

# КРИЛЕ

## ОКЕАНИЯ

Автор: Елизабет Харгрейв

Илюстрации: Наталия Рохас,

Ана Мария Мартинез Харамильо и Бет Собел

### ВЪВЕДЕНИЕ

Във второто разширение на Криле ще откриете цветни и впечатляващи птици от географския регион Океания. Картите с птици добавят повече взаимодействие между играчите, както и нов вид ефекти – „В края на играта“.

Това разширение включва нови игрални табла и още един вид храна – нектар, които ви предоставят възможност да експериментирате с различни стратегии в нова обстановка. Също така има нови бонус карти и цели за рунда, а защо не и още малко яйца.

### КОМПОНЕНТИ



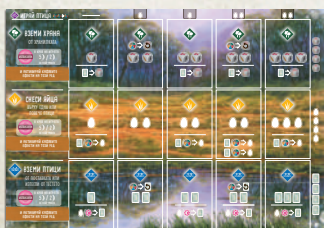
95 карти с птици



5 бонус карти



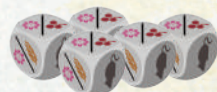
4 плочки с цели



5 игрални табла



15 дървени яйца



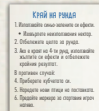
5 дървени зара



69 чипа с нектар



1 тефтерче за резултата



1 референтна плочка

1 книжка с правила

### ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

1. Размесете птиците от разширението с тези от базовата игра и другите разширения, с които искате да играете. Ако имате много разширения на Криле, значи имате много карти с птици! Всяко разширение е балансирано да работи с бонус картите от базовата игра, като са включени приблизително равен брой птици от всяко местообитание и вид гнездо. Няма проблем да играете с всички или с колкото искате разширения. Използвайте символа долу вдясно, за да различавате коя карта от кое разширение е.

2. Размесете бонус картите и плочките с цели с останалите.

3. Следвайте стандартните стъпки за подготовка на Криле, но със следните промени:

- Заменете 5-те зара от базовата игра с новите 5 зара.
- Използвайте новите игрални табла. Може да играете с тях и без другите елементи от Криле: Океания, ако търсите повече разнообразие.
- Поставете референтната плочка до таблото с цели.
- Добавете чиповете с нектар към общия резерв. Всички играчи избират началните си 5 ресурса (птици и храна) както обикновено. **След това всички играчи получават по 1 нектар.**

Напомняме, че маркерите за действия трябва да останат на таблото до края на рунда. Това е така, защото броят им на всеки ред може да се окаже особено важен за някои цели, добавени в това разширение.



# КАК СЕ ИГРАЕ

Основната структура на играта се запазва с две изключения в края на рунда (вж. удебеленото):

1. Използвайте ефектите в края на рунда (синьо-зелени), ако играете с Криле: Европа.
  - **Изхвърлете всичкия си неизползван нектар (както е описано в следващата секция).**
2. Отбележете резултата си за целта за рунда.
3. **Ако е приключил 4-ти рунд, активирайте ефектите си „в края на играта“** (както е описано по-долу) 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 на следващия играч по часовниковата стрелка.

## НЕКТАР



Растителните захари са важен хранителен източник за много птици в Океания.

В книгата си *Where Song Began* биологът Тим Лоу твърди, че нектарът е по-леснодостъпен за птиците в Австралия, отколкото в другите части на света. Причината за това е, че бедните почви в региона не осигуряват необходимите нутриенти на дърветата, за да могат да преобразуват захарите в нова тъкан. Затова те ги предоставят на опрашители, медояди и много видове папагали.

Излишни захари се срещат и под други форми, като например мана – сладък секрет, който отделят някои видове насекоми, хранещи се с растителни сокове. Голяма част от птиците в региона, от среброгуша белоочка до очилата големокрака кокошка, се хранят с един от тези източници на захари.

За да представи това голямо наличие на захар във всичките му форми, това разширение добавя нектара като нов вид храна и заменя заровете в хранилката с нови, даващи нектар.




## ЗА КАКВО СЛУЖИ И КАК СЕ ИЗПОЛЗВА НЕКТАРА?






Нектарът е жокер, при изиграване на птици, или при употреба на символа . Той заменя всеки един от 5-те други вида храна. Също така символът  винаги се брои и за нектар. Ще събирате използвания нектар във всяко местообитание, което допълнително може да ви донесе и точки в края на играта (вж. секция „В края на играта“, стр. 3).







След като използвате нектар, го слагате **на полето за използван нектар** на реда, където сте изиграли птицата, или където е извършено действието или ефекта.

Използвате нектар като жокер в следните случаи:

1. Като част от цената при изиграване на птица.

**Пример:** Играете корела във , която се храни с . Плащате я с 1 , който слагате на полето за използван нектар във влажната зона.

- Някои птици имат  в цената си. Може да ползвате размяната   = , за да платите за , но в този случай не слагате „използван нектар“ на таблото си, защото нектарът не идва от личния ви резерв, тъй като не е бил там изобщо.

**Пример:** Играете напръскано дронго в , което се храни с ,  и . Нямаме нектар, затова го плащате с 2  и 2 . Не сте използвали нектар, затова не слагате нищо.

- Не може да размените нектар чрез   = . Той така или иначе е жокер.

**ОТ АВТОРА:** Богатото наличие на растителни захари не е от полза само за птиците. Също така привлича и голямо разнообразие от насекоми и бозайници. А с тяхна помощ опрашените цветове се превръщат в плодове и семена. Тази му роля в екосистемата ме доведе на мисълта да направя нектара жокер – не само че някои птици ядат нектар и мана директно, но и много други намират храна като следствие от наличието на нектар. Ако „нахраните“ кукабуря с нектар, представете си, че е намерил захарна катерица в цветовете на евкалипта!





**КОРЕЛА**  
*Nymphicus hollandicus*

2) 



32cm

**ПРИ АКТИВИРАНЕ:** Махни 1 , за да подлъхнеш 1  от поставката под тази птица.

През 1894 г. Австралия забранява износ им за домашни любимци поради браконьерство.



**НАПРЪСКАНО ДРОНГО**  
*Dicurus bracteatus*


1) 






27cm

**ВЕДЪНЖ МЕЖДУ ХОДОВЕТЕ:** Ако друг играч вземе , вземи 1  от общия резерв.




Тази птица има своя собствена песен и обождава, но също така имитира други видове птици.

2. Използвате нектар при задействане на ефект, който има този символ .

**Пример:** Малиновият медосмукач може да махне 1 , за да подпъхне 1 . Ако махнете нектар за , сложете го на полето за използван нектар в полската зона.

- Ако ефект на птица се отнася за конкретен вид храна, нектарът не е жокер и тогава не може да се използва.)

**Пример:** Корелата може да махне 1 , за да подпъхне 1 . Не може да ползвате нектар вместо .

3. Извършвате бонус действие на игралното табло (**Пример:** / ⇒ .)

Ако според вас нектарът прави чихуахуанския и обикновения гарван твърде силни, махнете ги от тестето с карти, когато играете с Криле: Океания.

## В КРАЯ НА РУНДА



Оставащият нектар в резерва на играчите не се запазва за следващия рунд и се губи. Върнете го в общия резерв. Не махайте нектара от табло си (от полетата за използван нектар или складирания върху птиците ви).



## В КРАЯ НА ИГРАТА:

Получавате точки, както е указано на таблата. Пребройте чиповете с нектар на полетата за използван нектар във всяко местообитание. Играчът с най-много нектар получава 5 точки, а вторият – 2. Както при целите за рунда, трябва да имате поне 1 нектар, за да се класирате. При равенство съберете точките, разделете ги на броя на равните играчи и закръглете надолу. **Пример:** Ако двама играчи са наравно за 1-во място, и двамата ще получат по 3 точки. При двама играчи на второ място, всеки от тях получава по 1 точка.

## ПРЕЗАРЕЖДАНЕ: НОВИ БОНУС ДЕЙСТВИЯ НА ИГРАЛНОТО ТАБЛО

В колони 2 и 4 на новите табла има нови бонуси към действията в горската и влажната зона.

 ⇒  **ГОРСКА ЗОНА:** Махнете 1 храна, за да презаредите хранилката.

 ⇒  **ВЛАЖНА ЗОНА:** Махнете 1 храна, за да презаредите поставката за птици.

Използвайте действията на съответната позиция в поредността, в която са изобразени. Презаредете, ако искате, след това взимате храна или карти.

## ЕФЕКТИ В КРАЯ НА ИГРАТА

Някои птици имат жълти ефекти, които се активират само веднъж в края на играта. Използвайте ги след като приключите с всички стъпки за края на рунда. Ако имате повече от един такъв ефект, вие изберете в какъв ред да ги активирате. Те, от своя страна, не задействат розови ефекти (веднъж между ходовете).

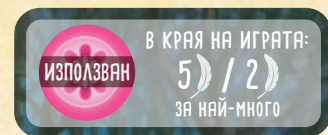
## НЕЛЕТЯЩИ ПТИЦИ

Някои птици в Криле: Океания имат символ \* за размах на крилето. Така са представени нелетящите птици, част от които имат само рудиментарни криле. При ефекти или бонус карти, за които размахът има значение, третирайте символа \* за размах като каква да е положителна стойност. Например:

- Ефект на хищна птица е винаги успешен, ако изтеглите нелетяща птица.
- Бонус карти, които носят точки за последователност от птици в дадено местообитание с размах на крилето във възходящ или низходящ ред.

## СЪСЕДСТВО

Ако карта споменава съседни птици, това означава ортогонално съседни – непосредствено вляво, вдясно, отгоре или отдолу.




# СПРАВОЧНИК














## БОНУС КАРТИ

### МАШИНЕН ИНЖЕНЕР:

Тази карта брои комплекти от четирите вида гнезда на всичките ви птици. Редът и разположението на гнездата няма значение, достатъчно е всеки комплект да има по един от четирите вида гнезда.



Всяко  гнездо може да замести кой да е от другите видове, но се брои само веднъж.









**Пример:**

- 1 , 1  и 2  са един комплект.
- 2 , 2 , 1 , 1  и 2  са два комплекта.
- 2 , 2 , 2 , и 1  са един комплект, а не два, защото  може да се ползва само веднъж.

### СЕЛЕКЦИОНЕР:

Тази бонус карта дава точки за всяка колона, в която има поне 2 еднакви гнезда, т.е. от един вид. Всяка колона дава 0, 1 или 3 точки, в зависимост от това дали имате съответно 0, 2 или 3 гнезда от един вид. Отделните колони може да се оценяват с различни видове гнезда.

 гнезда са жокер. Едно  гнездо се брои веднъж, не може да го броите за два различни (или еднакви) вида гнезда.

**Пример:** В първа колона имате 1 , 1  и 1 , което ви носи 1 точка. Втора колона имате 1 , 1  и 1  – 0 точки. В трета колона имате 1  и 2 , което ви носи 3 точки. Общо за трите колони имате 4 точки.

### ГОРСКИ, ПОЛСКИ И КРАЙБРЕЖЕН АНАЛИЗАТОР:

Всяка от тези бонус карти дава точки за последователност от птици в съответното местообитание с размах на крилете във възходящ или низходящ ред. Не е необходимо да участват всички птици в местообитанието. Както и не е необходимо последователността да започва с първата птица или да приключва с последната. Последователността може да включва две или повече птици с еднакъв размах.

Както споменахме по-горе, размахът на крилете на нелетящите птици е жокер. Може да изберете каквато искате стойност за размаха на крилете на нелетяща птица.

**Пример:** Имате 5 птици във влажната зона, поставени в следния ред на размаха на крилете – 88 см, 88 см, \*, 215 см и 28 см. Броят на последователните птици е 4, в такъв случай бонус картата Крайбрежен анализатор ще ви донесе 5 точки.

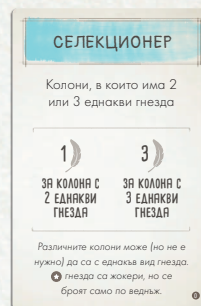
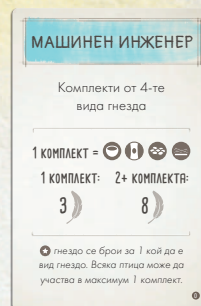
## НОВИ ДУМИ ЗА БОНУС КАРТИ

Три бонус карти от базовата игра са свързани с имената на птиците. В Криле: Океания се добавят следните термини:

**ФОТОГРАФ:** малиново, оранжево, пепеляво;
























**КАРТОГРАФ:** Австралазия, Австралия, Доминика, Молуку, Нова Гвинея, Нова Холандия;

**АНАТОМ:** вежда, крак, рог, уста;



# ЕФЕКТИ НА ПТИЦИТЕ

## ЕФЕКТИ ЗА ВЗИМАНЕ НА ХРАНА

НАПРЪСКАНО ДРОНГО	<b>ВЕДНЪЖ МЕЖДУ ХОДОВЕТЕ:</b> Ако друг играч вземе  , вземи 1  от общия резерв.	
МАЛКА ФРЕГАТА	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Всеки играч може да махне 1  , за да вземе 1  от общия резерв.	
СРЕБРОГУША БЕЛООЧКА	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Всички играчи взимат по 1  от общия резерв.	
ПЪСТРА РОЗЕЛА	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Всички играчи взимат по 1  от общия резерв. Допълнително ти може да вземеш 1  от общия резерв.	
МНОГОЦВЕТЕН ПЛОДОВ ГЪЛЪБ	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Всички играчи взимат по 1  от общия резерв. Допълнително ти може да вземеш 1  от общия резерв.	
ЖЪЛТОГЛАВА БЕСЕДКОВА ПТИЦА, ИЗТОЧНА КАМШИЧНА ПТИЦА, ЛЕВИНОВ МЕДОЯД, РАГИАНОВА РАЙСКА ПТИЦА;	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Избери 1 друг играч. Двата взимате по 1 [вид храна] от общия резерв.	
РЪЖДИВ МЕДОЯД	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Махни 1  , за да вземеш 1  от общия резерв.	
КОРИМАКО	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Махни колкото искаш  , за да вземеш толкова  от общия резерв.	
ИМЕЛОВ ЦВЕТОЯД	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Вземи 1  от общия резерв или махни 1  , за да вземеш 1  от общия резерв.	
НОВОХОЛАНДСКИ НЕКТАРНИК	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Вземи 1  от хранилката, ако има.	
ГОЛОГЛАВ ПАПАГАЛ, КЕРЕРУ, ЧЕРВЕНОВРАТ САБЛЕКЛЮН, ЧЕРВЕНОТЕМЕННА ПЕТРОИКА;	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Ако [съседен играч] има поне 1 [вид храна] в своя резерв, вземи 1 [същия вид храна] от общия резерв.	
ЕМУ	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Вземи всички  , които са в хранилката. Запази половината (закръглено нагоре) и разпредели останалото между другите играчи.	Може да разпределите другата половина между няколко играчи, а може да дадете всичко и само на един играч.
ДЪГОВ ЛОРИКЕТ	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Махни 1  от полето за използван нектар в твоята  , за да вземеш 2  от хранилката.	
ЧЕРВЕН АКАЦИЕВ МЕДОЯД	<b>ПРИ ИЗИГРАВАНЕ:</b> Вземи по 1  от общия резерв за всяка птица в твоята  с размах под 49см.	

**АВСТРАЛИЙСКА ШИПОКРИЛА  
КАЛУГЕРИЦА**

**ПРИ ИЗИГРАВАНЕ:** Презареди хранилката и вземи по 1 от всеки вид храна.

За зарове с два вида храна (например 🌾, 🌿 или 🌻, 🌸) избирате само един от двата вида. С този ефект не може да вземете повече от 1 храна от вид. Извадете заровете от хранилката, след като вземете храната. Когато използвате този ефект, хвърляте заровете само веднъж. Ако по време на изпълнението на ефекта, в хранилката останат само еднакви зарове, не я презареждате.

**АВСТРАЛИЙСКИ СОВОВ  
КОЗОДОЙ**

**ВЕДНЪЖ МЕЖДУ ХОДОВЕТЕ:** Ако друг играч извърши действие „вземи храна“, вземи 1 🐣 от хранилката в края на хода му, ако има.

## ЕФЕКТИ ЗА ВЗИМАНЕ НА ПТИЦИ

**ИЗТОЧЕН ЖЕРАВ**

**ПРИ АКТИВИРАНЕ:** Избери 1 друг играч. Той снася 1 ○, ти взимаш 2 🐣.

Може да вземете карти, дори и другият играч да не може да снесе ○.

**АВСТРАЛИЙСКИ КЛОПАЧ**

**ПРИ АКТИВИРАНЕ:** Избери 1 друг играч. Двамата теглите по 1 🐣 от тестето.

**ЗЕЛЕНА ПИГМЕЙСКА ГЪСКА,  
РОЗОВОУХА ПАТИЦА;**

**ПРИ АКТИВИРАНЕ:** Изтегли 2 🐣 от тестето. Запази 1 и дай другата на друг играч.

**ДОМИНИКАНСКА ЧАЙКА**

**ПРИ АКТИВИРАНЕ:** Махни колкото искаш 🌈, за да вземеш толкова 🐣.

**АВСТРАЛИЙСКИ АНГЪЧ,  
КРАЛСКА ЛОПАТАРКА,  
МЕНГУШЕСТА ПАТИЦА,  
ЧЕРНОБЯЛА ВЕТРИЛОПАШКА;**

**ПРИ АКТИВИРАНЕ:** Вземи 1 🐣 с [вид гнездо] от поставката. Преди това може да я презаредиш или допълниш.

Преди да вземете 🐣 от поставката може да я:

- презаредите (махнете всички 🐣 от нея и обърнете 3 нови).
- допълните (обърнете нови 🐣 от тестето на празните места).
- оставите както е в момента.



## ЕФЕКТИ ЗА СНАСЯНЕ НА ЯЙЦА

Бронзова кукувица на Хорсфийлд	<b>ВЕДНЪЖ МЕЖДУ ХОДОВЕТЕ:</b> Ако друг играч извърши действие „снеси яйца“, снеси 1 ○ върху птица с размах под 30 см.	
Фазанова кукувица	<b>ВЕДНЪЖ МЕЖДУ ХОДОВЕТЕ:</b> Ако друг играч извърши действие „снеси яйца“, снеси 1 ○ върху тази птица.	
Астрапия на Стефани	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Избери 1 друг играч. Двамата снасяте по 1 ○.	
Храстова чучулига на Хорсфийлд	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Махни 1 🌾, за да снесеш до 2 ○ върху тази птица.	
Мирен гълъб	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Махни колкото искаш 🌾, за да снесеш толкова ○ върху тази птица.	
Австралийски пъдпъдък	<b>ПРИ ИЗИГРАВАНЕ:</b> Махни до 6 🎲, за да снесеш толкова ○ върху тази птица.	
Австралязийска султанка	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Снеси 1 ○ върху 1 съседна птица.	
Белогърда горска лястовица	<b>ПРИ ИЗИГРАВАНЕ:</b> Снеси по 1 ○ върху всяка птица в твоята 🏠.	
Беловеждеста патица	<b>В КРАЯ НА ИГРАТА:</b> Снеси по 1 ○ върху тази птица за всеки 2 ○ в твоята 🎲.	Закръгляте надолу, например, ако имате 5 ○ във 🎲, снесете 2 ○.
Ненапетнена пъструшка	<b>В КРАЯ НА ИГРАТА:</b> Снеси по 1 ○ върху всяка птица в твоята 🎲.	
Каваяупака, Оранжевоголемокрака кокошка, Очилата големокрака кокошка, Червеногръб малур;	<b>В КРАЯ НА ИГРАТА:</b> Снеси по 1 ○ върху всяка твоя птица с [вид гнездо].	
Блестящ малур, Черен лебед;	<b>В КРАЯ НА ИГРАТА:</b> Снеси по 1 ○ върху всяка твоя птица с размах [под/над] [число] см.	Нелетящите птици са жокер за изискванията за размах на крилете, така че може да снесете ○ върху тях с всяка от тези птици, въпреки че ефектите им са взаимно изключващи се.

## ЕФЕКТИ С ЯТА



РОЗОВО КАКАДУ	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Избери 1 друг играч. Той презарежда хранилката и взема 1 🍌, ако има. Ти подпъхваш 2 🧻 от тестето под тази птица.	
МАЛИНОВ МЕДОСМУКАЧ	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Махни 1 🎲, за да подпъхнеш 1 🧻 от тестето под тази птица.	
КОРЕЛА	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Махни 1 🍌, за да подпъхнеш 1 🧻 от поставката под тази птица.	
ЗЕБРОВА АМАДИНА	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Ако играчът вдясно от теб има поне 1 🍌 в резерва си, подпъхни 1 🧻 от тестето под тази птица.	
ГОЛЯМО ЖЪЛТОКАЧУЛАТО КАКАДУ, КАКАДУ-ИНКА;	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Подпъхни 1 🧻 от ръката си под тази птица. Ако го направиш всички играчи взимат по 1 [вид храна] от общия резерв.	
ЧЕРНОГЛАВ МЕДОЯД	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Подпъхни 1 🧻 от ръката си под тази птица. Ако го направиш, снеси 2 ○ върху тази птица. Всеки друг играч може да снесе по 1 ○.	
ВЪЛНИСТ ПАПАГАЛ	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Подпъхни най-малката птица от поставката под тази птица.	За този ефект най-малката птица е тази с най-малък размах на крилете. Ако има повече от една, изберете коя да е от тях.
ГРИВЕТА ПАТИЦА	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Подпъхни 1 до 3 🧻 от ръката си под тази птица. Ако го направиш, вземи 1 🍌 от общия резерв.	
ДЪЛГООПАШАТА БЪБРИЦА	<b>В КРАЯ НА ИГРАТА:</b> Подпъхни по 1 🧻 от тестето под всяка птица в твоята 🏠.	
ПТИЦА-НОСОРОГ НА БЛАЙТ	<b>ПРИ ИЗИГРАВАНЕ:</b> Махни всички ○ от 1 твоя птица с 🏠 гнездо. Подпъхни по 2 🧻 от тестето под тази птица за всяко махнато ○.	
НОВОГВИНЕЙСКА ЛЯСТОВИЦА	<b>ПРИ ИЗИГРАВАНЕ:</b> Подпъхни под тази птица по 1 🧻 от тестето за всяка птица в това местообитание (🏠 или 🏡).	
ЧЕРНО НОДИ	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Презареди хранилката и вземи всички 🐟, ако има. Махни колкото искаш от тях, за да подпъхнеш толкова 🧻 от тестето под тази птица.	
СИВО БЪРНЕ	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Погледни 3 🧻 от тестето. Запази 1 птица, която може да живее във 🏡. Може да я добавиш в ръката си или да я подпъхнеш под тази птица. Изхвърли другите.	
МОЛУКСКИ ИБИС	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Размеси тестето с изхвърлените 🧻 и изтегли 2 от него. Подпъхни 1 от тях под тази птица или я добави в ръката си. Изхвърли другата.	Тестето с изхвърлени карти остава отделно от тестето с птици.



## ЕФЕКТИ С ЛОВ И РИБОЛОВ

Мялък пингвин	При активиране: Погледни 5  от тестето. Складирай по 1  тук за всяка  в цената им. Изхвърли тези  .	
Ръждива сова	При активиране: Подпхни 1  с размах под 75см от поставката под тази птица.	
Австралийска нощна чапла	При активиране: Погледни 1  от тестето. Ако може да живее във  , подпхни я под тази птица. Ако не, я изхвърли.	
Кафяв сокол	При активиране: Погледни 1  от тестето. Ако се храни с  или  , подпхни я под тази птица. Ако не, я изхвърли.	
Австралийски клиноопашат орел	При активиране: Погледни 1  от тестето. Ако е с размах над 65см, подпхни я под тази птица и складирай 1  от общия резерв тук. Ако не е, я изхвърли.	Обърнете внимание, че този орел лови птици с размах <b>над</b> 65см, за разлика от повечето други хищници.
Сив месар	При активиране: Погледни 1  от тестето. Ако е с размах под 40см, подпхни я под тази птица и складирай 1  от общия резерв тук. Ако не е, я изхвърли.	
Австралийска пепелява каня	При активиране: Презареди хранилката и вземи 1  , ако има. Може да го дадеш на друг играч, за да снесеш до 3  върху тази птица.	
Сив сврачков дрозд	При активиране: Презареди хранилката и вземи всички  , ако има. Складирай колкото искаш от тях тук.	
Димен жабоуст козодой	При активиране: Презареди хранилката и складирай 1  или 1  тук, ако има.	
Белокореман морски орел	При активиране: Презареди хранилката и складирай 1  или 1  тук, ако има.	
Присмехулна кукабура	При активиране: Презареди хранилката и вземи 1  , 1  или 1  , ако има.	
Белолика чапла	При активиране: Презареди хранилката и вземи всички  , ако има. Складирай колкото искаш от тях тук.	
Свещено земеродно рибарче	Веднъж между ходовете: Ако друг играч извърши действие „вземи храна“, вземи 1  , 1  или 1  от хранилката в края на хода му, ако има.	

## ЕФЕКТИ С БОНУС КАРТИ

КИВИ НА МАНТЕЛ	<b>ПРИ ИЗИГРАВАНЕ:</b> Изхвърли 1 бонус карта, за да изтеглиш 4 бонус карти. Запази 2, изхвърли другите.	
АВСТРАЛИЙСКИ СТРАННИК	<b>ПРИ ИЗИГРАВАНЕ:</b> Изтегли по 1 бонус карта за всяка птица в твоята  . Запази 1, изхвърли другите.	
КЕА	<b>ПРИ ИЗИГРАВАНЕ:</b> Изтегли 1 бонус карта. Може да махнеш колкото искаш  , за да изтеглиш още толкова. Запази 1 от всички изтеглени, изхвърли другите.	Първо теглите 1 бонус карта. След това решете колко храна да махнете, за да изтеглите още толкова карти. Това може да направите само веднъж. Запазвате само 1 от всички изтеглени.
РИБОЯД НА АБОТ	<b>ПРИ ИЗИГРАВАНЕ:</b> Изтегли 3 бонус карти и изхвърли 2. Може да изхвърлиш и карти, които не са изтеглени с този ефект.	
КРИВОКЛЮН	<b>ПРИ ИЗИГРАВАНЕ:</b> Разгледай всички изхвърлени бонус карти и запази 1.	Тестето с изхвърлени бонус карти се държи отделно.
КАКАПО	<b>В КРАЯ НА ИГРАТА:</b> Изтегли 4 бонус карти. Запази 1, изхвърли другите.	

## ДРУГИ ЕФЕКТИ

ГОЛЯМА ПТИЦА ЛИРА, ТУЙ;	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Копирай кафяв ефект на птица в  на играча [вляво/вдясно] от теб.	
ЧЕРВЕНОКРИЛ ПАПАГАЛ	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Дай 1  от твоя резерв на друг играч, за да снесеш 2  върху тази птица и да вземеш 2  от хранилката.	
ЮЖЕН КАЗУАР	<b>ПРИ ИЗИГРАВАНЕ:</b> Махни 1 птица от твоята  и играй тази птица на нейно място, не плащай цената в  . Ако го направиш, снеси 4  върху тази птица и вземи 2  от общия резерв.	Ако на картата, която искате да махнете, има снесени яйца, складирана храна или подпхнати карти, върнете ги в общия резерв. Може да играете казуара и на празна позиция по стандартния начин, но тогава трябва да платите нормалната му цена. Също така няма да снесете  , нито ще вземете  .
АВСТРАЛИЙСКА СВРАКОВА ЧУЧУЛИГА	<b>В КРАЯ НА ИГРАТА:</b> Махни 2  от твоята  , за да играеш 1 птица в  , не плащай цената в  . Ако има ефект „при изиграване“ или „в края на играта“, може да го изпълниш.	Тъй като тези ефекти се задействат в края на играта, в този момент вече трябва да сте изхвърлили всичкия си нектар. Ако птицата, която играете, се храни с  , ще трябва да платите с 2 други чипа с храна вместо  .
СИВОГЛАВ МАНИКИН	<b>В КРАЯ НА ИГРАТА:</b> Играй 1 птица. Плати цената ѝ с 1  по-малко. Ако има ефект „при изиграване“ или „в края на играта“, може да го изпълниш.	
ДЪЛГОКРАКА ПЕТРОИКА	<b>ПРИ АКТИВИРАНЕ:</b> Ако играчът вдясно от теб има поне 1  в своя резерв, складирай 1  от общия резерв тук.	

<b>АВСТРАЛИЙСКО ТРЪСТИКОВО ШАВАРЧЕ,</b> <b>ЗЛАТНО ШАВАРЧЕ,</b> <b>СИВ ПЕВЕЦ;</b>	<b>ПРИ ИЗИГРАВАНЕ:</b> Играй още 1 птица в същото местообитание. Плати цената ѝ с 1  по-малко.	
<b>ЧЕРВЕНОГЛАВА ГУЛДОВА АМАДИНА</b>	<b>В КРАЯ НА ИГРАТА:</b> Играй 1 птица. Плати нормалната ѝ цена. Ако има ефект „при изиграване“ или „в края на играта“, може да го изпълниш.	
<b>АВСТРАЛИЙСКА ВРАНА,</b> <b>КАЧУЛАТ ГЪЛЪБ;</b>	<b>В КРАЯ НА ИГРАТА:</b> Складирай до [число] [вид храна] от твоя резерв тук.	
<b>ПОЙНА ВРАНА</b>	<b>В КРАЯ НА ИГРАТА:</b> Махни по 1  от всяка друга птица в този ред и тази колона. Складирай по 2  от общия резерв тук за всяко махнато .	

## ЦЕЛИ ЗА РУНДА

### [ХРАНА] В ЦЕНАТА НА

Пребройте посочените символи за храна в цената на изиграните ви птици. Не бройте нито .

**Пример:** За целта „+“ в цената на бройте и събирате всички и всички .

Ако в цената на птицата пише „/“, я бройте само веднъж, тъй като за нея сте платили само 1 чип.

### СЪС СТОЙНОСТ ≤3):

Пребройте изиграните си птици, които са с принтирана стойност 3 или по-малко точки.

### БЕЗ ЦЕЛ:

Не отбелязвате цел този рунд. Запазете всичките си маркери за действия, останалите рундове ще са с 1 ход по-дълги от обикновено.

### ВЪРХУ „ИГРАЙ ПТИЦА“:

Пребройте колко маркера за действия сте сложили на реда „Играй птица“ през този рунд.

### КЛЮН, СОЧЕЩ НАЛЯВО/НАДЯСНО:

Пребройте колко карти имате с илюстрация, на която клюновете на птиците сочат в указаната посока. Птици, чийто клюнове са насочени напред или нагоре, не се броят към нито една от тези цели. Тези цели са добавени, за да добават на играчите още една причина да се вгледат в илюстрациите на картите.

Има няколко карти, които имат нужда от допълнително уточнение:

- Кривоклюн – Въпреки че гледа напред, както подсказва името му, кривият му клюн сочи наляво.
- Черноклюн гмурец (Криле) – На илюстрацията има две птици, гледащи в различни посоки, така че се броят и за двете цели.
- Голям гмурец (Криле: Европа) – Илюстрацията е с две птици, които гледат наляво, но въпреки това картата е една и се броят само веднъж за целта.

Клюновете на следните птици не са насочени нито наляво, нито надясно:

#### КРИЛЕ

Вирджински бухал,  
Забулена сова,  
Източен писклив чухал,  
Калифорнийски кондор,  
Пещерна сова,  
Северноамериканска улулица,  
Ушата чучулига;

#### КРИЛЕ: ЕВРОПА

Градинска дърволазка,  
Домашна кукумявка,  
Снежен бухал;

#### КРИЛЕ: ОКЕАНИЯ

Австралийски совов козодой,  
Какапо,  
Ръждива сова;

## ЗАСЛУГИ

Информацията за птиците е взета от Handbook of Birds of the World Alive (hbw.com), BirdLife Australia (birdsbackyards.net), New Zealand Birds Online (nzbirdsonline.org.nz), The Australian Bird Guide от Питър Менкхорст и др. (Princeton University Press) и Where Song Began от Тим Лой (Yale University Press).

### СНИМКОВ МАТЕРИАЛ:

Душан Бринкхуйзен, Four Oaks/Shutterstock.com, Джоф Джоунс, Джоф Уокър, Грег Оукли, Хейн де Кок, Ян Вегенер, Джош Мор, Лео Берзинс, Марк Далмълдър, Михал Клайбан, Мик МакКийн, Ша Лу, Пита Джейд, Стийв Агууд, Джулиян Робинсън, Гари Креймър, Майкъл Гримиг, Стийв Ръсел, Майк Ашби, Ларс Петерсън, Станислав Хавранчик, Хане и Йенс Ериксен, Дуби Шапиро, Николас Тан, Даниел Пос, Патрик Донини, Кери Казредрейсър, Марк Сандърс, Бруна Тебгуан, Кев Колмайър, Роджър Уасли, Анджела Таундраун от Downtoraptors, Игино Ван Бейл

Принтове на птиците и други илюстрации може да намерите на [nataliarojarart.com](http://nataliarojarart.com) и [anammartinez.com](http://anammartinez.com).

Шрифтът Cardenio Modern е създаден от Нилс Кордес ([nilscordes.com](http://nilscordes.com)).

Членове на Facebook групата Wingspan Board Game, чийто идеи са включени в Океания: Ракел Мор Халанд, Бетси Де Вреде, Сам Грей и Травис Уилс.

### 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

## 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](mailto:help@bluebirdgames.bg)

