

КРЫЛЬЯ

ПТИЦЫ ОКЕАНИИ

Автор: *Элизабет Харгрэйв*

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

Второе дополнение к игре «Крылья Птицы Океании» познакомит вас с яркими и изумительными птицами Океании. Добавьте карты птиц Океании в колоду основной игры и играйте вместе с другими дополнениями или без них.

Входящие в состав дополнения обновлённые заповедники и новый тип корма позволят вам попробовать разные стратегии в новой обстановке. Кроме того, вас ждут новые карты бонусов, ещё больше целей раундов и новый цвет фигурок яиц.

СОСТАВ ИГРЫ

Правила

95 карт птиц



5 карт бонусов



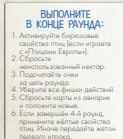
Блокнот для подсчёта очков



4 жетона целей



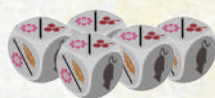
Памятка



15 фигурок яиц



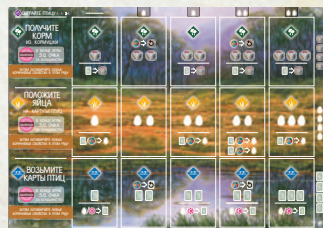
5 деревянных кубиков



69 жетонов нектара



5 заповедников



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите дополнения, с которыми вы хотите сыграть, и перемешайте общую колоду птиц. Если использовать сразу несколько дополнений, то птиц будет очень много! Каждая колода рассчитана с учётом карт бонусов основной игры, соблюдая при этом приблизительно равное количество птиц в каждом ареале и с каждым типом гнёзд. Вы можете играть как со всеми дополнениями сразу, так и с любой комбинацией этих колод. Символы в правом нижнем углу карт помогут отличить одно дополнение от другого или от базовой игры.
2. Перемешайте карты бонусов и жетоны целей из «Птиц Океании» с картами и жетонами из других коробок.
3. Подготовьтесь к игре по обычным правилам за исключением следующего:
 - а. Замените базовые 5 кубиков новыми.
 - б. Замените базовые заповедники новыми.
Вы можете использовать новые заповедники независимо от того, используете ли вы другие элементы дополнения «Птицы Океании» или нет.
 - в. Положите памятку рядом с планшетом целей.
 - г. Положите жетоны нектара в общий запас корма. Все игроки, как обычно, выбирают стартовые карты и корм из полученных 5 карт и 5 жетонов корма (кроме нектара). **Затем каждый игрок получает по 1 нектару.**

Помните, что вплоть до подсчёта очков за выполнение цели раунда все фишки действий должны оставаться в том ряду, где они использовались. Это важно для одной из целей раунда этого дополнения.



ХОД ИГРЫ

Если вы играете с этим дополнением, то ход игры в целом не меняется, однако появляются один дополнительный этап и новое свойство птиц, активирующееся в конце игры (выделены жирным ниже).

В конце каждого раунда:

1. Примените свойства птиц «в конце раунда», если играете с «Птицами Европы».
- 2. Сбросьте ненакопленный нектар (см. далее).**
3. Подсчитайте очки за выполнение цели завершившегося раунда.
4. Уберите все фишки действий из своего заповедника.
5. Сбросьте все открытые карты птиц из авиария и выложите туда новые карты из колоды.
6. Передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке игроку.

В конце игры сделайте всё, что относится к окончанию раунда, **затем активируйте свойства птиц «в конце игры»** (подробнее о новом свойстве см. далее).


НЕКТАР


Для многих птиц, обитающих в Океании, нектар, добываемый из растений, является важным источником пищи. В своей книге «Где родилась песня» биолог Тим Лоу утверждает, что в Австралии, в отличие от других частей света, птицам проще добывать нектар из-за скудности почвы, которая не позволяет деревьям получать питательные вещества, необходимые для превращения сахаров в новые ткани. В результате деревья отдают нектар опылителям, включая медососовых и разных попугаев.

Излишки сахара могут принимать и другие формы. Некоторые виды эвкалиптов, подвергаясь атаке насекомых, выделяют сладкую субстанцию, называемую медвяной росой. Другие насекомые добывают сахар из древесного сока в виде медвяной пади. Множество обитающих в этом регионе птиц – от серебряной белоглазки до глазчатой курицы – питаются хотя бы одним из этих источников сахара.

В этом дополнении появляется новый тип корма – нектар, который представляет собой все разновидности этого сахара – и новые кубики для кормушки, позволяющие добывать нектар.

НЕКТАРОМ МОЖНО ЗАМЕНИТЬ ЛЮБОЙ ТИП КОРМА, ЕСЛИ ВЫ ТРАТИТЕ ЕГО, ЧТОБЫ СЫГРАТЬ ПТИЦУ, ИСПОЛЬЗУЕТЕ СВОЙСТВО ПТИЦЫ С «ЛЮБЫМ ТИПОМ КОРМА» ИЛИ УЛУЧШАЕТЕ ДЕЙСТВИЕ.

Вы можете заменить нектаром любой из 5 прочих типов корма, если разыгрываете птицу, сбрасываете  за свойство птицы или улучшаете действие (например, сбрасываете корм, чтобы взять дополнительную карту).

- В стоимость розыгрыша некоторых птиц входит нектар. Согласно обычным правилам вы можете потратить любые 2 жетона корма вместо 1 определённого – это же правило применимо и к нектару.
- Символ  всегда включает нектар. Если вам кажется, что это правило чересчур усиливает свойства белошейной вороны и ворона (из основной игры), уберите обеих птиц из игры с этим дополнением.

НЕКТАРОМ НЕЛЬЗЯ ЗАМЕНИТЬ ДРУГОЙ КОРМ, ЕСЛИ СВОЙСТВО ПТИЦЫ КАСАЕТСЯ ОПРЕДЕЛЁННОГО ТИПА КОРМА.

Например, если при розыгрыше свойства птицы требуется добыть в кормушке грызунов, то вы не можете заменить их нектаром.

В КОНЦЕ РАУНДА ВСЁ НЕНАКОПЛЕННЫЙ ВАМИ НЕКТАР СБРАСЫВАЕТСЯ.

Вы не можете оставить нектар в личном запасе на следующий раунд.

- В конце раунда весь ненакопленный нектар возвращается в общий запас (см. с. 3).
- Вы сбрасываете только ненакопленный нектар из своего запаса: жетоны нектара, лежащие на клетках «НАКОПЛЕНО» или запасённые птицами, не сбрасываются.





ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА: выделяющийся из растений сахар во всём его многообразии нужен не только птицам. Он привлекает множество разных насекомых и млекопитающих, и в результате опыления цветки превращаются в плоды или семена. Именно эта роль нектара в экосистеме подала мне идею сделать его своеобразным джокером – ведь помимо того, что некоторые птицы питаются нектаром или медвяной падью, сам нектар и его производные способствуют возникновению других типов корма, являющихся основой рациона прочих птиц. Когда вы скармливаете нектар ястребу, представьте, что тот заметил сахарную сумчатую летягу, сидящую на цветущем эвкалипте!



ЕСЛИ ВЫ ИСПОЛЬЗОВАЛИ НЕКТАР, ЧТОБЫ СЫГРАТЬ ПТИЦУ, ПРИМЕНИТЬ СВОЙСТВО С «ЛЮБЫМ ТИПОМ КОРМА» ИЛИ УЛУЧШИТЬ ДЕЙСТВИЕ, ПОЛОЖИТЕ ЕГО НА КЛЕТКУ «НАКОПЛЕНО» В СООТВЕТСТВУЮЩЕМ АРЕАЛЕ.

Вы можете положить нектар на эту клетку, если:

НАКОПЛЕНО
В КОНЦЕ ИГРЫ:
5/2 ОЧКА
ЗА БОЛЬШИНСТВО

- Используете его в качестве стоимости розыгрыша птицы. Если для получения нектара при розыгрыше птицы вы сбросили 2 других жетона корма, не кладите ни эти жетоны корма, ни такой жетон нектара на клетку «НАКОПЛЕНО».
- Используете его в качестве  при розыгрыше свойства птицы. Обратите внимание: если свойство птицы требует сброса определённого ресурса, вы не можете вместо него сбросить .
- Используете его, чтобы заплатить за улучшение одного из действий, доступных в вашем заповеднике (например, заполнение кормушки или авиария или получение дополнительных яиц или карт).

Кладите жетон нектара в тот же ряд, где вы его использовали: если разыграли птицу, положите нектар в том ряду, где её разыграли. В ином случае кладите его в том ряду, который активировали в этот ход.

Вы не можете обменять 2 жетона нектара или 1 жетон нектара и 1 жетон другого корма на 1 жетон другого корма по схеме  = , поскольку нектар изначально считается «любим типом корма».



В КОНЦЕ ИГРЫ ПОДСЧИТАЙТЕ, У КОГО ИЗ ИГРОКОВ БОЛЬШЕ ВСЕГО НЕКТАРА НА КЛЕТКЕ «НАКОПЛЕНО» В КАЖДОМ АРЕАЛЕ. ИГРОКИ ПОЛУЧАЮТ СТОЛЬКО ОЧКОВ, СКОЛЬКО УКАЗАНО В ЗАПОВЕДНИКЕ. В КАЖДОМ АРЕАЛЕ:

- Игрок, у которого больше всего нектара, получает 5 очков.
- Игрок со следующим результатом получает 2 очка.



Как и в случае с целями раунда, у вас должен быть хотя бы 1 жетон нектара в ареале, чтобы претендовать на награду за этот ареал. Если между несколькими игроками возникла ничья, сложите очки и разделите их поровну, округлив в меньшую сторону. Например, каждый из двух игроков, претендующих на первенство за нектар, получит по 3 очка. Если они соревнуются за второй результат, то каждый получит по 1 очку.

НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ В ЗАПОВЕДНИКЕ: ЗАПОЛНЕНИЕ И ОБНОВЛЕНИЕ

Во 2-й и 4-й колонках нового заповедника появляются новые действия в лесном и болотном ареалах.

 →  **ЛЕС:** можете сбросить 1 любой корм, чтобы заполнить кормушку.

Заполнить кормушку – значит бросить в кормушку кубики, лежащие как в ней, так и вне её.

 →  **БОЛОТО:** можете сбросить 1 любой корм, чтобы обновить авиарий.

Обновить авиарий – значит сбросить карты, лежащие в нём и выложить новые из колоды.

Выполняйте действия на каждой клетке в том порядке, в каком они изображены: сперва заполните или обновите, если хотите, затем получите корм или возьмите карты.

СВОЙСТВО «В КОНЦЕ ИГРЫ»

Свойства некоторых птиц, выделенные жёлтым, срабатывают однократно – в конце игры.

Сперва подсчитайте очки за выполнение цели 4-го раунда, затем активируйте жёлтые свойства, а после уберите фишки действий. Если у вас несколько птиц с жёлтыми свойствами, можете активировать их в любом порядке. Эти свойства не активируют розовые свойства «раз между ходами».

НЕЛЕТАЮЩИЕ ПТИЦЫ

У нескольких птиц вместо размаха крыльев указан символ * – это нелетающие птицы, у некоторых из них рудиментарные крылья. Если свойство птицы или карты бонуса касается размаха крыльев, то у нелетающих птиц размах крыльев считается любимым. Например:

- Размах крыльев нелетающих птиц всегда соответствует требованиям свойства хищника.
- Размах крыльев нелетающих птиц всегда считается подходящим для тех карт бонусов, которые приносят очки за птиц с определённым размахом крыльев, как в порядке возрастания, так и убывания.

СОСЕДСТВО

Если в тексте карты упоминаются соседние птицы, то речь идёт о птицах непосредственно справа и слева от карты конкретной птицы, а также над и под ней.



ПРИЛОЖЕНИЕ

КАРТЫ БОНУСОВ

ИНЖЕНЕР-МЕХАНИК: эта карта учитывает наборы из четырёх типов гнёзд среди всех птиц в заповеднике. Ни порядок, ни расположение гнёзд значения не имеют. Важно только, чтобы набор включал гнёзда всех 4 типов.

Каждое гнездо со звёздочкой может заменить собой гнездо любого типа в наборе. Например:

- Дупло, платформа и два гнезда со звёздочкой составят полный набор.
- Два дупла, две платформы, чаша, наземное гнездо и 2 со звёздочкой составят два полных набора.
- Две чаши, два дупла, две платформы и одно со звёздочкой составят один полный набор, а не два, поскольку одно гнездо со звёздочкой можно использовать только в одном наборе.

ЭКСПЕРТ ПО РАЗМЕЩЕНИЮ: эта карта приносит очки за каждую колонку, в которой есть несколько гнёзд одного типа. Каждая колонка приносит 0, 1 или 3 очка, если в ней соответственно 0, 2 или 3 одинаковых гнезда. В разных колонках можно (но не обязательно) учитывать гнёзда разных типов.

Гнёзда со звёздочкой считаются гнёздами любого типа. Каждое гнездо со звёздочкой учитывается только один раз: вы не можете дважды посчитать его в качестве двух гнёзд разных типов, находящихся в одной колонке.

АНАЛИТИК ЛЕСНЫХ, СТЕПНЫХ И БОЛОТНЫХ ДАННЫХ: каждая из этих карт бонусов приносит очки за определённую последовательность птиц в указанном ареале, расположенных в порядке увеличения или уменьшения размаха крыльев. Эта последовательность не обязательно должна состоять из всех птиц в ареале, а также начинаться или заканчиваться первой или последней птицей в ареале. В последовательность могут входить несколько птиц с одинаковым размахом крыльев.

Помните, что у нелетающих птиц размах крыльев может считаться любым.

Например, если размах крыльев первых трёх птиц в вашем болоте выстраивается в порядке возрастания, но у четвёртой птицы в болоте размах крыльев меньше предыдущей, то ваша последовательность будет состоять из 3 птиц, поэтому бонус аналитика болотных данных принесёт вам 3 очка.

НОВЫЕ ТЕРМИНЫ В КАРТАХ БОНУСОВ

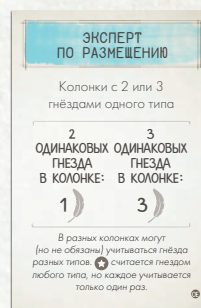
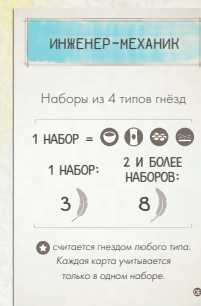
К некоторым картам бонусов из основной игры теперь следует добавить следующие понятия:

ХУДОЖНИК: бронзовый, волнистый, зебровый, крапчатый, многоцветный, оранжевый, полосатый, радужный, рыжий, сверкающий, серебряный.

КАРТОГРАФ: австралийский, каледонский, молуккский, новогвинейский, новозеландский, папуанский, северный, яванский.

АНАТОМ: грива, лицо, лоб, нога, рот, спина.

МУЗЫКАНТ: бич, колокольчик, лира, флейта.



СВОЙСТВА ПТИЦ

ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ КОРМА

СВЕРКАЮЩИЙ ДРОНГО	РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ: когда соперник получает  получите 1  из общего запаса.	
ФРЕГАТ АРИЭЛЬ	ПРИ АКТИВАЦИИ: все игроки могут сбросить по 1  с  птицы. Каждый, кто сделает это, получает по 1  из общего запаса.	
СЕРЕБРЯНАЯ БЕЛОГЛАЗКА	ПРИ АКТИВАЦИИ: все игроки получают по 1  из общего запаса.	
ОБЫКНОВЕННАЯ РОЗЕЛЛА	ПРИ АКТИВАЦИИ: все игроки получают по 1  из общего запаса. Вы дополнительно получаете 1  из общего запаса.	
МНОГОЦВЕТНЫЙ ФРУКТОВЫЙ ГОЛУБЬ	ПРИ АКТИВАЦИИ: все игроки получают по 1  из общего запаса. Вы дополнительно получаете 1  из общего запаса.	
РЕГИАНОВА РАЙСКАЯ ПТИЦА ВОСТОЧНАЯ ПТИЦА-БИЧ ЗОЛОТОУХИЙ МЕДОСОС АВСТРАЛИЙСКИЙ ЗОЛОТОЙ ШАЛАШНИК	ПРИ АКТИВАЦИИ: выберите соперника. Вы оба получаете по 1 [тип корма] из общего запаса.	
БЕЛОГОРЛАЯ КОНОПОФИЛА	ПРИ АКТИВАЦИИ: сбросьте 1  . Если сделали это, получите 1  из общего запаса.	
МЕДОСОС-КОЛОКОЛЬЧИК	ПРИ АКТИВАЦИИ: сбросьте любое количество  , чтобы получить столько же  из общего запаса.	
ЛАСТОЧКОВЫЙ ЦВЕТОЕД	ПРИ АКТИВАЦИИ: получите 1  из общего запаса или сбросьте 1  , чтобы получить 1  из общего запаса.	
ЖЕЛТОКРЫЛАЯ МЕДОВКА	ПРИ АКТИВАЦИИ: получите 1  из кормушки, если возможно.	Прежде чем получить этот корм, можете перебросить кубики в кормушке, если все они лежат одинаковой гранью вверх.
НОВОЗЕЛАНДСКИЙ ПЛОДОЯДНЫЙ ГОЛУБЬ ГРИФОВЫЙ ПОПУГАЙ КРАСНОЛОБАЯ ПЕТРОИКА АВСТРАЛИЙСКАЯ ШИЛОКЛЮВКА	ПРИ АКТИВАЦИИ: если в запасе соперника [справа/слева] от вас есть [тип корма], получите 1 [этого типа корма] из общего запаса.	
ЭМУ	ПРИ АКТИВАЦИИ: получите все  в кормушке. Оставьте себе половину (округлив вверх), а остальные распределите на свой выбор среди соперников.	Вы не можете сбросить  , не раздав их соперникам.
РАДУЖНЫЙ ЛОРИКЕТ	ПРИ АКТИВАЦИИ: сбросьте 1  на клетку «НАКОПЛЕНО» в вашем  . Если сделали это, получите 2  из кормушки.	
КРАСНОЛОПАСТНЫЙ СЕРЁЖЧАТЫЙ МЕДОСОС	ПРИ РОЗЫГРЫШЕ: получите по 1  из общего запаса за каждую птицу в вашем  с размахом крыльев менее 49 см.	

СОЛДАТСКИЙ ЧИБИС	<p>ПРИ РОЗЫГРЫШЕ: заполните кормушку, затем за каждый тип корма в кормушке получите по 1 жетону этого типа.</p>	<p>Если на выпавшей грани два типа корма, можете получить оба. Однако свойство чибиса позволяет получить не более 1 жетона каждого типа корма. Получив жетоны, уберите соответствующие кубики из кормушки.</p> <p>Применяя это свойство, вы бросаете кубики только один раз – когда заполняете кормушку в начале. Если в результате получения корма за счёт этого свойства в кормушке остаются одинаковые кубики, вы не можете их перебросить.</p>
АВСТРАЛИЙСКИЙ СОВИНЫЙ КОЗОДОЙ	<p>РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ: когда соперник выполняет действие «Получите корм», в конце его хода получите 1 🐸 из кормушки.</p>	<p>Если все кубики в кормушке лежат одинаковой гранью вверх, можете заполнить её, прежде чем получить 🐸.</p> <p>Если в кормушке нет 🐸, вы ничего не получаете.</p>

ДЛЯ НАБОРА КАРТ

АВСТРАЛИЙСКИЙ ЖУРАВЛЬ	<p>ПРИ АКТИВАЦИИ: выберите соперника. Он кладёт 1 ○, а вы берёте 2 🟩.</p>	<p>Вы можете взять карты, даже если соперник не может положить ○.</p>
АВСТРАЛИЙСКАЯ ШИРОКОНОСКА	<p>ПРИ АКТИВАЦИИ: выберите соперника. Вы оба берёте по 1 🟩 из колоды.</p>	
РОЗОВОУХАЯ УТКА АВСТРАЛИЙСКИЙ БЛЕСТЯЩИЙ ЧИРОК	<p>ПРИ АКТИВАЦИИ: возьмите 2 🟩 из колоды. Оставьте себе одну, а другую отдайте сопернику.</p>	
ДОМИНИКАНСКАЯ ЧАЙКА	<p>ПРИ АКТИВАЦИИ: сбросьте любое количество 🎲, чтобы взять столько же 🟩.</p>	
АВСТРАЛИЙСКИЙ ОГАРЬ ЛОПАСТНАЯ УТКА КОРОЛЕВСКАЯ КОЛПИЦА ЧЁРНО-БЕЛАЯ ВЕЕРОХВОСТКА	<p>ПРИ АКТИВАЦИИ: возьмите 1 открытую 🟩 из авиария с [тип гнезда] или ⭐ гнездом. Перед этим можете обновить авиарий или пополнить его.</p>	<p>Прежде чем взять открытую карту с указанным типом гнезда, вы можете:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Обновить авиарий (сбросить все открытые карты и выложить вместо них 3 новые). • Пополнить авиарий (выложить новые карты из колоды на пустые места). • Оставить в авиарии всё как есть.



ДЛЯ КЛАДКИ ЯИЦ

КРАСНОХВОСТАЯ БРОНЗОВАЯ КУКУШКА	РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ: когда соперник выполняет действие «Положите яйца», эта птица откладывает 1  на другую птицу с размахом крыльев менее 30 см.	
ФАЗАНЬЯ ШПОРЦЕВАЯ КУКУШКА	РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ: когда соперник выполняет действие «Положите яйца», положите 1  на эту птицу.	
АСТРАПИЯ ПРИНЦЕССЫ СТЕФАНИИ	ПРИ АКТИВАЦИИ: выберите соперника. Вы оба кладёте по 1  .	
ЯВАНСКИЙ ЖАВОРОНОК	ПРИ АКТИВАЦИИ: сбросьте 1  . Если сделали это, положите не более 2  на эту птицу.	
ПОЛОСАТАЯ ГОРЛИЦА	ПРИ АКТИВАЦИИ: сбросьте любое количество  . Положите по 1  на эту птицу за каждый сброшенный  .	
АВСТРАЛИЙСКИЙ ПЕРЕПЕЛ	ПРИ РОЗЫГРЫШЕ: сбросьте до 6  . Положите по 1  на эту птицу за каждый сброшенный  .	
ЧЕРНОСПИННАЯ СУЛТАНКА	ПРИ АКТИВАЦИИ: положите 1  на соседнюю птицу.	Соседними считаются птицы, находящиеся непосредственно слева, справа, над и под этой птицей.
БЕЛОБРЮХИЙ ЛАСТОЧКОВЫЙ СОРОКОПУТ	ПРИ РОЗЫГРЫШЕ: положите по 1  на каждую птицу в вашем  , включая эту.	
СЕРАЯ КРЯКВА	В КОНЦЕ ИГРЫ: за каждые 2  в вашем  положите по 1  на эту птицу.	Учитывайте предел кладки яиц. Например, если в  у вас 6 яиц, но у кряквы осталось место только для 1 яйца, вы кладёте 1 яйцо. Округляйте вниз (т.е., если у вас 5 яиц в  , положите 2 яйца). Кладите яйца после подсчёта очков за выполнение цели 4-го раунда.
КРАПЧАТЫЙ ПОГОНЬШ	В КОНЦЕ ИГРЫ: положите по 1  на каждую птицу в вашем  , включая эту.	Кладите яйца после подсчёта очков за выполнение цели 4-го раунда.
МАЛЫЙ ПЁСТРЫЙ БАКЛАН ГЛАЗЧАТАЯ КУРИЦА ОРАНЖЕВОНОГИЙ БОЛЬШЕНОГ	В КОНЦЕ ИГРЫ: положите по 1  на каждую вашу птицу с [тип гнезда] гнездом, включая эту.	Можете считать  гнездами любого типа и положить яйца в том числе на них. Кладите яйца после подсчёта очков за выполнение цели 4-го раунда.
КРАСНОСПИННЫЙ РАСПИСНОЙ МАЛЮР	В КОНЦЕ ИГРЫ: положите по 1  на каждую вашу птицу с  гнездом, включая эту.	Эта птица откладывает яйца исключительно на карты птиц с  гнездом. Кладите яйца после подсчёта очков за выполнение цели 4-го раунда.
ЧЁРНЫЙ ЛЕБЕДЬ БЛЕСТЯЩИЙ РАСПИСНОЙ МАЛЮР	В КОНЦЕ ИГРЫ: положите по 1  на каждую вашу птицу с размахом крыльев [определённого размера], включая эту.	Размах крыльев нелетающих птиц считается любым, поэтому вы можете положить на них яйца, разыграв свойства каждой из этих птиц, несмотря на то, что у них взаимоисключающие условия. Кладите яйца после подсчёта очков за выполнение цели 4-го раунда.



ДЛЯ СОЗДАНИЯ СТАИ

РОЗОВЫЙ КАКАДУ	ПРИ АКТИВАЦИИ: выберите соперника. Он заполняет кормушку и получает 1  , если возможно, а вы подкладываете 2  из колоды под эту карту.	
КРАСНОГРУДАЯ ЧЕКАНОВАЯ ТРЯСОГУЗКА	ПРИ АКТИВАЦИИ: сбросьте 1  . Если сделали это, подложите 1  из колоды под эту карту.	
КОРЕЛЛА	ПРИ АКТИВАЦИИ: сбросьте 1  . Если сделали это, подложите 1  из авиария под эту карту.	Вы не можете воспользоваться этим свойством, чтобы взять карту из авиария в руку.
ЗЕБРОВАЯ АМАДИНА	ПРИ АКТИВАЦИИ: если в запасе соперника справа от вас есть  , подложите 1  из колоды под эту карту.	
БОЛЬШОЙ ЖЕЛТОХОХЛЫЙ КАКАДУ КАКАДУ ИНКА	ПРИ АКТИВАЦИИ: подложите 1  с руки под эту карту. Если сделали это, все игроки получают по 1 [тип корма] из общего запаса.	
ЧЕРНОШАПОЧНАЯ МАНОРИНА	ПРИ АКТИВАЦИИ: подложите 1  с руки под эту карту. Если сделали это, положите не более 2  на эту птицу. Соперники могут положить по 1  .	Если вы подложили  под эту карту, но не положили яйца (например, из-за достижения предела кладки) на неё, каждый соперник всё равно может положить по 1  на птицу в своём заповеднике.
ВОЛНИСТЫЙ ПОПУГАЙЧИК	ПРИ АКТИВАЦИИ: подложите птицу из авиария с наименьшим размахом крыльев под эту карту.	Если таких птиц несколько, выберите любую.
ГРИВИСТАЯ УТКА	ПРИ АКТИВАЦИИ: подложите не более 3  с руки под эту карту. Если подложили хотя бы 1  , получите 1  из общего запаса.	Раз в ход вы можете получить не более 1  за эту птицу, вне зависимости от того, сколько карт вы под неё подложите.
СТЕПНОЙ КОНЁК	В КОНЦЕ ИГРЫ: подложите по 1  из колоды под каждую карту в вашем  , включая эту.	
ПАПУАНСКИЙ КАЛАО	ПРИ РОЗЫГРЫШЕ: сбросьте все  с одной из ваших птиц с  гнездом. За каждое сброшенное  подложите по 2  из колоды под эту карту.	
НОВОГВИНЕЙСКАЯ ЛАСТОЧКА	ПРИ РОЗЫГРЫШЕ: подложите по 1  из колоды под каждую карту в этом ареале, включая эту.	
ЧЁРНАЯ КЛАНЯЮЩАЯСЯ КРАЧКА	ПРИ АКТИВАЦИИ: заполните кормушку и получите всех  из неё, если возможно. Можете сбросить любое число этих  , чтобы подложить столько же  из колоды под эту карту.	Получив корм, не забудьте убрать кубики из кормушки.
СЕРЫЙ ЧИРОК	ПРИ АКТИВАЦИИ: посмотрите 3  из колоды. Оставьте 1  птицу, если возможно. Подложите её под эту карту или оставьте в руке. Остальные сбросьте.	
МОЛУККСКИЙ ИБИС	ПРИ АКТИВАЦИИ: перемешайте сброс и, не добавляя его в колоду, возьмите 2  из него. Выберите 1 и подложите её под эту карту или оставьте в руке. Вторую сбросьте.	Стопка сброса должна лежать отдельно от колоды птиц, даже после того, как вы перемешали её и взяли оттуда карты.

ДЛЯ ОХОТЫ И ЛОВЛИ РЫБЫ







МАЛЫЙ ПИНГВИН	ПРИ АКТИВАЦИИ: возьмите и сбросьте 5  из колоды. За каждую  в стоимости тех птиц запасите по 1  из общего запаса на этой карте.	
РЫЖАЯ ИГЛОНОГАЯ СОВА	ПРИ АКТИВАЦИИ: возьмите 1 открытую  из авиария с размахом крыльев менее 75 см и подложите под эту карту.	
КАЛЕДОНСКАЯ КВАКВА	ПРИ АКТИВАЦИИ: посмотрите  из колоды. Если она обитает в  , подложите её под эту карту. Если нет, сбросьте.	
БУРЫЙ СОКОЛ	ПРИ АКТИВАЦИИ: посмотрите  из колоды. Если в стоимости той птицы есть  или  , подложите её под эту карту. Если нет, сбросьте.	
КЛИНОХВОСТЫЙ ОРЁЛ	ПРИ АКТИВАЦИИ: посмотрите  из колоды. Если > 65 см, подложите карту под эту и запасите 1  из общего запаса на ней. Если нет, сбросьте.	Обратите внимание, что, в отличие от большинства хищников, этот орёл охотится на птиц с размахом крыльев БОЛЕЕ 65 см.
СЕРОСПИННАЯ ФЛЕЙТОВАЯ ПТИЦА	ПРИ АКТИВАЦИИ: посмотрите  из колоды. Если < 40 см, подложите карту под эту и запасите 1  из общего запаса на ней. Если нет, сбросьте.	
ЧЕРНОПЛЕЧИЙ ДЫМЧАТЫЙ КОРШУН	ПРИ АКТИВАЦИИ: заполните кормушку и получите 1  из неё, если возможно. Можете отдать её сопернику. Если сделали это, положите не более 3  на эту птицу.	Получив корм, не забудьте убрать кубик из кормушки.
СЕРОГРУДАЯ СОРОКОПУТОВАЯ МУХОЛОВКА	ПРИ АКТИВАЦИИ: заполните кормушку и получите всех  из неё, если возможно. Можете записать любое количество из них на этой карте.	Получив корм, не забудьте убрать кубик из кормушки.
ИСПОЛИНСКИЙ ЛЯГУШКОРОТ	ПРИ АКТИВАЦИИ: заполните кормушку. Получите 1  или  из кормушки, если возможно, и запасите на этой карте.	Вы получаете только 1 жетон корма. Получив корм, не забудьте убрать кубик из кормушки.
БЕЛОБРЮХИЙ ОРЛАН	ПРИ АКТИВАЦИИ: заполните кормушку. Получите 1  или 1  из кормушки, если возможно, и запасите на этой карте.	Вы получаете только 1 жетон корма. Получив корм, не забудьте убрать кубик из кормушки.
СМЕЮЩАЯСЯ КУКАБАРА	ПРИ АКТИВАЦИИ: заполните кормушку. Если сделали это, получите 1  ,  или  , из неё, если возможно.	Вы получаете только 1 жетон корма. Получив корм, не забудьте убрать кубик из кормушки.
БЕЛОЛИЦА ЦАПЛЯ	ПРИ АКТИВАЦИИ: заполните кормушку и получите всех  из неё, если возможно. Можете записать любое количество из них на этой карте.	Получив корм, не забудьте убрать кубики из кормушки. Вы можете записать  на этой карте или добавить её в свой запас корма.
СВЯЩЕННАЯ АЛЬЦИОНА	РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ: когда соперник выполняет действие «Получите корм», в конце его хода получите 1  ,  или  из кормушки.	Если все кубики в кормушке лежат одинаковой гранью вверх, можете заполнить её, прежде чем получить  ,  или  . Если в кормушке нет ни  , ни  , ни  , вы ничего не получаете.

ДЛЯ КАРТ БОНУСОВ











СЕВЕРНЫЙ КИВИ	ПРИ РОЗЫГРЫШЕ: сбросьте карту бонусов. Если сделали это, возьмите 4 новые карты бонусов и оставьте 2.	
АВСТРАЛИЙСКИЙ СТРАННИК	ПРИ РОЗЫГРЫШЕ: возьмите по 1 новой карте бонусов за каждую птицу в вашем  и оставьте 1.	
КЕА	ПРИ РОЗЫГРЫШЕ: возьмите 1 новую карту бонусов. Можете сбросить любое количество  , чтобы дополнительно взять столько же карт бонусов. Оставьте 1 карту из взятых, остальные сбросьте.	Сперва возьмите 1 новую карту бонусов, затем решите, сколько дополнительных карт бонусов вы хотите взять, и сбросьте столько же корма. Вы можете сделать это только один раз.
ОЛУША АББОТТА	ПРИ РОЗЫГРЫШЕ: возьмите 3 новые карты бонусов. Если сделали это, сбросьте любые 2 карты бонусов.	Это свойство позволяет вам взять в руку 3 дополнительные карты бонусов, после чего вы должны сбросить любые 2 из имеющихся у вас карт бонусов.
КРИВОНОСЫЙ ЗУЁК	ПРИ РОЗЫГРЫШЕ: посмотрите все сброшенные карты бонусов. Возьмите 1 из них.	Не объединяйте стопку сброса с колодой карт бонусов.
КАКАПО, ИЛИ СОВИНЫЙ ПОПУГАЙ	В КОНЦЕ ИГРЫ: возьмите 4 новые карты бонусов и оставьте 1.	Возьмите 4 карты бонусов, выберите одну и сбросьте другие. Если колода бонусов закончилась, перемешайте взакрытую сброшенные карты и сформируйте новую.

ПРОЧИЕ СВОЙСТВА

БОЛЬШОЙ ЛИРОХВОСТ НОВОЗЕЛАНДСКИЙ ТУИ	ПРИ АКТИВАЦИИ: скопируйте коричневое свойство одной из птиц в  соперника [слева/справа] от вас.	Вы можете скопировать только коричневое свойство «при активации».
КРАСНОКРЫЛЫЙ ПОПУГАЙ	ПРИ АКТИВАЦИИ: отдайте 1  из вашего запаса сопернику. Если сделали это, положите 2  на эту птицу или получите 2  из кормушки.	
ШЛЕМОНОСНЫЙ КАЗУАР	ПРИ РОЗЫГРЫШЕ: сбросьте птицу из вашего  и положите эту птицу на её место (не платите яйца). Если сделали это, положите 4  на эту птицу. Если сделали это, положите 4 на эту птицу и получите 2  из общего запаса.	Вы должны оплатить стоимость розыгрыша кормом, но не яйцами. Вы можете сыграть эту птицу на пустую клетку, но тогда вам придётся заплатить яйца, при этом вы не получите  и не сможете положить яйца в этот момент.
АВСТРАЛИЙСКАЯ КАМЫШОВКА ЗОЛОТОГОЛОВАЯ ЦИСТИКОЛА СЕРЯЯ ГЕРИГОНА	ПРИ РОЗЫГРЫШЕ: сыграйте вторую птицу в ваш [ареал]. Не платите 1  в её стоимости.	
АВСТРАЛИЙСКАЯ ГРАЛИНА	В КОНЦЕ ИГРЫ: сбросьте 2  из вашего  . Если сделали это, сыграйте птицу в ваш  , не платя яйца. Если у неё есть свойство «при розыгрыше» или «в конце игры», можете применить его.	Сыграв птицу с помощью этого свойства, вы не можете активировать другие типы свойств птиц (например, «в конце раунда»).
СЕРОГОЛОВАЯ МУНИЯ	В КОНЦЕ ИГРЫ: сыграйте птицу. Заплатите корм как обычно, а яйца на 1 меньше. Если у неё есть свойство «при розыгрыше» или «в конце игры», можете применить его.	Свойства данных птиц срабатывают, когда весь ваш нектар уже сброшен. Поэтому, если вы хотите использовать такое свойство, чтобы сыграть птицу, стоимость которой включает нектар, вам придётся получить его по схеме обмена 2 к 1.
ГУЛЬДОВА АМАДИНА	В КОНЦЕ ИГРЫ: сыграйте птицу. Заплатите корм и яйца как обычно. Если у неё есть свойство «при розыгрыше» или «в конце игры», можете применить его.	Обычная стоимость розыгрыша птицы включает стоимость в яйцах, указанную над той колонкой, куда вы играете птицу. Сыграв птицу с помощью этого свойства, вы не можете активировать другие типы свойств птиц (например, «в конце раунда»).

АВСТРАЛИЙСКАЯ ВОРОНА ХОХЛАТЫЙ БРОНЗОВОКРЫЛЫЙ ГОЛУБЬ	В КОНЦЕ ИГРЫ: запасите не более X [тип корма] из своего запаса на этой карте.	
ВОРОНА-СВИСТУН	В КОНЦЕ ИГРЫ: сбросьте по 1  с каждой другой птицы в этом ряду и колонке. За каждое сброшенное  запасите по 2  из общего запаса на этой карте.	Если на картах соответствующих птиц нет  , не сбрасывайте ничего с них.
ДЛИННОНОГАЯ ПЕТРОИКА	ПРИ АКТИВАЦИИ: если в запасе соперника справа от вас есть  , запасите 1  из общего запаса на этой карте.	

ЦЕЛИ РАУНДА

(КОРМ) В СТОИМОСТИ ВАШИХ ПТИЦ: посчитайте сколько символов корма, указанных на этом жетоне цели, встречается в стоимости ваших птиц. Например, если цель – « +  в стоимости ваших птиц», посмотрите на символы стоимости птиц в вашем заповеднике (левый верхний угол карты) и подсчитайте все  плюс все . Если в стоимости птицы был выбор «/  (вы заплатили ИЛИ , ИЛИ ), то для этой цели раунда учитывается только что-то одно. Игнорируйте  и .

БЕЗ ЦЕЛИ: в конце этого раунда не считайте очки за цели. Оставьте свою фишку у себя. В каждом последующем раунде у игроков будет на 1 ход больше, чем обычно.

КЛЮВ УКАЗЫВАЕТ ВЛЕВО/ВПРАВО: учитываются те птицы, чьи клювы повернуты в указанном направлении. Те птицы, чьи клювы указывают прямо (или вверх) не учитываются.

Эти цели были добавлены специально, чтобы вы лишний раз рассматривали изображения птиц. Создатели игры внимательно изучили все карты и считают, что направление клюва можно определить без труда, однако, если за вашим игровым столом есть разногласия по этому вопросу, рекомендуем не использовать эти цели в игре. Подробнее об изображениях некоторых птиц:

- Хотя кривоносый зуёк (из этого дополнения) смотрит прямо, его клюв указывает налево относительно карты..
- На карте черноклювой гагары (из основной игры) изображены две птицы: одна повернута влево, а другая – вправо, поэтому эту карту можно учитывать для обеих целей.
- На карте большой поганки (из дополнения «Птицы Европы») изображены две птицы, клювы которых указывают в одном направлении: эта карта учитывается один раз для цели «клюв указывает влево».

Список птиц, клювы которых не указывают ни вправо, ни влево:

ОСНОВНАЯ ИГРА

Виргинский филин
Калифорнийский кондор
Кроличий сыч
Обыкновенная сипуха
Пёстрая неясыть
Пятнистая неясыть
Рогатый жаворонок
Североамериканская совка

ЕВРОПА

Белая (полярная) сова
Домовый сыч
Короткопалая пищуха

ОКЕАНИЯ

Австралийский совиный козодой
Какапо, или совиный попугай
Рыжая иглоногая сова

ФИШКИ В РЯДУ «СЫГРАЙТЕ ПТИЦУ»: подсчитайте, сколько фишек вы поставили на действие «Сыграйте птицу» в этом раунде. Обратите внимание, что для этой цели вы должны оставлять свои фишки действий в тех рядах, где вы их использовали.

В ИГРЕ ИСПОЛЬЗОВАНЫ:

Сведения о птицах взяты из «Справочника птиц мира», сайта программы «Жизнь австралийских птиц», цифровой энциклопедии новозеландских птиц, «Справочника австралийских птиц» Питера Менкхорста и др. (Издательство Принстонского университета), книги Тима Лоу «Где родилась песня» (Издательство Йельского университета).

ИСТОЧНИКИ ФОТОГРАФИЙ:

Душан Бринкхуизен

Four Oaks/Shutterstock.com

Джефф Джонс

Джефф Уокер

Грег Оукли

Хейн де Кок

Ян Вегенер

Джош Мор

Лео Берзинс

Марк Далмюлдер

Михал Клажбан

Мик Мак-Кин

Ша Лу

Пита Джейд

Стив Эттвуд

Гэри Крамер

Майкл Гриммиг

Стив Расселл

Майк Эшби

Ларс Петерссон

Станислав Харванчик

Ханне и Йенс Эриксени

Дуби Шапиро

Николас Тан

Даниэль Пос

Патрик Донини

Керри Казредрейсер

Марк Сандерс

Бруна Тебгуан

Кев Колмейер

Роджер Уосли

Стив Аттвуд

Анджела Таундрои

Иггино Ван Баэль

Шрифт Cardenio Modern создан Нильсом Кордесом

Авторы игры выражают благодарность членам группы на Facebook, чьи идеи использованы в этом дополнении:

Ракель Мор-Холланд

Бэтси де Врееде

Сэм Грэй

Тревис Уиллс

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Татьяне Леонтьевой, Евгению Мельникову, Андрею Черепанову, Андрею Королёву, Роману Дженбазу, Андрею Багрикову, Филиппу Иванову за помощь в подготовке русского издания.



STONEMAIER
GAMES

