

# КРИЛЕ

СЪСТЕЗАТЕЛНА ИГРА ЗА ЛЮБИТЕЛИ НА ПТИЦИ ЗА 1-5 ИГРАЧИ

*Автор: Елизабет Харгрейв*

*Илюстрации: Наталия Рохас, Ана Мария Мартинес Харамильо, Бет Собел*

В Криле влизате в ролята на ентузиаста – изследователи, наблюдатели, орнитолози и колекционери, търсещи да открият и привлекат най-интересните видове към своята мрежа от природни резервати. В хода на играта добавяте птици към различните местообитания, което от своя страна ви дава възможност да задвижите последователност от допълнителни ефекти, когато извършвате действия. Всяко местообитание е свързано с ключов аспект от развитието на резервата ви и предоставя различно действие, с което:

- Взимате храна чрез специални зарове, които хвърляте в кула във формата на хранилка за птици;
- Снасяте яйца, използвайки миниатюрни пластмасови яйца в различни цветове;
- Разширявате колекцията си от птици, като избирате сред стотици уникални карти.

Победител е играчът, който е събрал най-много точки от птици в своя резерват, бонус карти, цели за рунда, снесени яйца, складирана храна, събрана плячка и сформирани ята.

## КОМПОНЕНТИ



1 табло с цели



1 тефтерче за резултата



40 маркера за действия



1 поставка за птици



170 карти с птици



103 чипа с храна



5 персонални игрални табла



26 бонус карти



8 двустранни плочки с цели



1 хранилка – кула за зарове



75 пластмасови яйца



1 маркер за стартовия играч



5 дървени зара

1 книжка с правила

1 справочник с ефектите на птиците и бонус картите






# 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 лесно достъпни за всички играчи.
3. **ХРАНИЛКА:** Хвърлете заровете в кулата.
4. **ТАБЛО С ЦЕЛИ:** Поставете таблото с целите на масата, като използвате предпочитаната от вас страна:
  - I. **ЗЕЛЕНА:** Ако сте по-състезателно настроени, изберете страната с написани точки за 1-во, 2-ро и 3-то място. Това е стандартният начин за игра.
  - II. **СИНЯ:** За игра с по-малко съревнование, използвайте страната, която носи по 1 точка за всяко изпълнение на цел. Препоръчваме за начинаещи играчи.
5. **ПЛОЧКИ С ЦЕЛИ:** Сложете по 1 плочка на всяка от четирите позиции на таблото. Изберете с кои цели да играете на случаен принцип. Върнете останалите плочки в кутията.
6. **БОНУС КАРТИ:** Размесете тестето с бонус картите и го сложете на масата.

## ПОДГОТОВКА НА ИГРАЧИТЕ

А. Всеки играч получава:

- 1 персонално игрално табло;
- 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. Може да запазите до 5 карти с птици, като **за всяка трябва да върнете по 1 чип с храна в общия резерв**. Изхвърлете останалите карти. 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.*

В. Изберете 1 бонус карта, изхвърлете другата. Може да погледнете предварително бонус картите, за да съобразите кои птици да запазите, както и обратното.

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



В тази книжка са описани подробните правила, но може да разучите играта, като следвате стъпките от резюмето (стр. 2 от справочника). Препоръчваме го, ако се запознавате с играта в движение.




### ЖЪЛТОКЛЮН КЪЛВАЧ *Sphyrapicus varius*



41cm



**ПРИ АКТИВИРАНЕ:** Вземи 1  от общия резерв.



Пробиват редица дупки в дърветата и изсмукват сока заедно с насекомите, привлечени от него.





**СЪВЕТ:** Когато 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!

# ОБЩ ПРЕГЛЕД

**Криле 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. В края на рунда отбелязвате една цел, която ви носи точки в зависимост от това колко пъти сте изпълнили даден критерий. След края на 4-тия рунд преминавате към финално оценяване.

## СТРУКТУРА НА ХОДА

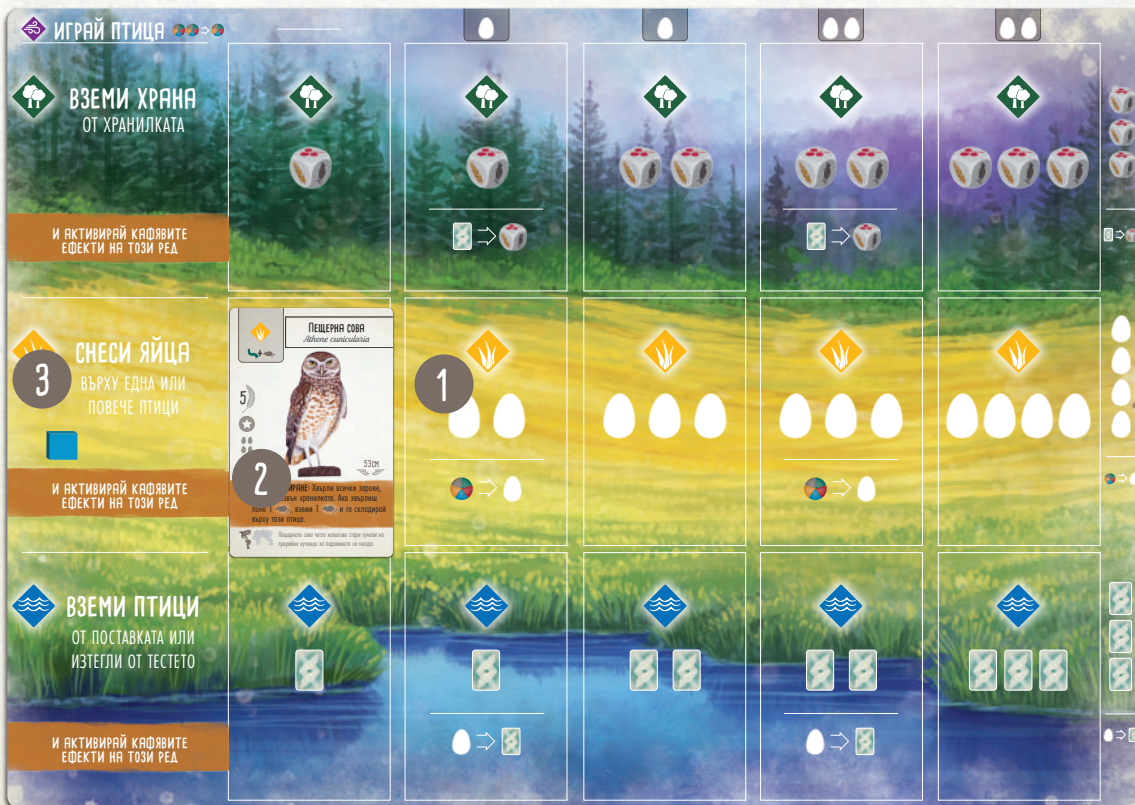
На своя ход извършвате 1 от 4 възможни действия, както е показано в лявата част на персоналното ви игрално табло:

-  Играйте птица от ръката си;
-  Вземете храна и активирайте ефектите на горските птици;
-  Снесете яйца и активирайте ефектите на полските птици;
-  Вземете птици и активирайте ефектите на водолюбивите птици.

За да добавите птица от ръката си към някое местообитание, сложете маркер за действие на реда **ИГРАЙ ПТИЦА** точно над позицията, на която ще играете картата с птица. Платете нужните храна и яйца и поставете картата на игралното поле. Ако птицата има ефект, който се задейства **ПРИ ИЗИГРАВАНЕ**, може да изпълните ефекта, 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 вашето табло 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**, подред може да активирате всяка птица в това местообитание, която има кафяв ефект. 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 табло до края на рунда.



**ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПОЗИЦИИ:**  
Тези позиции може да се използват, когато сте запълнили всички 5 места за карти в местообитанието.

## КРАЙ НА РУНДА

Рундът приключва, когато всички играчи са използвали всичките си маркери за действия. **Преди да преминете към следващия рунд трябва да изпълните следните стъпки:**

1. Премахнете всички маркери за действия от игралното си табло.
2. Отбележете на табло с целите резултата си за съответния рунд, който току-що е приключил.
3. Изхвърлете всички карти с птици, които са разкрити на поставката, и наредете нови от тестето.
4. Маркерът за стартовия играч се подава на следващия играч по часовниковата стрелка.

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.

## КРАЙ НА ИГРАТА И ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ

Играта приключва в края на 4-ти рунд. Използвайте тефтерчето за резултата, за да отбележите следното:

- Точките от изиграните с лицето нагоре птици върху табло то ви;
- Точките от бонус картите;
- Точките от целите за рунда;
- 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 ОТ	ПТИЦИ				
	БОНУС КАРТИ				
	ЦЕЛИ ЗА РУНДА				
ПО 1 ТОЧКА	ЯЙЦА				
	СКЛАДИРАНА ХРАНА				
	ПОДПЪХНАТИ КАРТИ				
ОБЩО					

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

ТОЧКИ



# 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, както и че 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 може 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 сложете маркер за действие на най-горния ред в колоната, в която искате да я играете. Платете необходимото количество яйца (ако има такова), вземайки ги от 1 или повече птици на вашето табло, без значение кои точно. За да играете птица във 2-ра или 3-та колона, трябва да махнете 1 яйце, за колона 4 или 5, трябва да махнете 2 яйца.
2. Платете храната, указана на картата на птицата. Върнете съответните чипове с храна в общия резерв. Плащате само с чипове, намиращи се до табло 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



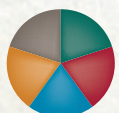
РИБА



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 дадете 2 други чипа, вместо рибата.

3. Сложете картата на птицата на най-лявата празна позиция в съответното местообитание и преместете маркера най-вляво на реда ИГРАЙ ПТИЦА. Трите местообитания са:



ГОРСКА ЗОНА



ПОЛСКА ЗОНА



ВЛАЖНА ЗОНА

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

4. Ако птицата има ефект, задействащ се ПРИ ИЗИГРАВАНЕ, може да използвате този ефект. Другите ефекти (кафяви или розови) не се задействат, когато играете птица. Изиграването на птица е единственото действие, което не задейства ред с птици.

### МЕСТООБИТАНИЕ

### ХРАНА



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



## 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 табло си на най-лявата празна позиция за карта на реда **ВЗЕМИ ХРАНА**. **Вземете съответното количество храна, избирайки от наличните зарове в хранилката.**

За всяка храна, която взимате, направете следното:

- Вземете зар от хранилката и го поставете извън нея.
- Вземете чип с храна, отговарящ на символа на зара, и го поставете до игралното си табло. Вашите чипове с храна са известни на 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 кафявите ефекти 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 взимате 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.

### ЗАРЕЖДАНЕ НА ХРАНИЛКАТА

Наличната храна се определя от символите на 5-те зара, които са в основата на 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 обратно вътре. Ако взимате храна 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 обратно. ( се брой 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.

ЕФЕКТ





### 3. Снесете яйца и активирайте ефектите на полските птици

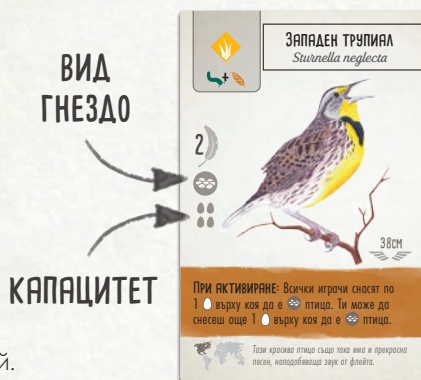
Яйцата са част от цената, когато играете птици в колони 2 – 5. Също така всяко яйце, намиращо се върху картите на таблото ви в края на играта, ви носи по 1 точка.

#### КАК СЕ СНАСЯТ ЯЙЦА?

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

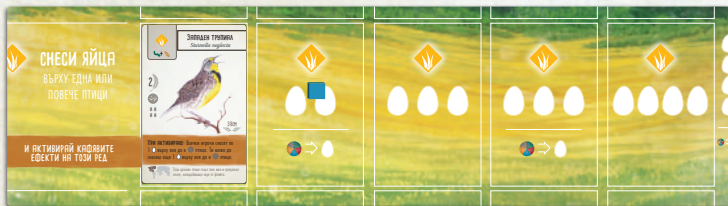
Вземете от пластмасовите яйца в общия резерв и ги сложете върху една или повече птици на таблото ви със свободно място в гнездото. Цветът е без значение. Яйцата остават върху птиците до края на играта, освен ако не бъдат махнати.

**Ако снасяте няколко яйца, може да ги разпределите между повече от 1 карта, но имайте предвид, че всяка птица има капацитет, който е указан със символи на яйца. Не може да надвишавате този брой.**



В случай, че можете да снесете повече яйца отколкото имате място да сложите върху птиците на таблото си, губите яйцата в излишък над лимита.

2. Ако на позицията, на която слагате маркера, има **указан бонус за размяна на храна за яйца**, може да **изхвърлите точно 1 чип с храна, за да снесете още 1 яйце**. Това не е задължително.
3. Може да активирате **кафявите ефекти 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 платите 1 храна, за да снесете още 1 яйце. След това може да активирате ефекта на изиграната птица, която е в полската зона.

#### НАЛИЧНИ ЯЙЦА

Не сте ограничени до наличните пластмасови яйца в общия резерв. В много редки случаи е възможно те да свършат, при необходимост временно използвайте заместител.

#### ВИДОВЕ ГНЕЗДА

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



НА ПЛАТФОРМА



КОШНИЧКИ



ХРАЛУПИ



НАЗЕМНИ



Символ със звезда указва универсално гнездо, т.е. такива гнезда спадат към всеки тип. (Някои птици правят необичайни гнезда, които не се отнасят към нито един от четирите основни типа.) Този вид може да се окаже доста ценен, понеже се брой за всеки тип при оценяване на цели, бонус карти и при задействане на ефекти на птици.

**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 с лимит 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 за карта 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.



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

3. Може да активирате кафявите ефекти 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**.

### 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.



ОТ АВТОРА: Криле включва 170 от 914 вида птици, които се срещат в Северна Америка. Картата в долния ляв ъгъл на всяка птица изобразява континентите, които всеки вид обитава.



# ЕФЕКТИ

## ЕФЕКТИТЕ НА ПТИЦИТЕ СПАДАТ В 3 КАТЕГОРИИ:

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



**АМЕРИКАНСКИ БЯЛ ПЕЛИКАН**  
*Pelecanus erythrorhynchos*

5

274cm

**ПРИ АКТИВИРАНЕ:** Мохни 1 , за да подпъкнеш 2  от тестето под тази птица.

Пеликаните могат да работят в екип, когато ловят риба.

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



**АМЕРИКАНСКА ВЕТРУШКА**  
*Falco sparverius*


5


56cm

**ПРИ АКТИВИРАНЕ:** Хвърли всички зарове, които са извън хранилката. Ако хвърлиш поне 1 , вземи 1  и го складирай върху тази птица.

Проследява гризачите по миризмата на тяхната урина и складира обилната плячка за по-късно.

**СКЛАДИРАНЕ:** Някои ефекти позволяват да складираме 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 сформира ято, т.е. има ефект, включващ подпъкване на други карти с птици под нея. Всяка подпъкната карта носи по 1 точка в края на играта.

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



**ИЗТОЧЕН КРАЛСКИ ТИРАН**  
*Tyrannus tyrannus*

2

38cm

**ВЕДНЪЖ МЕЖДУ ХОДОВЕТЕ:** Ако друг играч изиграе птица в , ти взимаш 1  от общия резерв.

Тиранът разкрива оранжева ивица в темната област, когато защитава територията си.

**ВЕДНЪЖ МЕЖДУ ХОДОВЕТЕ (РОЗОВО):** Тези ефекти може да се активират по време на ходовете на вашите опоненти. Може да използвате розовите ефекти само по веднъж между два свои хода (ако противник 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.



**ПЛАНИНСКА СИНЯ ПТИЦА**  
*Sialia currucoides*

4

36cm

**ПРИ ИЗИГРАВАНЕ:** Играл още 1 птица в същото местообитание . Плати нормалната ѝ цена.

Този птица може да бъде открита от прерията до алпийската зона.

**ПРИ ИЗИГРАВАНЕ (БЕЗЦВЕТНО):** Тези ефекти се задействат само по веднъж, точно в момента, в който играете птицата (никога след като вече е изиграна картата).

Справочникът съдържа описание на всички ефекти на птиците.

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

# 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. **Махнете всички маркери от таблото си.**
2. **Оценете целта за рунда**, който току-що е приключил.
3. **Изхвърлете всички разкрити птици от поставката и наредете нови.**
4. **Маркерът за стартовия играч се предава по часовниковата стрелка** на следващия играч.

## ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ЦЕЛТА ЗА РУНДА

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 таблото 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

Тази страна на таблото 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.

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

**Трябва поне 1 път да постигнете целта**, за да получите точки. Например трябва да имате поне 1 полска птица, за да отбележите целта „най-много птици в полската зона“.

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

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.

Детайлно описание на всички цели ще намерите в справочника. За финално оценяване, върнете се на стр. 5.

### СИНЯ: ПО 1 ТОЧКА ЗА ВСЯКО ИЗПЪЛНЕНИЕ

На тази страна на таблото 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 таблото на съответната позиция. Ако не сте постигнали целта нито веднъж, трябва да сложите маркера на позицията с 0 точки.

*Пример: Отбелязвате целта за рунда 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.*

РУНДА 1	ПО 1	5	4	3	2	1	0
РУНДА 2	ПО 1	5	4	3	2	1	0
РУНДА 3	ПО 1	5	4	3	2	1	0
РУНДА 4	ПО 1	5	4	3	2	1	0

# 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.

Всички бонус карти се оценяват в края на играта. Вижте справочника за повече информация относно отбелязването на точките за всяка бонус карта.

# ЗАСЛУГИ

- Информацията за птиците е събрана от уебсайта All About Birds, дело на Лабораторията по орнитология към университет „Корнел“ (allaboutbirds.org), уебсайта Audubon Guide to North American Birds (www.audubon.org/bird-guide) и книгите Sibley Field Guides to Birds of Eastern North America и Western North America на Дейвид Алън Сибли.
- Разработката на хранилката за птици –кула за зарове е дело на Tower Rex (towerrex.com).
- Снимковият материал на птиците е дело на Глен Бартли, Алан Мърфи, Роман Т. Бревка, Роб Палмър и Пътър Грийн.
- Отпечатки на илюстрациите на птиците може да намерите на nataliarojasart.com и anammartinez.com
- Шрифтът Cardenio Modern е създаден от Нилс Кордес (nilscordes.com).

## Българско лицензирано издание

© 2021 Bluebird Games

**Превод:** Красимира Димитрова, Руси Папазов

**Редакция:** Николай Жеков, Красимира Димитрова

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

**Допълнителна редакция:** Георги Тотев, Даниела Янева, Йоана Цветанова, Кристина Петрова, Ростислав Бекчиев, Руси Папазов

**Благодарности** на всички, които помогнаха за доизпипването на превода: Антоан Попов, Антон и Магдалена Чолакови, Васил Лозанов, Венислава Петрова, Владимир Нгуйен, Гери Кирова, Евелин Попова, Камен Цветанов, Кристина Илиева, Кристиан „Китаец“ Дамянов, Люлина и Николай Апостолови, Мартин Томов, Христо Колев, Цветина и Михаил Лунгарови

**Специални благодарности** на Асен Игнатов и Ростислав Бекчиев от Националния природонаучен музей, които дадоха имена на част от птиците на български език и с чиято помощ съобразихме превода максимално до установените научни термини.

Красимира „Б1“ Димитрова иска да изрази допълнително благодарности към Николай „Б2“ Жеков за непрестанната подкрепа и безкрайното търпение, както и за мотивацията, за да се превърне една мечта в реалност.



## НЕ ВИ СЕ ЧЕТАТ ПРАВИЛА?

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

## 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)



STONEMAIER  
GAMES

