

СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА О КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИИ ПТИЦ ДЛЯ 1–5 ИГРОКОВ

*Автор: Элизабет Харгрэйв*

*Художники: Наталиа Рохас, Ана-Мария Мартинес-Харамильо и Бет Собел*

В этой игре вы выступите в роли любителей птиц — орнитологов, коллекционеров, знатоков и наблюдателей, — желающих отыскать и приманить в свои природные заповедники самых интересных пернатых. Карты птиц создают цепочки особых свойств, а выполняемые в заповеднике действия позволяют получить дополнительные победные очки:

- Размещайте разнообразных птиц в их естественных местах обитания – ареалах.
- Добывайте корм в специальной кормушке.
- Получайте ценные яйца.
- Увеличивайте коллекцию птиц за счёт уникальных особей.
- Выполняйте общие и секретные цели.

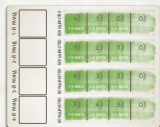
Владелец самого преуспевающего заповедника становится победителем!

## СОСТАВ ИГРЫ

Правила

Приложение

Планшет целей



Авиарий



5 Заповедников



Кормушка



Блокнот для подсчёта очков



170 карт птиц



26 карт бонусов



75 фигурок яиц



5 деревянных кубиков



40 деревянных фишек действий



103 жетона корма



8 жетонов целей



Жетон первого игрока










# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

1. **КАРТЫ ПТИЦ.** Перемешайте колоду карт птиц. Положите её рядом с авиарием и выложите туда 3 карты в открытую.
2. **ОБЩИЙ ЗАПАС.** Сложите все жетоны корма и яйца в общий запас. Эти ресурсы доступны всем игрокам.
3. **КОРМУШКА.** Бросьте кубики в кормушку.
4. **ПЛАНШЕТ ЦЕЛЕЙ.** Выберите тип целей текущей игры и положите планшет соответствующей стороной вверх:
  - а) **ЗЕЛЁНАЯ** сторона для обычной игры.  
Предполагает более тесное соперничество за цели и три призовых места для каждой из целей.
  - б) **ГОЛУБАЯ** сторона для новичков.  
Предполагает менее тесное соперничество и награждает 1 очком за каждый целевой объект.
5. **ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ.** Перемешайте жетоны целей вслепую (они двухсторонние). Выложите по 1 жетону (случайной стороной вверх) на каждую из четырёх пустых клеток на планшете целей. Остальные жетоны уберите в коробку.
6. **КАРТЫ БОНУСОВ.** Перемешайте колоду бонусов и положите её на стол.

## ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

А. Каждый игрок получает:

- Заповедник.
- 8 фишек действий одного цвета.
- 2 случайные карты бонусов.
- 5 случайных карт птиц.
- 5 жетонов корма (по 1 каждого типа: , , , , ).

Игроки могут в ходе игры держать карты на руках как в открытую, так и в тайне от других игроков.

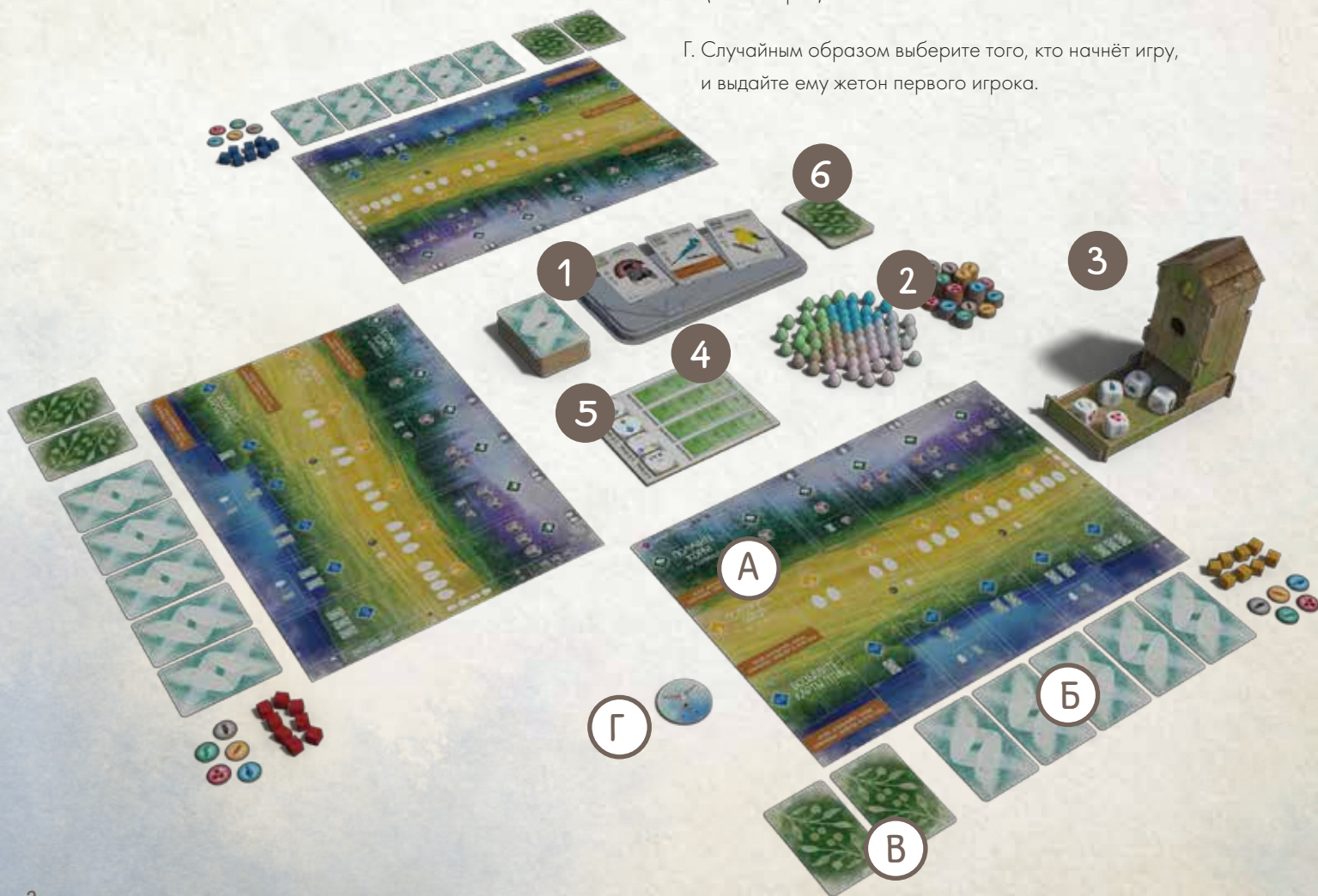
Б. Оставьте до 5 карт птиц, остальные сбросьте. **За каждую**

**карту птицы, которую вы оставили, сбросьте 1 жетон корма.**

Вероятно, вы предпочтёте приберечь жетоны корма, чьи символы указаны в левом верхнем углу на картах птиц, которые решили оставить. Например, можете оставить 2 карты птиц и 3 жетона корма либо 4 карты птиц и 1 жетон корма.

В. Выберите 1 карту бонуса и сбросьте другую. Можете смотреть свои карты бонусов, когда выбираете, каких птиц оставить (и наоборот).

Г. Случайным образом выберите того, кто начнёт игру, и выдайте ему жетон первого игрока.





Это подробные правила игры, однако вы можете подготовиться к партии, воспользовавшись справкой (см. «Приложение», с. 2). Если вы осваиваете игру по ходу партии, вместе с семьёй или друзьями, рекомендуем воспользоваться справкой.




**ЖЕЛТОБРЮХИЙ  
ДЯТЕЛ-СОСУН**  
*Sphyrapicus varius*



3   
  


41 см 

**ПРИ АКТИВАЦИИ:**  
получите 1  из общего запаса.

 Эта птица проделывает дырки в дереве, чтобы высасывать из него насекомых, привлечённых вытекающей смолой.

**СОВЕТ:** выбирая карты птиц, подумайте, как они смогут помочь вам получить больше карт или корма на раннем этапе игры. Карты с коричневыми свойствами могут быть особенно полезны в этом!



# ОБ ИГРЕ

Игра «Крылья» длится **4 раунда**. В каждом раунде игроки по очереди, по часовой стрелке, совершают ходы, пока каждый игрок не использует все доступные ему фишки действий.

## ХОД ИГРЫ

В свой ход вы можете выполнить **1 из 4 действий**, что отражено в левой части вашего заповедника:

- 🎴 Сыграйте карту птицы с руки.
- 🌲 Получите корм и активируйте свойства лесных птиц.
- 🥚 Положите яйца и активируйте свойства степных птиц.
- 💧 Возьмите карты птиц и активируйте свойства болотных птиц.

**ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:** первые шаги довольно просты — вам нужно привлечь птиц в свой заповедник. Одно и то же действие можно выполнять неоднократно! Более подробное описание действий см. на с. 6-9.

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

Действия «Получите корм», «Положите яйца» и «Возьмите карты» также выполняется в три шага (они указаны на рисунке ниже).

1. Выберите ареал (ряд) в заповеднике и поставьте фишку действия на **крайнюю левую** незапятнанную клетку в нём. Получите указанную награду.
2. Переместите эту фишку действия **справа налево**, при желании применяя коричневые свойства карт («ПРИ АКТИВАЦИИ») в этом ряду.
3. Когда фишка действия переместится в крайнюю левую часть заповедника, ваш ход завершается. Фишка остаётся на планшете.





## ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

Раунд завершается, когда все игроки разместят все свои фишки действий.

**Выполните следующее по порядку:**

1. **Уберите все фишки действия из своего заповедника.**
2. **Подсчитайте очки за выполнение цели завершившегося раунда.**
3. **Сбросьте все открытые карты птиц из авиария и выложите туда новые карты из колоды.**
4. **Передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке игроку.**

Используйте 1 из своих фишек действия, чтобы отметить ваш результат на планшете целей. В каждом последующем раунде у вас будет на 1 фишку действия меньше:

- 1-й раунд: игроку доступно 8 ходов.
- 2-й раунд: игроку доступно 7 ходов.
- 3-й раунд: игроку доступно 6 ходов.
- 4-й раунд: игроку доступно 5 ходов.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра завершается после 4-го раунда. С помощью блокнота подсчитайте и запишите в него:

- Очки за карты птиц в вашем заповеднике (указаны на картах).
- Очки за карты бонусов (указаны на картах).
- Очки за цели раундов (указаны на планшете целей).
- По 1 очку за:
  - » каждое яйцо на карте птицы;
  - » каждый жетон корма, запасённый на карте птицы;
  - » каждую карту, подложенную под карту птицы.

**Побеждает игрок, набравший больше всего очков.**

В случае ничьей побеждает тот, у кого больше всего не использованных жетонов корма. Если ничья сохраняется, претенденты разделяют победу.

ОЧКИ ЗА	ПТИЦЫ						
	КАРТЫ БОНУСОВ						
	ЦЕЛИ РАУНДОВ						
1 ОЧКО ЗА КАЖДОЕ	ЯЙЦО						
	КОРМ НА КАРТАХ						
	ПОДЛОЖЕННАЯ КАРТА						
	<b>ВСЕГО</b>						

**ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:** в ходе игры у игроков становится меньше доступных действий, но карты птиц в заповеднике создают более сильные комбинации.

ОЧКИ





# ЧЕТЫРЕ ДЕЙСТВИЯ

Подробное описание. По 1 действию за ход.



## ДЕЙСТВИЕ 1: СЫГРАЙТЕ КАРТУ ПТИЦЫ С РУКИ

Прежде чем сыграть карту с руки, обратите внимание на требования к ареалу и типу корма для птицы, а также на стоимость розыгрыша в яйцах.

Требования к ареалу и типу корма указаны в левом верхнем углу карты. Над каждой колонкой (за исключением первой) указана стоимость розыгрыша карты — количество яиц. Если вы не можете оплатить полную стоимость, сыграть карту нельзя.

АРЕАЛ

КОРМ



### ВЫПОЛНЯЙТЕ УКАЗАННОЕ, ЧТОБЫ СЫГРАТЬ КАРТУ:

1. Выберите карту птицы с руки и поместите фишку действия над колонкой, в которую хотите поселить птицу. Заплатите указанную стоимость, если требуется, сбросив яйца с любой из птиц в вашем заповеднике. Сбросьте 1 яйцо в общий запас, чтобы поселить птицу во 2-ю или 3-ю колонку. Сбросьте 2 яйца, чтобы поселить птицу в 4-ю или 5-ю колонку.
2. Используйте требуемый тип корма, сбросьте в общий запас соответствующие жетоны (из вашего личного запаса рядом с заповедником, но не запасённые на картах птиц — см. подробности далее). В игре 5 типов корма:



БЕСПОЗВОНОЧНЫЕ



ЗЁРНА



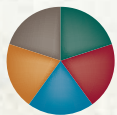
РЫБА



ФРУКТЫ



ГРЫЗУНЫ



**ЛЮБОЙ:** если в левом верхнем углу карты птицы есть такой символ, можете использовать любой тип корма.



**БЕЗ КОРМА:** перечёркнутый круг означает, что птице не требуется корм для поселения.



Играя карту с руки, можете сбросить вместо 1 жетона требуемого корма 2 других. Этот обмен возможен только в рамках данного действия. Например, если вам нужна 1 рыба, можете сбросить вместо неё любые другие 2 жетона корма.

3. Выложите карту птицы на крайнюю левую незанятую клетку в требуемом ареале и переместите фишку действия в левую часть ряда «СЫГРАЙТЕ ПТИЦУ».

В игре 3 ареала:



ЛЕС



СТЕПЬ



БОЛОТО

Если на карте птицы несколько символов ареалов, можете выбрать любой из них. В каждом ареале можно поселить до 5 птиц.

4. Если карта птицы имеет свойство «ПРИ РОЗЫГРЫШЕ», можете применить его.

Прочие свойства (коричневые и розовые) во время розыгрыша не применяются.

«Сыграйте птицу» — единственное действие, при котором ряд птиц не активируется.

### ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:

Типы корма дают обобщенное представление о рационе птиц. Так, символ беспозвоночных — гусеница — соответствует всем насекомоядным птицам, многие из которых предпочитают летающих, плавающих насекомых или моллюсков.





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


В первую очередь корм нужен, чтобы поселять новых птиц в ваш заповедник. Тип корма, который можно получить, определяется кубиками в кормушке. Запасы корма в кормушке истощаются и пополняются в ходе игры.

### ВЫПОЛНИТЕ СЛЕДУЮЩЕЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ КОРМ:

1. Поставьте фишку действия на крайнюю левую незанятую клетку в ряду «Получите корм» заповедника, затем выберите столько кубиков из кормушки, сколько указано в клетке, и получите соответствующее количество жетонов корма.

За каждый полученный жетон корма (1 жетон за кубик):

- Уберите кубик из кормушки и положите его на стол.
- Получите соответствующий жетон корма, положите его рядом со своим заповедником. Не скрывайте свои жетоны от других игроков.

**За 1 кубик всегда даётся 1 жетон корма.** За кубик с гранью  получите 1 жетон любого из этих 2-х типов корма (не 2 жетона).

2. Если вы поставили фишку действия на клетку с бонусным обменом карты на корм, можете сбросить 1 (и только 1) карту птицы с руки, чтобы получить дополнительный корм. Это действие необязательно. Получая дополнительный корм, вы должны выбрать его тип среди кубиков (уберите выбранный кубик), оставшихся в кормушке.

3. Активируйте любые коричневые свойства карт ваших лесных птиц в порядке справа налево. Вы не обязаны активировать те или иные свойства. Завершите свой ход, поставив фишку действия в начало ряда «Получите корм».



Пример: получите 1 жетон корма за кубик, при этом можете сбросить 1 карту птицы, чтобы получить дополнительный жетон за другой кубик. Затем можете активировать свойство карты птицы.


СВОЙСТВО



## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОРМУШКИ

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

Если кормушка опустела, бросьте в неё все 5 кубиков.

Если все кубики в кормушке лежат одинаковой гранью вверх (даже если там лишь 1 кубик), и вы должны получить корм **по любой причине**, можете сперва бросить все 5 кубиков обратно в кормушку ( считается как отдельная грань).

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ КОРМА

Ограничений на количество жетонов корма в вашем личном запасе или на картах птиц в заповеднике (на картах некоторых птиц можно запастись жетоны корма до конца игры) нет, как нет и предела общего запаса корма. В редком случае, если в общем запасе закончился корм любого типа, просто замените его чем-либо подходящим.







## ДЕЙСТВИЕ 3: ПОЛОЖИТЕ ЯЙЦА И АКТИВИРУЙТЕ СВОЙСТВА СТЕПНЫХ ПТИЦ

Стоимость действия «Сыграть птицу» в колонках со 2-й по 5-ю частично оплачивается яйцами.

Кроме того, в конце игры вы получаете по 1 очку за каждое яйцо на карте птицы в вашем заповеднике (птицы откладывают яйца).

### ВЫПОЛНИТЕ СЛЕДУЮЩЕЕ, ЧТОБЫ ПОЛОЖИТЬ ЯЙЦА:

1. Поставьте фишку действия на крайнюю левую незанятую клетку в ряду «Положите яйца» заповедника и получите указанное количество яиц.

Чтобы положить яйцо, возьмите фигурку яйца (любого цвета) из общего запаса и поместите на карту птицы, учитывая **предел кладки** (количество символов яйца на карте). Яйцо остаётся на ней до конца игры, если вы не решите его потратить.

**Когда кладете несколько яиц, можете распределить их между любым количеством птиц (в том числе положить все на 1 карту), учитывая предел кладки каждой.** Превышать предел кладки нельзя.

ТИП ГНЕЗДА

ПРЕДЕЛ КЛАДКИ



У вас не всегда получится положить яйца (учитывая возможности заповедника), соблюдая предел кладки на картах. Все яйца сверх доступного предела кладки сбрасываются.

2. Если вы поставили фишку действия на клетку с бонусным обменом корма на яйцо, можете потратить 1 (и только 1) жетон еды, чтобы положить дополнительное яйцо. Это действие необязательно.



Пример: положите 2 яйца, при этом можете потратить 1 жетон корма, чтобы положить ещё одно. Затем можете активировать свойство карты.

3. Активируйте любые коричневые свойства ваших степных птиц в порядке справа налево. Вы не обязаны активировать те или иные свойства. Завершите свой ход, поставив фишку действия в начало ряда «Положите яйца».

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФИГУРОК ЯИЦ

Общий запас яиц неограничен. В редком случае, если в общем запасе закончились фигурки яиц, просто замените их чем-либо подходящим.

### ТИПЫ ГНЁЗД

На каждой карте птицы есть символ гнезда. Символы гнезд могут быть важны для выполнения целей раунда и карт бонусов. В игре 4 типа гнезд:



ПЛАТФОРМА



ЧАША



ДУПЛО



НАЗЕМНОЕ



Некоторые птицы выют нестандартные гнезда — они помечены звездой. Они считаются гнездами любого типа для выполнения целей и карт бонусов.

**ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:** разные птицы откладывают разное количество яиц, и в игре это пропорционально отражено, хотя и с округлением в меньшую сторону. Птицы, чей предел кладки на карте составляет 6 яиц, в реальности откладывают не меньше 15 в год!



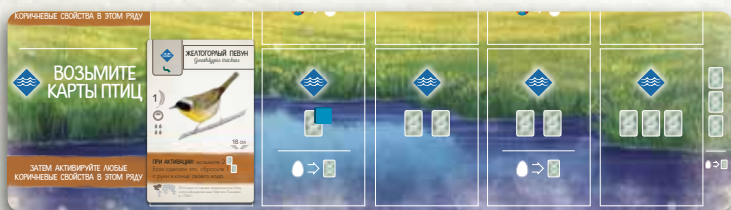


## ДЕЙСТВИЕ 4: ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ ПТИЦ И АКТИВИРУЙТЕ СВОЙСТВА БОЛОТНЫХ ПТИЦ

Этим действием вы берёте новые карты в руку (приманиваете птиц). Можете брать как карты из авиария, так и из колоды птиц.

### ВЫПОЛНИТЕ СЛЕДУЮЩЕЕ, ЧТОБЫ ВЗЯТЬ КАРТЫ:

1. Поставьте фишку действия на крайнюю левую незанятую клетку в ряду «Возьмите карты птиц» заповедника и возьмите указанное количество карт из авиария или колоды птиц. Предела карт на руке нет.
2. Если вы поставили фишку действия на клетку с бонусным обменом яйца на карту, можете сбросить 1 (и только 1) яйцо с карты птицы в заповеднике, чтобы взять дополнительную карту. Это действие необязательно. Уберите 1 яйцо с карты птицы и верните в общий запас.



Пример: возьмите 1 карту птицы, при этом можете сбросить 1 яйцо, чтобы взять ещё карту. Затем можете активировать свойство уже выложенной птицы.

3. Активируйте любые коричневые свойства ваших болотных птиц в порядке справа налево. Вы не обязаны активировать те или иные свойства. Завершите свой ход, поставив фишку действия в начало ряда «Возьмите карты».

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОЛОДЫ ПТИЦ

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

В конце каждого раунда сбросьте любые лежащие в авиарии карты птиц и замените их тремя новыми.



### ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:

в игре представлено 170 из 914 видов птиц, встречающихся в Северной Америке. В нижней части карты показано, на каких континентах обитает конкретный вид.






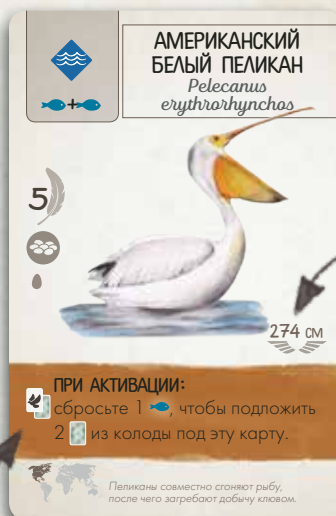
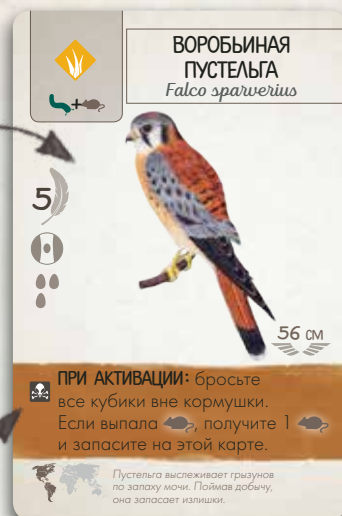
# СВОЙСТВА ПТИЦ

## В ИГРЕ 3 ВИДА СВОЙСТВ ПТИЦ:

**ПРИ АКТИВАЦИИ (СКОРИЧНЕВОЕ):** эти свойства можно активировать в порядке справа налево всякий раз, когда используете соответствующий ареал.


**ЗАПАСАТЬ** можно жетоны корма, выкладывая их на карту птицы (птица запасает еду). Эти жетоны тратить нельзя, однако в конце игры они принесут вам каждый по 1 очку. Если у вас закончились жетоны корма, можете запасать вместо них сброшенные карты.

 Это символ хищной птицы.



## РАЗМАХ КРЫЛЬЕВ

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

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

## РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ (РОЗОВОЕ):

эти свойства могут срабатывать в ход соперника. Розовым свойством можно воспользоваться только раз между двумя вашими ходами (если свойство сработает от действий соперника). Советуем вам сообщить другим игрокам о сути действия и о том, что его активирует. Игроки должны напоминать своим оппонентам, если у тех должно сработать розовое действие.



## ПРИ РОЗЫГРЫШЕ (СБЕСЦВЕТНОЕ):

эти свойства можно применять только при розыгрыше карты птицы (и никогда повторно после её розыгрыша).



В Приложении описаны все свойства птиц.

Применение их свойств никогда не является обязательным. Например, если не хотите тратить карту, подкладывая её под другую, чтобы сделать стаю, вы не обязаны этого делать.



# КОНЕЦ РАУНДА

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

1. **Уберите все фишки действия из заповедника.**
2. **Подсчитайте очки за выполнение цели завершившегося раунда.**
3. **Сбросьте все открытые карты птиц из авиария и выложите туда новые карты из колоды.**
4. **Передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке игроку.**

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА ЦЕЛИ РАУНДА

Цели раунда связаны с количеством птиц или яиц в указанном ареале или типе гнёзд. **Каждый игрок выставляет фишку действия на планшет целей** (даже если вы получили 0 очков), чтобы обозначить набранные очки. Планшет двухсторонний, на каждой из сторон очки начисляются по-разному. Зелёная сторона используется в обычной игре, голубая лучше подходит для новичков.

### ЗЕЛЁНАЯ: БОЛЬШИНСТВО ЦЕЛЕВЫХ ОБЪЕКТОВ

Используйте данную сторону, отмечая призовые места.

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

В конце раунда подсчитайте количество целевых объектов. Игроки сравнивают свои результаты и выставляют фишки действия на соответствующие призовые места.

**В случае ничьей**, претенденты выставляют свои фишки на оспариваемое место, а награда за следующее(ие) отменяется (пропустите те места, которые заняли бы претенденты если бы у них не было ничьей). В конце игры сложите очки за оспариваемое место и за следующее(ие) за ним, затем разделите получившееся число на количество претендентов и округлите в меньшую сторону (4-е место очков не приносит).

*Например, если при подсчёте очков за выполнение цели, которая приносит 5, 2 или 1 очко, у двух претендентов ничья за первое место, каждый получает по 3 очка (5 + 2 делите на 2 игроков, округляя вниз). Следующий игрок не может занять второе место.*

**У вас должен быть как минимум 1 целевой объект**, чтобы получить очки за выполнение цели. Например, у вас должна быть хотя бы 1 степная птица, чтобы получить очки за цель «больше всех птиц в степях».

Если вы заняли 4-е или 5-е место, **то всё равно должны выставить фишку действия** на клетку с 0.

### ГОЛУБАЯ: ПО 1 ОЧКУ ЗА ЦЕЛЕВОЙ ОБЪЕКТ

Используйте эту сторону, отмечая от 0 до 5 целевых объектов, имеющихся у вас.

1-й РАУНД		КАЖДЫЙ	5	4	3	2	1	0
			МАКС					
2-й РАУНД		КАЖДЫЙ	5	4	3	2	1	0
			МАКС					
3-й РАУНД		КАЖДЫЙ	5	4	3	2	1	0
			МАКС					
4-й РАУНД		КАЖДЫЙ	5	4	3	2	1	0
			МАКС					

В конце раунда подсчитайте количество целевых объектов у себя. Получите по 1 очку за объект, но не более 5 очков.

Используйте фишку действия, чтобы отметить результат. Если целевого объекта у вас нет, **вы всё равно должны выставить свою фишку действия** на клетку с 0.

**ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ СМ. НА С. 5.  
ДЕТАЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ ЦЕЛЕЙ СМ. В ПРИЛОЖЕНИИ.**

## КАРТЫ БОНУСОВ

Каждый игрок начинает игру с 1 картой бонуса (выбрав из 2 случайных). Кроме того, в колоде птиц есть несколько карт, которые позволяют игроку получить дополнительные карты бонусов.

Очки за все карты бонусов начисляются в конце игры. В Приложении детально описано, как это происходит.



# В ИГРЕ ИСПОЛЬЗОВАНЫ

- Сведения о птицах с сайта All About Birds Корнельской лаборатории орнитологии ([allaboutbirds.org](http://allaboutbirds.org)), из книг Дж. Дж. Одюбона «Птицы Америки» ([www.audubon.org/bird-guide](http://www.audubon.org/bird-guide)) и Д. А. Сибли «Каталог птиц Северо-востока США» и «Каталог птиц Северо-запада США».
- Башня-кормушка, разработанная Tower Rex ([towerrex.com](http://towerrex.com)).
- Фотографии птиц работы Гленна Барли, Алана Мёрфи, Романа Т. Бревки, Роба Палмера и Питера Грина.
- Рисунки птиц и прочие иллюстрации, доступные на [nataliarojarart.com](http://nataliarojarart.com) и [anammartinez.com](http://anammartinez.com).

## НУЖНО ОБУЧАЮЩЕЕ ВИДЕО?

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

## НУЖНЫ ПРАВИЛА НА ДРУГИХ ЯЗЫКАХ?

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

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

Разместите пост в группе Wingspan на Facebook, упомяните его на BoardGameGeek или пишите в твиттер @stonemaiergames

## НУЖНЫ КОМПОНЕНТЫ НА ЗАМЕНУ?

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

## ХОТИТЕ БЫТЬ НА СВЯЗИ?

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



**STONEMAIER**  
GAMES