

КРИЛЕ

АЗИЯ

СЪСТЕЗАТЕЛНА ИГРА ЗА ЛЮБИТЕЛИ НА ПТИЦИ

Автор: *Елизабет Харгрейв*

Илюстрации: *Наталья Рокас, Ана Мария Мартинес Харамильо*

В това трето разширение на Криле приветстваме нови видове в нашите местообитания, докато изследваме пъстрите, интригуващи и великолепни птици от континента Азия. Тези птици са избрани от над 2800 вида, които населяват Азия.

Това е и самостоятелна игра за един (соло режим; вж. отделната книжка с правилата за режим „Аутома“) или двама играчи (режим „Дует“; описан в секциите с червена рамка в тези правила). Ако това е първата ви среща с Криле, всичко, което трябва да знаете, е в тази книжка. Също така е включен и режим „Ято“, който разширява базовата игра Криле до 6 или 7 играчи (вж. секциите със синя рамка в правилата). Новите птици и бонус карти могат да се комбинират с базовата игра и/или предишните разширения.

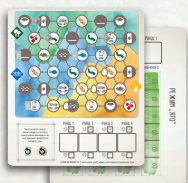
КОМПОНЕНТИ



90 карти с птици



14 бонус карти



1 „Дует“ карта/табло с цели за режим „Ято“



1 хранилка (табло)



1 поставка за птици



6 „Дует“ плочки с цели



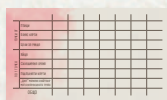
30 „Дует“ маркера



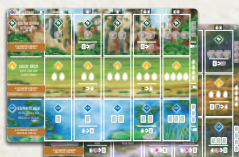
5 дървени зара



1 колело за реда на играчите



1 тефтерче за резултата



2 игрални табла (двустранни)



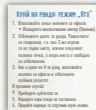
16 маркера за действия



30 дървени яйца



81 чипа с храна



1 референтна плочка



1 маркер за стартовия играч



2 упътвания за бързо разучаване (режим „Дует“)

1 книжка с правила

1 книжка с правила (режим „Аутома“)

1 справочник

ПОДГОТОВКА

ПОДГОТОВКА НА ОБЩИТЕ КОМПОНЕНТИ

1. **КАРТИ С ПТИЦИ:** Размесете тестето с птици. Обърнете 3 карти върху поставката за птици. Сложете тестето до нея.
2. **ОБЩ РЕЗЕРВ:** Поставете яйцата и чиповете с храна така, че да са леснодостъпни за всички играчи.
3. **ХРАНИЛКА:** Хвърлете заровете на таблото.
4. **БОНУС КАРТИ:** Размесете тестето с бонус картите и го сложете на масата.
5. **ПЛОЧКИ С ЦЕЛИ:** Сложете по 1 плочка на всяка от 4-те позиции на таблото с цели. Изберете ги на случаен принцип. Върнете останалите плочки в кутията.






РЕЖИМ „ДУЕТ“ (2-МА ИГРАЧИ)

В разширението Азия е включен нов режим за точно двама души. Следвайте стандартната подготовка със следните промени:

5. **ТАБЛО И ПЛОЧКИ С ЦЕЛИ:** Обърнете таблото с целите на „Дует“ страната (с картата с местообитания) и сложете на всяка от 4-те позиции по 1 „Дует“ плочка (тези с червени ъгълчета). Върнете останалите плочки в кутията.
6. **„ДУЕТ“ МАРКЕРИ:** Изберете цвят и сложете по 1 „Дует“ маркер на всяка от 15-те позиции за птици на игралното си табло. Ще поставяте „Дует“ маркер на „Дует“ картата всеки път, когато играете птица.

ПОДГОТОВКА НА ИГРАЧИТЕ

А. Всеки играч получава:


- 1 игрално табло (използвайте вътрешната част на таблото, както е показано по-долу; външната част се използва само с разширението Криле: Океания);
- 8 маркера за действия от един цвят;
- 2 случайни бонус карти;
- 5 случайни карти с птици;
- 5 чипа с храна (по 1 от всеки вид:     .

Може да запазите в тайна картите в ръката си или да ги държите открити по време на играта.

Б. Разполагате с 10 ресурса: 5 карти и 5 чипа с храна.

Можете да запазите общо 5 от тях (в каквато и да е комбинация), а останалите 5 трябва да изхвърлите.

Съветваме ви да оставите от храната, указана в горния ляв ъгъл на картите, които сте решили да задържите.

Пример: Може да запазите 2 птици и 3 чипа с храна или 4 птици и 1 чип с храна. Ако играете с разширението Криле: Океания и нектар, получавате и 1 .


В. Изберете 1 бонус карта, изхвърлете другата. Имате право да разгледате едновременно бонус картите и птиците, за да съобразите кои карти да запазите.

Г. Изберете кой ще играе пръв на случаен принцип. Този играч взема маркера за стартовия играч.

Ако използвате пакета за бързо разучаване, картите и храната, с които започвате, са указани в упътването, което сте получили.



Тази подредба е за новия режим „Дует“. В стандартна игра ще използвате таблото с целите от базовата игра (5) и няма да поставяте „Дует“ маркери на игралните си табла.

Може да комбинирате тези птици и бонус карти заедно с базовата игра Криле и други разширения (както и обратното). Картите от Криле: Азия са маркирани с  в долния десен ъгъл, за да ги различавате. Ако знаете как се играе Криле, няма нови правила в това разширение освен за режимите „Дует“ и „Ято“ (инструкциите за тях са в секциите с червена и синя рамка). Има някои нови ефекти, описани в справочника.

РЕЖИМ „ЯТО“ (6-7 ИГРАЧИ)

Това разширение ви дава възможност за игра с 6 или 7 играчи, като го комбинирате с базовата игра. Очаквайте първата игра да отнеме около 2 часа или повече, ако има неопитни играчи в групата.

ОБЩ ПРЕГЛЕД

Режимът „Ято“ изисква да има **2-ма активни играчи едновременно**, за да се ускори ходът на играта. Продължавате да се състезавате всеки за себе си, както е и в базовата игра. Ще бъдете разделени на две групи, като за всяка ще има отделни хранилка и поставка за птици. Ще използвате ресурсите само на вашата група по време на играта. Ще има как да си взаимодействате между групите по други начини – чрез ефектите, които касаят други играчи, и розовите ефекти **ВЕДНЪЖ МЕЖДУ ХОДОВЕТЕ**. Също така всички споделяте целите за рунда.

ПОДГОТОВКА

Разделете се на 2 групи (3+3 за игра с 6 играчи и 3+4 при 7 играчи). Тези групи остават непроменени за цялата игра.

Променете стъпките от подготовката на общите компоненти както следва:

1. **Колело за реда на играчите:** Сложете двете части на колелото в средата на масата. Убедете се, че са поставени на правилната страна (за 6 или 7 играчи). Разпределете маркерите за действия на играчите в точно същия ред, както са подредени цветовете на колелото (разместете местата си, ако някой има предпочитание за цвят).
2. **Кarti с птици:** Размесете тестето с птици. Ще трябва да комбинирате картите от базовата игра и/или друго разширение, за да имате достатъчно за игра с 6-7 играчи. Разделете тестето на две и поставете двете половини до поставката на всяка група. Обърнете по 3 птици на всяка от тях.
3. **Общ резерв:** Яйцата и чиповете с храна са общи за всички играчи.
4. **Хранилки:** Всяка група има отделна хранилка. Хвърлете по 5 зара за всяка.
 - **Ако играете с Криле:** Океания, всяка група използва по 2 зара с нектар и 3 обикновени зара.
5. **Бонус карти:** Размесете всички налични бонус карти (с изключение на „Историк“; вж. стр. 16) в едно тесте, то е общо за двете групи.
6. **Плочки с цели:** Целите са еднакви за всички (използвайте стандартните цели, не „Дует“ плочките, маркирани с червени ъгълчета). Сложете ги на новото табло от страната с режим „Ято“ (на гърба на „Дует“ картата).

ПОДГОТОВКА НА ИГРАЧИТЕ

След като изпълните стъпките от стр. 2, завъртете колелото, така че звездичката да сочи към играча с маркера за стартовия играч (лилавия цвят в показания пример при 7 играчи).



Уточнения за групите

- Това разделение няма друго значение в играта, освен да определя кой комплект от зарове и карти да използват играчите в отделните групи.
- Играчите във всяка група имат достъп единствено до хранилката и поставката с птици на своята група.
- Ако ефект на птица гласи „кой да е зар“ може да ползвате зар само от вашата група.



ОБЩ ПРЕГЛЕД

Играта протича в 4 рунда. Всеки рунд се редувате по посока на часовниковата стрелка да извършвате по един ход, докато не използвате всички налични маркери за действия.

СТРУКТУРА НА ХОДА

На своя ход извършвате 1 от 4 възможни действия, както е указано в лявата част на игралното ви табло:

- Играйте птица от ръката си (стр. 6);
- Вземете храна и активирайте ефектите на горските птици (стр. 7);
- Снесете яйца и активирайте ефектите на полските птици (стр. 8);
- Вземете птици и активирайте ефектите на водолюбивите птици (стр. 9).

ОТ АВТОРА: Първите ви няколко хода ще бъдат доста елементарни, докато не привлечете птици в своя резерват. Дори може да се случи да правите едно и също действие няколко хода поред. Това е съвсем в реда на нещата!

За да играете птица от ръката си в някое местообитание, сложете маркер за действие на реда **ИГРАЙ ПТИЦА** точно над колоната, в която ще играете картата с птица. **Този ред указва едно от четирите основни действия в играта, макар че е доста по-тесен от останалите 3.** Платете нужните храна и яйца и поставете картата на игралното табло. Ако птицата има бял ефект, т.е. такъв, задействащ се **ПРИ ИЗИГРАВАНЕ**, може да го изпълните, ако искате.

Действията **ВЗЕМИ ХРАНА**, **СНЕСИ ЯЙЦА** и **ВЗЕМИ ПТИЦИ** се извършват по един и същи начин в следните 3 стъпки:

- Изберете едно от местообитанията на таблото си и сложете маркер за действие на **най-лявата празна** позиция (върху която няма карта). Получавате ресурсите, изобразени на тази позиция.
- Премествайки маркера **от дясно наляво**, може да активирате подред всяка птица в това местообитание, която има ефект **ПРИ АКТИВИРАНЕ** (кафяв). Активирането на всеки ефект поотделно е по желание.
- Маркерът се придвижва наляво, докато не достигне до най-крайната позиция (където е написано действието). Ходът ви приключва. Маркерите за действия остават на таблото до края на рунда (броят им може да е от значение за ефектите **В КРАЯ НА РУНДА** (синьо-зелените)).



КРАЙ НА РУНДА

Рундът приключва, щом всички играчи са използвали всичките си маркери за действия. **Изпълнете следните стъпки:**

- Използвайте ефектите В КРАЯ НА РУНДА на птиците си.**
- Отбележете резултата си за целта за рунда.**
- Ако е приключил 4-ти рунд, активирайте ефектите си В КРАЯ НА ИГРАТА и извършете финалното оценяване.** В противен случай преминете към стъпка 4.
- Премахнете всички маркери за действия от таблото си.**
- Подменете картите на поставката за птици.**
- Подайте маркера за стартовия играч по часовниковата стрелка на следващия играч.**

Използвайте 1 маркер за действие, за да отбележите резултата си за съответната цел за рунда. Това означава, че всеки рунд разполагате с 1 маркер по-малко:

- Рунд 1: 8 хода на играч;
- Рунд 2: 7 хода на играч;
- Рунд 3: 6 хода на играч;
- Рунд 4: 5 хода на играч.

ОТ АВТОРА: С напредването на играта разполагате с по-малко маркери за действия, но като натрупате птици във всеки ред на таблото си, ефектите им задвижват системата от допълнителни възможности.

РЕЖИМ „ДУЕТ“

Играчът на второ място за целта за рунда взима маркера за стартовия играч. При равенство го давате на другия играч.

РЕЖИМ „ЯТО“

Като предадете маркера за стартовия играч, завъртете колелото така, че звездичката да сочи този играч.

Край на играта и финално оценяване

Играта приключва в края на 4-ти рунд. Активирайте ефектите **В КРАЯ НА ИГРАТА** (жълти) на своите птици и вземете тефтерчето за резултата, за да отбележите следното:

- Точките от изиграните с лицето нагоре птици върху таблото ви;
- Точките от бонус картите;
- Точките от целите за рунда;
- Точките от нектар (ако играете с Криле: Океания)
- По 1 точка за:
 - » всяко яйце върху изиграна птица;
 - » всеки чип с храна, складиран върху изиграна птица;
 - » всяка подпъхната карта под изиграна птица.

Играчът с най-много точки е победител. В случай на равенство, печели този, който има повече неизползвана храна. Ако все още равенството не е разрешено, победата е споделена.

ТОЧКИ

ПТИЦА ШИВАЧ
Orthotomus sutorius

13cm

В КРАЯ НА ИГРАТА: Избери непрекъсната група от съседни птици в резервата си, които имат един и същи вид гнездо. Снеси по 1 върху всяка от тях. гнезда се броят.

Зашивай листа едно за друго с растителни влакна, за да закрепят и замаскират гнездата си.

ТОЧКИ ОТ	ПТИЦИ								
	БОНУС КАРТИ								
	ЦЕЛИ ЗА РУНДА								
ПО 1 ТОЧКА	ЯЙЦА								
	СКЛАДИРАНА ХРАНА								
	ПОДПЪХНАТИ КАРТИ								
	„ДАЖЕ“ МАРКЕРИ В НАЙ-ГОЛЯМАТА НЕПРЕКЪСНАТА ГРУПА								
ОБЩО									

В тази книжка са описани подробните правила, но може да започнете игра и без да сте ги чели благодарение на пакета за бързо разучаване. Съветваме ви да използвате тези карти и упътвания в първата си игра в режим „Дует“.

МАЛКА БЯЛА ЧАПЛА
Egretta garzetta

95cm

ПРИ АКТИВИРАНЕ: Изтегли 1 от тестето. Всеки друг играч поглежда по 1 от тестето и може да я добави в ръката си, ако птицата може да живее във .

Тази чапла разширява ареала си през 20 век, като даже е установила популация в Барбадос.

СЪВЕТ: Като избирате картите си, помислете как те биха ви помогнали да се сдобие с повече ресурси в ранните етапи на играта. Кафявите ефекти са особено полезни!

ПАКЕТ ЗА БЪРЗО РАЗУЧАВАНЕ ЗА РЕЖИМ „ДУЕТ“

Най-лесният начин да започнете да играете Криле е да използвате упътванията за бързо разучаване. Раздайте по 1 лист на всеки, като стартовият играч получава упътване „А“. Изпълнете всички стъпки от подготовката **с изключение на** избора на карти и чипове с храна. Вместо това започвате с картите и ресурсите, написани в упътването, което сте получили. Използват се 6-те птици и 2-те бонус карти, **маркирани с червени ъгли.**

Тези упътвания ще ви разяснят 4-те основни действия в играта и ще ви преведат през първите ви няколко хода.

След като вече познавате играта, разберкайте картите от пакета за бързо разучаване в тестето с птици. Ъглите им са маркирани, за да можете лесно да ги извадите, ако искате да запознаете нови хора с играта чрез тази система.

В базовата игра Криле също има пакет за бързо разучаване, който включва 4 упътвания и 10 карти (със сиви ъгли). Това ще ви улесни допълнително при разучаването на играта с по-големи групи.



КАК СЕ ИГРАЕ

Всеки ход извършвате по 1 действие. Този раздел описва подробно 4-те възможни действия.



1. ИГРАЙТЕ ПТИЦА ОТ РЪКАТА СИ

Преди да изберете коя птица да играете от ръката си, имайте предвид, че всяка птица има изискване за местообитание и храна, указани в горния ляв ъгъл на картата. Също така трябва да платите толкова яйца, колкото са посочени над колоната, в която ще играете птицата (за първата колона не е необходимо да давате яйца). **Ако не можете да си позволите да платите пълната цена, не може да играете птицата.**

КАК СЕ ИГРАЕ ПТИЦА?

1. Изберете карта с птица от ръката си и определете в кое местообитание (обозначено на картата) ще я играете. Трите местообитания са:



ГОРСКА ЗОНА



ПОЛСКА ЗОНА



ВЛАЖНА ЗОНА

МЕСТООБИТАНИЕ

ХРАНА



Ако на картата са указани повече от едно местообитание, вие решавате къде (на кой ред) да играете птицата. Персоналното ви табло има ограничение от максимум 5 птици във всяко местообитание.

2. Сложете маркер за действие на най-горния ред в колоната, в която искате да играете птицата. Платете указаното количество яйца (ако има такова), като ги махнете от 1 или повече птици на вашето табло, без значение кои точно. Винаги играете картата на най-лявата свободна позиция на избрания ред. За първата ви птица във всяко местообитание не плащате яйца. За да играете птица във 2-ра или 3-та колона, трябва да махнете 1 яйце, а за колона 4 или 5, трябва да махнете 2 яйца.
3. Платете храната, указана на картата на птицата. Върнете съответните чипове с храна в общия резерв. Плащате само с чипове, намиращи се до таблото ви. Не може да ползвате складирана храна, ако имате такава върху някоя птица. (Тази концепция предстои да бъде обяснена по-нататък). Има 5 вида храна в играта:



БЕЗГРЪБНАЧНИ



СЕМЕНА



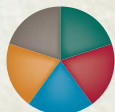
РИБА



ПЛОДОВЕ



ГРИЗАЧИ





ЖОКЕР: Този символ означава, че може да използвате чип с кой да е от 5-те вида храна.



БЕЗ ХРАНА: Зачеркнат кръг означава, че не трябва да плащате храна за птицата.



ИЛИ: Този символ в изискването за храна, както и при други случаи в играта, означава „или“.
Пример:  /  значи, че трябва да платите 1 чип с риба или 1 чип с плодове.



=



Когато играете птица, може да ползвате 2 чипа с храна, без значение от вида им, вместо 1 чип от храната, която ви трябва. **Тази размяна не може да се случи в други етапи на играта.**
Пример: Ако ви трябва 1 риба, може да платите с 1 гризач и 1 безгръбначно.

ОТ АВТОРА: Тези символи са много обобщени. Например тук безгръбначните са представени чрез гъсеница, но всъщност има доста видове птици, които са специализирани в храненето с летящи или плуващи насекоми (или черупчести).

4. Поставете птицата и преместете маркера за действие най-вляво на реда ИГРАЙ ПТИЦА.
5. Ако птицата има ефект, задействащ се ПРИ ИЗИГРАВАНЕ (бял), може да използвате този ефект. Другите ефекти не се задействат, когато играете птица. Изиграването на птица е единственото действие, което не задейства ред с птици. При режим „Дует“, поставете „Дует“ маркер на „Дует“ картата (вж. стр. 10).



2. ВЗЕМЕТЕ ХРАНА И АКТИВИРАЙТЕ ЕФЕКТИТЕ НА ГОРСКИТЕ ПТИЦИ

Храната се използва основно, когато играете карти с птици. Каква храна ще изберете зависи от това какво показват заровете в хранилката. В хода на играта наличната храна ще се изчерпва и възобновява многократно.

КАК СЕ ВЗИМА ХРАНА?

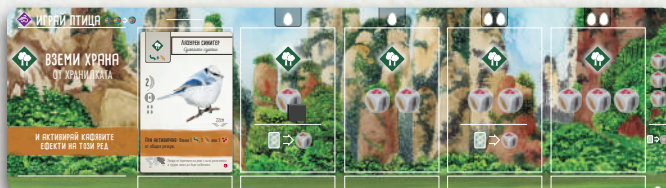
1. Поставете маркер за действие на таблото си на най-лявата празна позиция на реда **ВЗЕМИ ХРАНА** и изберете съответното количество зарове от наличните в хранилката.

За всеки зар, който сте избрали, направете следното:

- Вземете зара от хранилката и го поставете извън нея.
- Вземете 1 чип с храна, отговарящ на символа на зара, и го поставете до игралното си табло. Вашите чипове с храна са видими за останалите играчи.

Винаги получавате само по 1 чип с храна за взет зар. Зар със символ ви носи 1 чип от един от двата вида храна, а не 2 чипа.

2. Ако на позицията, върху която поставяте маркера, **има указан бонус за размяна на карта за храна**, може да изхвърлите точно 1 карта от ръката си, за да вземете още 1 храна. Това не е задължително. Допълнителната храна избирате от оставащите зарове в хранилката.
3. **Може да активирате ефектите ПРИ АКТИВИРАНЕ (кафявите) на горските си птици, от дясно наляво.** Изпълнението на един, повече или всички ефекти е по избор. Завършвате хода си, като поставяте маркера най-вляво на реда **ВЗЕМИ ХРАНА**.



Пример: Изваждате 1 зар от хранилката и вземате съответния чип с храна. Може да изхвърлите 1 карта с птица, за да вземете още 1 храна от друг зар. След това може да активирате ефекта на изиграната птица, намираща се в горската зона.



ЕФЕКТ



ЗАРЕЖДАНЕ НА ХРАНИЛКАТА

Наличната храна се определя от символите на 5-те зара, които са в хранилката. Използваните зарове остават извън нея, докато хранилката не бъде заредена отново.

Ако хранилката остане празна, в който и да е момент, хвърляте всичките 5 зара отново. Ако вземате храна от хранилката, по каквато и да е причина, и всички зарове в нея са с една и съща страна нагоре (включително ако има само 1 зар), може преди това да хвърлите всичките 5 зара отново. (се брои за отделна уникална страна.)

ЧИПОВЕТЕ С ХРАНА

Няма ограничение на храната, която може да държите в личния си резерв или върху птиците си (някои птици ви дават възможност да складирате чипове с храна върху тях до края на играта), нито има ограничение на храната в общия резерв. В много редки случаи е възможно някой от видовете храна да свърши. При необходимост временно използвайте заместител.



3. СНЕСЕТЕ ЯЙЦА И АКТИВИРАЙТЕ ЕФЕКТИТЕ НА ПОЛСКИТЕ ПТИЦИ

Яйцата са част от цената, когато играете птици в колони 2 – 5. Също така всяко яйце, намиращо се върху картите на таблото ви в края на играта, ви носи по 1 точка.

КАК СЕ СНАСЯТ ЯЙЦА?

1. **Поставете маркер за действие на таблото си на най-лявата празна позиция на реда СНЕСИ ЯЙЦА, за да снесете съответното количество яйца.**

Вземете яйца от общия резерв и ги сложете върху една или повече птици на таблото ви, която има свободно място в гнездото. Те остават върху птиците до края на играта, освен ако не бъдат махнати.

Ако снасяте няколко яйца, може да ги разпределите между повече от 1 птица. Цветът на яйцата, които ще използвате, е без значение.

2. **Ако на позицията, на която слагате маркера, има указан бонус за размяна на храна за яйца, може да махнете точно 1 чип с храна, за да снесете още 1 яйце.** Това не е задължително.

3. **Може да активирате ефектите ПРИ АКТИВИРАНЕ (кафявите) на полските си птици, от дясно наляво.** Изпълнението на един, повече или всички ефекти е по избор. Завършвате хода си, като поставите маркера най-вляво на реда СНЕСИ ЯЙЦА.



Пример: Снасяте 2 яйца и може да махнете 1 храна, за да снесете още 1 яйце. След това може да активирате ефекта на изиграната птица, която е в полската зона.



ВИД ГНЕЗДО

КАПАЦИТЕТ

ВИДОВЕ ГНЕЗДА

Почти всяка птица има символ на гнездо под точките. Видът на гнездото е от значение за някои цели за рунда, бонус карти и ефекти на птици. Гнездата са 4 вида:



НА ПЛАТФОРМА



КОШНИЧКИ



ХРАЛУПИ



НАЗЕМНИ



Този символ обозначава универсално гнездо, което се брои за кой да е от четирите вида. (В природата, някои птици правят необичайни гнезда, които не се отнасят към нито един от четирите основни типа.)

КАПАЦИТЕТ

Всяко гнездо има капацитет, обозначен на картата с малки иконки на яйца. Не може да надвишавате този лимит, освен ако изрично не е разрешено по някакъв начин. В случай че има как да снесете повече яйца, отколкото можете да сложите върху птиците на таблото си, **губите излишъка.**

Птици без символ на гнездо имат капацитет, равен на 0.

Налични яйца

Яйцата в общия резерв не са ограничен брой. При необходимост временно използвайте заместител.

ОТ АВТОРА: В *Криле* капацитетът на яйцата, които всяка една птица може да снесе, всъщност е пропорционален на броя на яйцата, които снася в природата... но занижен, за да отговори на нуждите на играта. Например птици, които в играта имат лимит на гнездото от 6 яйца, могат да снасят по 15 или повече яйца годишно!



4. ВЗЕМЕТЕ ПТИЦИ И АКТИВИРАЙТЕ ЕФЕКТИТЕ НА ВОДОЛЮБИВИТЕ ПТИЦИ

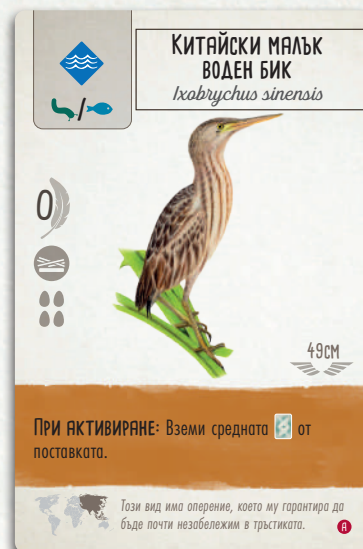
Когато взимате птици, вие имате избор измежду 3-те разкрити карти на поставката или да изтеглите най-горната карта от тестето.

КАК СЕ ВЗИМАТ КАРТИ?

1. Поставете маркер за действие на таблото си на най-лявата празна позиция на реда **ВЗЕМИ ПТИЦИ**. Вземете съответното количество карти от разкритите птици на поставката или изтеглете от тестето. Няма ограничение на картите, които може да държите в ръката си.
2. Ако на позицията, на която слагате маркера, има **указан бонус за размяна на яйце за карта**, може да **премахнете точно 1 яйце от таблото си, за да вземете още 1 карта**. Това не е задължително. Махнете 1 яйце от една от птиците си и го върнете в общия резерв.
3. Може да активирате ефектите **ПРИ АКТИВИРАНЕ (кафявите)** на водолюбивите си птици, от дясно наляво. Изпълнението на един, повече или всички ефекти е по избор. Завършвате хода си, като поставите маркера най-вляво на реда **ВЗЕМИ ПТИЦИ**.



Пример: Взимате 1 птица от разкритите на поставката. Може да махнете 1 яйце, за да вземете още 1 карта, този път избирате да я изтеглите от тестето. След това може да активирате ефекта на птицата, която е изиграна във влажната зона.



ОТ АВТОРА: Картата в долния ляв ъгъл на всяка птица изобразява континентите, които всеки вид обитава.

ТЕСТЕТО С ПТИЦИ

Когато взимате от разкритите карти, **не разкривате веднага нови на тяхно място**. Вместо това изчакайте до края на хода си, за да запълните празните места на поставката. Ако в даден момент тестето се изчерпи, размесете всички изхвърлени карти с птици и формирайте ново тесте.

В края на всеки рунд (не ход) изхвърлете останалите разкрити карти от поставката и наредете 3 нови птици. Тестето с изхвърлените птици се държи с лицето нагоре.



КАК СЕ ИГРАЕ РЕЖИМ „ДУЕТ“

След като изиграете птица, взимате „Дует“ маркера от позицията, на която сте я поставили, и го слагате на свободна валидна локация на „Дует“ картата.

„Валидна локация“ означава:

- локацията трябва да се намира в региона на „Дует“ картата, който отговаря на местообитанието, в което сте играли птицата.
- символът на локацията, трябва да отговаря на някой от символите на изиграната птица:
 - » За да използвате локация с гнездо, птицата трябва да има такъв вид гнездо. ★ е универсално гнездо и отговаря на всеки вид гнездо на „Дует“ картата.
 - » За да използвате локация с храна, трябва да сте платили с такава храна. Когато обмените 2 за 1 храна, може да изберете само локация, отговаряща на цената на птицата, не на някоя от храните, платени при обмяната. Ако птицата се храни с 🍌, използвайте локация, съпадаща с платената храна.
 - » Локациите >50см и <50см отговарят на размаха на крилете на птицата.

Обърнете внимание, че не е достатъчно птицата да има правилните символи за местообитание или храна. Трябва да сте я изиграли в това местообитание и да сте платили този вид храна.

Поставяте маркер на „Дует“ картата винаги, когато играете птица. Това обичайно се случва чрез действието **ИГРАЙ ПТИЦА**, но също и при активиране на някои ефекти.

Пример: „Играй още 1 птица в същото местообитание“.

Помнете, маркерите на всяка позиция за птица на таблото ви са там само за да ви подсещат да ги използвате, не са изискване при изиграване. Например:

- Ефекти на птици, местещи птицата на друг ред, не ви дават възможност да поставите нов „Дует“ маркер.
- Някои птици от други разширения ви дават възможност да играете птица върху друга птица. Това се брои за изиграване на птица и ви позволява да поставите маркер на „Дует“ картата.
- Макар и малко вероятно, в случай че изиграете повече от 15 птици в една игра и сте поставили всички „Дует“ маркери, използвайте заместител.

Може да има само по 1 маркер на всяка локация.

Ако не можете или не искате да сложите „Дует“ маркер на валидна локация, може да го поставите в **зоната за презареждане**, която е в долния ляв ъгъл на таблото. По всяко време на хода си може да махнете „Дует“ маркер от тази зона, за да презаредите хранилката или поставката с птици. Не може да използвате „Дует“ маркер, който сте поставили в същия ход.



Пример: Играете **обикновена майна** в полската си зона и може да поставите маркер в полския регион на „Дует“ картата върху свободна локация с някой от следните символи: безгръбначно или семена (в зависимост от това с каква храна сте платили), гнездо хралупа, <50см или клюн, сочещ надясно. Слагате маркера на символ с гнездо хралупа в полския регион.

БОНУС: Някои локации на „Дует“ картата носят бонуси. Ако има допълнителен символ на яйце, карта или зар с храна, получавате съответния ресурс.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ДРУГИ РАЗШИРЕНИЯ:

ЕВРОПА: Птиците **сива гъска**, **свилено шаварче** и **зелен кълвач** имат ефект, който ги брои два пъти за целта за рунда. Може да сложите 2 „Дует“ маркера, когато ги играете. Маркерите трябва да бъдат поставени на различни локации (един или двата могат да отидат зоната за презареждане).

Птици, които се поставят завъртяни на 90 ° (например **синявица**, **кос**, **сива чапла** и **дългоопашат синигер**), все пак са само 1 птица. Слагате само по 1 маркер за тях.

ОКЕАНИЯ: Ако платите нектар като жокер, го считате за храната, за която сте го използвали. Ако го използвате като нектар (за птица, която има нектар в цената си), третирайте го като кой да е вид храна на „Дует“ картата.

КАК СЕ ИГРАЕ РЕЖИМ „ЯТО“

Колелото за реда на играчите сочи към двама души, които ще играят хода си едновременно. Това са активните играчи.

След като и двамата играчи приключат хода си, завъртете колелото по часовниковата стрелка. Сега то сочи към други двама, които ще бъдат активните играчи през следващия ход.

- За да избегнете объркване, изчакайте **и двамата** активни играчи да приключат хода си, преди да завъртите колелото. За да улеснят това, активните играчи трябва да обявяват, когато са готови.

Продължавайте така, докато всички изиграят ходовете си за рунда.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С РАЗШИРЕНИЕТО ОКЕАНИЯ

НЕКТАР: Всички играчи трябва да имат достъп до нектара като ресурс. Разпределете заровете от Криле: Океания между двете групи. Във всяка хранилка трябва да има по 2 зара с нектар и 3 стандартни зара.

Равенствата при оценяването на нектара са споделени, както при целите за рунда: повече от един играч може да

СПЕЦИАЛНИ ОБСТОЯТЕЛСТВА ПРИ ИГРА СЪС 7 ИГРАЧИ

През 2-ри и 4-ти рунд всички имате нечетен брой ходове. Това означава, че човекът, вдясно от играча със стартовия маркер, ще остане с 1 маркер за действие, след като всички останали са приключили с ходовете си. Този играч ще извърши последния си ход самостоятелно.

Двама играчи от групата с 4-ма се налага да са активни по едно и също време през половината от ходовете си. Това може да създаде проблеми, когато ползват хранилката или поставката за птици. През тези ходове активните играчи трябва да се изчакват, вместо да играят едновременно:

- 1-ви и 3-ти рунд: стрелката със звезда сочи към първия активен играч (отбелязано с „1,3“ на колелото).
- 2-ри и 4-ти рунд: стрелката без звезда сочи към първия активен играч (отбелязано с „2,4“ на колелото).

През тези ходове, ако първият активен играч е взел карти от поставката, тя се запълва след края на хода му, преди вторият активен играч да извърши хода си.

бъде на първо място, а второ се присъжда на играчите със следващото най-голямо количество нектар.

ЕМУ: Вземете всички семена от хранилката на вашата група. Когато разпределяте семената на останалите играчи, може да избирате на кого да дадете от всички на масата.



ЕФЕКТИ

ЕФЕКТИТЕ НА ПТИЦИТЕ СПАДАТ В НЯКОЛКО КАТЕГОРИИ:

ПРИ АКТИВИРАНЕ (КАФЯВО): Тези ефекти може да задействат от дясно наляво всеки път, когато извършвате действие в съответното местообитание.

ФИЛИПИНОВ ТЪКАЧ
Ploceus philippinus

27cm

ПРИ АКТИВИРАНЕ: Подпъхни 1 до 3 от ръката си под тази птица. Ако го направите, може да снесеш 1 върху тази птица.

Гнездат в големи колонии понякога до 60 гнезда на едно дърво.

РАЗМАХ НА КРИЛЕТЕ: Размахът на крилето на всяка птица се използва за сравнение при задействие на някои ефекти.

Този символ указва, че птицата сформира ято, т.е. има ефект, включващ подпъхване на други карти с птици под нея. Всяка подпъхната карта носи по 1 точка в края на играта.

БРАМИНСКА КАНЯ
Haliastur indus

125cm

ПРИ АКТИВИРАНЕ: Хвърли кои да са 3 до 3 пти. Всеки път, ако има поне 1 или 1 складирай 1 тук. Ако не, спри и върни складираното от тази птица този ход.

Този птица е почитана като образ на Горуло, ездитното животно на бог Вишну.

СКЛАДИРАНЕ: Някои ефекти позволяват да складирате храна на картата. Това значи да сложите чиповете върху нея (птицата складира храна за по-късно). Не може да използвате тази храна. Вместо това всеки чип ви носи по 1 точка в края на играта. Ако сте изчерпали чиповете с храна в общия резерв, вместо тях може да използвате изхвърлените карти с птици.

Този символ указва, че птицата е хищник. Ефектите на хищните птици ви позволяват да складирате храна или да подпъхвате под тях други карти с птици.

ВИОЛЕТОВА КУКУВИЦА
Ceyx corax

27cm

ВЕДНЪЖ МЕЖДУ ХОДОВЕТЕ: Ако друг играч извърши действие „снеси яйце“, снеси 1 върху птица с размах по-малък от 30cm. Може да надвишиш капацитета на гнездото с до 2.

Този кукувица често снеси яйцата си в гнездото на малки слясчеви птици и ловци на лещи.

ВЕДНЪЖ МЕЖДУ ХОДОВЕТЕ (РОЗОВО): Тези ефекти може да се активират по време на хода на някой от другите играчи. Може да използвате розовите ефекти само по веднъж между два свои хода (ако някой е задействал условието на ефекта).

Съветваме ви да споделяте с останалите играчи какви ефекти имат розовите ви птици и какво ги задейства. Трябва да си помагате взаимно и да си напомняте, когато розов ефект може да бъде активиран.

ТРЪНОПАШАТА ПОТАПНИЦА
Oxyura leucocerphala

66cm

ПРИ ИЗИГРАВАНЕ: Изтегли 3 бонус карти. Запази 1, изхвърли другите.

Застрашен вид, чийто местообитания изчезват с пресушването на езерата, където гнезди.

ПРИ ИЗИГРАВАНЕ (БЯЛО): Тези ефекти се задействат само веднъж, точно в момента, в който играете птицата.

Справочникът съдържа описание на всички ефекти на птиците, включени в Криле: Азия.

Активирането на ефектите на птиците никога не е задължително. Например, ако не желаете да използвате карта, за да я подпъхнете под птица, формираща ято, не е нужно да го правите.



В КРАЯ НА РУНДА (СИНЬО-ЗЕЛЕНО):

Тези ефекти може да се активират, когато всички играчи приключат с ходовете си за рунда, но преди оценяването.



В КРАЯ НА ИГРАТА: (ЖЪЛТО):

Тези ефекти се активират само веднъж в края на играта. Задействайте ги, след като приключите с всички стъпки в края на 4-ти рунд.

Следното важи и за двете категории:

- Ефектите се изпълняват, започвайки от стартовия играч и по посока на часовниковата стрелка.
- Ако играч има повече от една птица с такъв ефект, може да ги изпълни в какъвто ред прецени.
- Тези ефекти НЕ задействат розовите ефекти **ВЕДНЪЖ МЕЖДУ ХОДОВЕТЕ**.

РЕЖИМ „ЯТО“ - ЕФЕКТИ, КОИТО ВКЛЮЧВАТ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МЕЖДУ ИГРАЧИТЕ

Ефектите на птиците ви, които оказват влияние на други играчи, се отнасят за всички на масата, не само за вашата група.

ЕФЕКТИТЕ „ВЕДНЪЖ МЕЖДУ ХОДОВЕТЕ“ (РОЗОВИ)

Вашите розови ефекти никога не се задействат, докато сте активен играч, дори и друг да играе по същото време. Те се нулират всеки път, когато станете активен играч. Всеки активен играч на масата може да задейства розовите ви ефекти – не само играчи от вашата група.

ЕФЕКТИ, ЗАСЯГАЩИ ВСИЧКИ ИЛИ ДРУГИ ИГРАЧИ

Тези ефекти (напр. „... всички играчи взимат...“, „... всеки друг играч може да...“, „... избери 1 друг играч...“ и др.), се отнасят не само за вашата група, а за всички играчи на масата, включително и другия активен играч. Такива ефекти засягат другия активен играч едва след като приключи хода си. Той не може да използва ресурси, които е получил от вашия ефект през същия ход.

Ефектите, засягащи играчи, които се намират вляво или вдясно от вас, важат без значение от коя група са тези играчи.

В игра със 7 души, когато двамата активни играчи трябва да направят последователни ходове (вж. стр. 11), вторият активен играч все пак трябва да завърши хода си преди да се възползва от ефект на другия играч.

Някои ефекти са свързани с избор на ресурси (карти или зарове от хранилката) по ред на играчите (например „Всички играчи взимат по 1 зар от хранилката, започвайки от играч по твой избор.“). За тези ефекти:

- Избирате само от картите или заровете в хранилката на вашата група.
- В групата, която не е задействала ефекта, започвате от активния играч, след като завърши хода си.
- Ако няма активен играч в групата ви, когато такъв ефект бъде активиран, започвате от играча, който най-скоро ще бъде първи.

КРАЙ НА РУНДА

Рундът приключва, когато всички играчи са използвали всичките си маркери за действия (по 1 маркер на ход). В края на рунда направете следното:

1. **Използвайте ефектите В КРАЯ НА РУНДА** на птиците си.
 - Изхвърлете всички си неизползван нектар (ако играете с Криле: Океания).
2. **Отбележете резултата си за целта за рунда**, който току-що е приключил.
3. **Ако е приключил 4-ти рунд, активирайте ефектите си В КРАЯ НА ИГРАТА и извършете финалното оценяване.** В противен случай преминете към стъпка 4.
4. **Премахнете всички маркери за действия от таблото си.**
5. **Подменете картите на поставката за птици.**
6. **Подайте маркера за стартовия играч по часовниковата стрелка на следващия играч.**

КРАЙ НА РУНДА - РЕЖИМ „ДУЕТ“

В края на рунда поставяте по един маркер за действие, за да отбележите целта за рунда, както е и в базовата игра (вж. стр. 15). Точки получава само играчът с по-голям принос към целта:

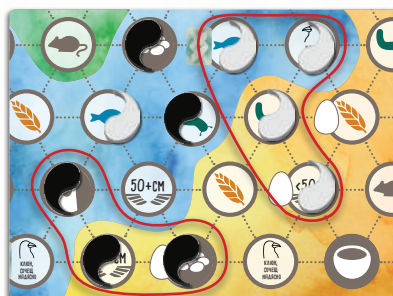
- Играчът, който е с по-висок резултат, поставя маркера си за действие над целта и получава указаните точки.
- Другият играч поставя маркера си под целта и не получава точки.
- Играчът на второ място за целта за рунда взима маркера за стартовия играч.
- Равенствата са споделени – и двамата играчи взимат точките. В такъв случай предават стартовия маркер на другия играч (този, който е бил втори през този рунд).

В края на играта определете най-голямата непрекъсната група от „Дует“ маркери, която имате на „Дует“ картата. Получавате по 1 точка за всеки маркер в нея.

- Група от маркери се счита за непрекъсната, ако техните локации са свързани помежду си чрез линии.

РУНДА 1	РУНДА 2	РУНДА 3	РУНДА 4
2)	3)	4) 1-ВИ	5) 1-ВИ
0)	0)	0)	0)

В КРАЯ НА ИГРАТА: По 1 точка за всеки „дует“ маркер в най-голямата ви непрекъсната група.



Пример:
Тук белият играч получава 4 точки, а черният – 3.

РЕЖИМ „ЯТО“

РУНДА 1	НАЙ-МНОГО	5	2	1	0	0	0
		1-ВО МЯСТО	2-РО МЯСТО	3-ТО МЯСТО	4-ТО МЯСТО	5-ТО МЯСТО	
РУНДА 2	НАЙ-МНОГО	6	3	2	1	0	0
		1-ВО МЯСТО	2-РО МЯСТО	3-ТО МЯСТО	4-ТО МЯСТО	5-ТО МЯСТО	
РУНДА 3	НАЙ-МНОГО	7	4	3	2	1	0
		1-ВО МЯСТО	2-РО МЯСТО	3-ТО МЯСТО	4-ТО МЯСТО	5-ТО МЯСТО	
РУНДА 4	НАЙ-МНОГО	8	5	4	3	2	0
		1-ВО МЯСТО	2-РО МЯСТО	3-ТО МЯСТО	4-ТО МЯСТО	5-ТО МЯСТО	

КРАЙ НА РУНДА - РЕЖИМ „ЯТО“

Равенствата са споделени за отбелязването на целите за рунда.

Пример: Ако двама играчи са с равен резултат за първо място, и двамата получават пълния размер на точките. Второ място остава свободно за отбелязване от играча със следващия най-висок резултат.

- Предават маркера за стартовия играч наляво. Завъртете колелото за реда на играчите така, че звездичката да сочи играча, който го е получил. Колелото указва двамата активни играчи за следващия рунд.

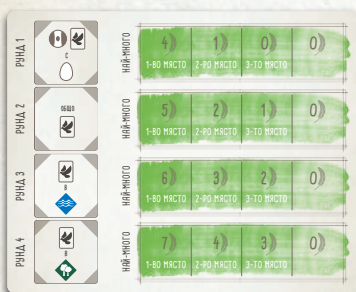
ОТБЕЛЯВАНЕ НА ЦЕЛТА ЗА РУНДА (СТАНДАРТНИ ПРАВИЛА В БАЗОВАТА ИГРА)

Базовата игра включва комплект с плочки с цели и двустранно табло. Целите за рунда са базирани на това колко птици или яйца имате в определено местообитание или вид гнездо. Те ви носят точки в зависимост от това колко пъти сте успели да ги постигнете. За да отбележите резултата, **всички играчи слагат по 1 маркер на табло с целите на съответния за рунда ред** (дори ако някой играч има 0 точки). Таблото е двустранно. На всяка страна е изобразен различен метод за оценяване.

ЗЕЛЕНА: НАЙ-МНОГО ИЗПЪЛНЕНИЯ НА КРИТЕРИЯ СИНЯ: ПО 1 ТОЧКА ЗА ВСЯКО ИЗПЪЛНЕНИЕ

Тази страна на табло е с позиции за 1-во, 2-ро и 3-то място.

В края на рунда пребройте колко пъти сте постигнали целта. Сравнете резултата си и поставете маркер на съответната позиция в зависимост от класирането.



Трябва поне 1 път да постигнете целта, за да получите точки. **Пример:** Трябва да имате поне 1 горска птица, за да отбележите целта „най-много птици в горската зона“.

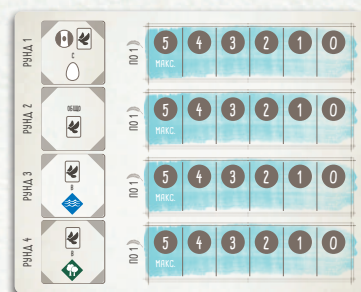
Ако сте на 4-то или 5-то място, получавате 0 точки, но задължително трябва да сложите маркер на табло.

При равенство всички играчи с равен резултат поставят маркер на оспорваната позиция, следващите места не се присъждат. В края на играта събирате точките от отбелязаната и неприсъдените позиции, разделяте на броя на играчите с равен резултат и закръгляте надолу.

На тази страна на табло са указани позиции, които ви носят съответните точки – 5, 4, 3, 2, 1 и 0.

В края на рунда пребройте колко пъти сте постигнали целта. Всяко изпълнение ви носи по 1 точка, като има максимум от 5 точки.

Отбележете резултата си, като сложите маркер на табло на съответната позиция. Ако не сте постигнали целта нито веднъж, трябва да сложите маркера на позицията с 0 точки.



Пример: Отбелязвате целта за рунд 2 - общо изиграни птици. Пребройте по колко изиграни птици имате. Има двама играчи с по 6 птици и един с 5. На зелената страна играчите с 6 птици делят първо място, играчът с 5 птици е на трето. В края на играта двамата на първо място получават по 3 точки (5 + 2, разделено на 2, закръглено надолу). Третият играч взима 1 точка. На синята страна всички получават по 5 точки в края на играта.

ДЕТАЙЛНО ОПИСАНИЕ НА ВСИЧКИ ЦЕЛИ ЩЕ НАМЕРИТЕ В СПРАВОЧНИКА.
ЗА ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ, ВЪРНЕТЕ СЕ НА СТР. 5.

БОНУС КАРТИ

Както е описано в раздел „Подготовка“, всеки играч започва играта с 1 бонус карта (избрана от получените 2 случайни карти). Някои карти от тестето с птици имат ефект, позволяващ ви да изтеглите допълнителни бонус карти.

Обичайно бонус картите се оценяват в края на играта (някои ефекти на птици ви дават възможност да ги оценявате и по време на хода си).

Погледнете справочника за повече информация относно отбелязването на точките за всяка бонус карта.

Бонус картите Фотограф, Картограф и Анатом са включени и в базовата игра Криле. Понеже ефектите им са езиково зависими, при превода се променя честотата на срещане на птиците в тестето и точките на картите са променени, за да бъдат балансирани. Използвайте новите бонус карти, когато играете само с Азия.

ДРУГИ БЕЛЕЖКИ

РАЗМАХ НА КРИЛЕТЕ: Размерът на размаха на крилето не е толкова широко използван в Азия, отколкото в Северна Америка и Европа и не успяхме да намерим данни за размаха на крилето на много птици. (Вместо това, много азиатски орнитолози измерват само дължината на едно крило.) Където е необходимо, направихме всичко възможно да екстраполираме размаха на крилето от наличните данни.

ИСТОРИК (БОНУС КАРТА): Ако смесите това разширение с базовата игра, вероятно ще предпочетете да махнете тази карта: В Криле: Азия почти няма птици с имена на личности. Нараства популярността на движението за промяна на

английските тривиални имена на птиците, базирани на имена на личности – птиците, които се броят за картата „Историк“. Колекционерите, изследователите, спонсорите и приятелите, които са увековечени чрез тривиалните имена на птиците, почти винаги са северноамериканци и европейци, независимо откъде са птиците. По-лошото е, че някои от тези хора имат неприятна история в допълнение към (или като част от) орнитологичните си подвизи. Докато подготвах това разширение, не бях въодушевена от много от възможните птици, кръстени на хора. Реших да не ги включвам по принуда, само за да може разпределението на картите да работи за картата „Историк“. – Елизабет Харгрейв.

ЗАСЛУГИ

- Информацията за птиците е събрана от уебсайта Birds of the World (birdsoftheworld.org), книгата *The Encyclopedia of Birds* от Паула Хамънд и Пер Кристиансен и други.
- Илюстрации от Бет Собел (хранилката и игралното табло от Криле: Океания) и Каталина Мартинез (една от птиците)
- Принтове на птиците и други илюстрации може да намерите на redandbluedesigns.com
- Шрифтът Cardenio Modern е създаден от Нилс Кордес (nilscordes.com).



Българско лицензирано издание
© 2024 Bluebird Games

Превод: Красимира Димитрова, Руси Папазов

Имена на птиците и любопитни факти: ас. Асен Игнатов

Редакция: Красимира Димитрова, Николай Жеков, Руси Папазов

Научна редакция: ас. Асен Игнатов, доц. д-р Ростислав Бекчиев

Допълнителна редакция: Аспарух и Невена Виткинови,
Даниела Янева, Димитър Величков, Кристина Петрова

НЕ ВИ СЕ ЧЕТАТ ПРАВИЛА?

Гледайте видео тук: <https://www.bluebirdgames.bg/как-се-играе/криле-азия>

ИСКАТЕ ДА ПРЕМЕРИТЕ СИЛИ С ДРУГИ ИГРАЧИ?

За турнири и други събития, проверете тук: <https://www.bluebirdgames.bg/събития>

ИМАТЕ ЛИПСВАЩ ИЛИ УВРЕДЕН КОМПОНЕНТ?

Свържете се с нас на: help@bluebirdgames.bg

