

КРИЛА. КИШЕНЬКОВА ГРА

Авторка: Єлізабет Харгрейв

Художниці: Наталія Рохас і Ана-Марія Мартінес Харамілью

Ласкаво просимо до світу «Крил»,
де ви змагатиметесь, щоб зібрати
найкращу зграю птахів зі всього світу.

Відеоправила гри



Для першої гри вам знадобляться

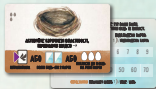
усі двобічні карти
птахів / корму



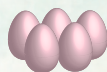
карта першого гравця



1 карта гнізда /
підрахунку балів
кожному гравцю



всі фігурки яєць



1 пам'ятка кожному
гравцю



1 жетон гравця кожному
гравцю



Для **просунутих** гравців: планшет
цілей і двобічні карти цілей.



Для **соло-режиму**: компоненти,
перелічені в «Правилах Автоми» .



Запит на заміну компонентів можна подати через форму на
сайті: igromag.ua

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Якщо хтось із гравців грає вперше, ігноруйте **просунуті** правила.

1. Перетасуйте двобічні карти птахів / корму боком «корм» догори. Роздайте **6 карт** кожному гравцю окремими стопами; відкладіть ці стопи до кроку **И**.
2. Утворіть **запас**:
 - А** Розділіть решту карт птахів / корму на 4 приблизно однакові колоди та покладіть їх боком «корм» догори в межах досяжності всіх гравців.
 - Б** Переверніть верхню карту в кожній із колод корму та покладіть їх поруч зі своїми колодами боком «птах» догори.
 - В** Залиште місце для єдиної **колоди скиду**.
 - Г** Розмістіть яйця в межах досяжності всіх гравців.



3. **Просунути:** розмістіть планшет цілей так, щоб усі гравці його бачили. Виберіть навання 2 **карти цілей** та покладіть їх довільним боком догори на планшет цілей. Поверніть решту карт цілей у коробку.



4. Кожен гравець:

Д отримує **карту гнізда** та започатковує власну **зграю** (єдиний ряд карт, який згодом міститиме зіграні карти птахів);

Е отримує **1 жетон гравця**;

Ж отримує **1 яйце** та додає його у своє гніздо;

И перевертає 2 верхні карти зі своїх 6 карт корму на бік «птах», потім розташовує їх під своєю зграєю, щоб утворити **резерв**.

Порядок карт у резерві неважливий — можете сортувати їх на власний розсуд.

Просунути: кожен гравець на власний розсуд може обрати, які 4 з його карт будуть картами корму, а які 2 — картами птахів.



5. Навнання оберіть першого гравця. Він отримує **карту першого гравця** і тепер може виконати свій перший хід.



ПРО ГРУ

У свій хід:

1. Виконайте одну **дію гнізда** (зіграти птаха / взяти 2 карти / покласти 3 яйця).
2. Зліва направо активуйте коричневі властивості на птахів у вашій зграї.
3. За необхідності поновіть карти птахів у запасі.

Гра продовжується за годинниковою стрілкою, доки один із гравців не збере у своїй зграї **6 птахів**. Після того як усі гравці виконають однакову кількість ходів, розпочинається підрахунок балів. Перемагає гравець із найбільшою кількістю балів.

Це головне, що потрібно знати, щоб почати грати; решта цієї книги правил описує кожен крок більш детально.

ДІЯ ГНІЗДА 1: ЗІГРАТИ ПТАХА

Зіграйте карту птаха зі свого резерву, сплативши її вартість.

Долучіть праворуч до своєї зграї цього птаха. Вартість птаха вказано в яйцях та / або кормі у верхньому лівому куті його карти.

До **вашої зграї** входить карта гнізда та всі розіграні карти птахів праворуч від неї.

- **Вартість у кормі** сплачується скиданням потрібної кількості карт корму з вашого резерву в скид **боком «корм» догори**. Якщо вартість містить символ , можете оплатити її однією картою корму будь-якого типу.

Вартість



- **Конвертація корму:** якщо під час розігрування птаха вам бракує одного з видів корму, ви можете замінити його двома будь-якими іншими картами корму.
- **Вартість у яйцях** сплачується скиданням яйця з вашого гнізда або птаха у вашій зграї. (На відміну від корму, для сплати вартості яйцями неможливо застосувати конвертацію 4 два до одного.)



ПРО КАРТИ ПТАХІВ

Кожна карта птаха містить таку інформацію:

Вартість: коли граєте цього птаха, скиньте вказані корм та яйце.

Бали: якщо цей птах є у вашій зграї, додайте це значення під час підрахунку балів наприкінці гри.

Ліміт кладки: максимальна кількість яєць, яку одночасно може мати цей птах.

Розмах крил: значення, що описує розмір птаха та використовується під час полювання птахів на інших птахів.

Властивість: можете виконувати цю дію щоходу, зокрема й у хід, коли зіграли цього птаха (див. «Перелік властивостей птахів» на с. 10).



БЕЗХРЕБЕТНІ



ЗЕРНО



РИБА



ФРУКТИ



ГРИЗУНИ

ДІЯ ГНІЗДА 2: ВЗЯТИ 2 КАРТИ

Отримайте 2 карти із запасу та додайте їх у свій резерв.

Можете взяти 2 птахів із відкритих карт птахів, 2 верхні карти корму з колод корму або по 1 карті кожного виду. Зберігайте отримані карти тим боком догори, яким ви їх отримали (не змінюйте бік «корм» на бік «птах» і навпаки).

- Оскільки в кожній колоді корму більше однієї карти, ви можете брати кілька карт із тієї самої колоди.
- Наприкінці свого ходу поновіть запас карт птахів, перевернувши потрібну кількість карт із найближчих колод корму.
- Ваш резерв може містити будь-яку кількість карт.

Необов'язково: якщо під час отримання карт у запасі є 3 або більше однакових карт корму, то будь-якої миті можна скинути всі ці карти.



КОЛИ КОЛОДА КОРМУ СПОРОЖНІЄ

Коли колода корму порожня, візьміть нижню половину карт із колоди скиду (або нижню половину найбільшої колоди корму, якщо колода скиду відсутня), перетасуйте її та використовуйте як нову колоду корму. Зробіть це негайно, щойно така колода спорожніє під час вашого ходу. «Половина» — це приблизна величина.

Щоразу як ви отримуєте карти, кладіть їх у свій резерв.

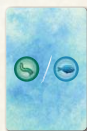
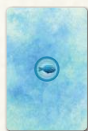
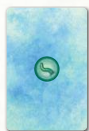
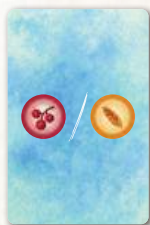
Зберігайте отримані карти тим боком догори, яким ви їх отримали: заборонено перевертати карти з боку «корм» на бік «птах» і навпаки. Зберігайте карти на столі, щоб не сплутати, яким боком вони мають бути догори! Можете групувати карти в резерві на власний розсуд (наприклад, зібрати всі карти корму в один стос).



ПРО КАРТИ КОРМУ

Кожна карта корму вартує **1 корм**.

- Властивості птахів з ефектом «отримати визначений корм» або «отримати будь-який корм (🌐)» дають змогу вибрати із запасу будь-яку карту корму, на якій зображено цей тип корму.
- Незалежно від того, як ви отримали карту корму, якщо на ній зображено 2 типи корму, ви можете витратити її як один із них (наприклад, карту праворуч можна витратити як фрукт АБО як зерно, але не обидва).



ДІЯ ГНІЗДА 3: ПОКЛАСТИ 3 ЯЙЦЯ ○○○○

Покладіть до 3 яєць, помістивши кожне на різні карти (птаха чи гнізда), які не досягли ліміту кладки. Карта птаха не може містити більше яєць, ніж на ній вказано. Так само ваша карта гнізда може містити не більше 3 яєць.

Якщо у вас немає 3 різних карт, куди можна покласти яйця, ви все ще можете виконати цю дію з меншою кількістю яєць. Поклавши яйце, ви можете сплачувати ним вартість, однак заборонено перекладати його на іншу карту.

У рідкісних випадках, якщо не залишилось доступних фігурок яєць, використайте натомість будь-який замітник.



АКТИВАЦІЯ ВЛАСТИВОСТЕЙ ПТАХІВ

Виконавши дію гнізда, рухайтесь **зліва направо** своєю зграєю та активуйте кожного птаха, який має **коричневу властивість** (див. «Перелік властивостей птахів» на наступній сторінці).

- Ви можете активувати **всіх птахів у вашій зграї з коричневими властивостями**, разом із птахом, зіграним у поточному ході.
- **Усі властивості не є обов'язковими**: ви можете пропустити птаха, властивість якого не бажаєте активувати. Пропуск властивості, яка має вплив на інших гравців, означає, що вона **не надає** іншим гравцям жодних переваг.
- **Жетони гравців**: рухаючись зграєю, перекладайте свій жетон гравця на кожну карту птаха, властивість якого ви зараз розігруєте.

Зелені властивості птахів є постійними та залишаються активними протягом усього вашого ходу. Вони починають діяти одразу, щойно ви зіграли відповідного птаха. Ці властивості можуть зменшити вартість розіграшу карти птаха або дати змогу використати визначений корм як універсальний.

Рухаючись зграєю для активації птахів із коричневими властивостями, просто пропускайте птахів із зеленими властивостями.



ЗАВЕРШЕННЯ ХОДУ

Щойно ви досягнете крайньої правої карти у зграї, ваш хід завершується. Поверніть жетон гравця у гніздо. За потреби поновіть запас птахів із сусідніх колод корму. Гру продовжує наступний за годинниковою стрілкою гравець.

ПЕРЕЛІК ВЛАСТИВОСТЕЙ ПТАХІВ

Властивості з коричневим фоном можна активувати в кожен хід по черзі, рухаючись зграєю зліва направо.

	Якщо два символи сполучені стрілкою, то ви повинні спершу виконати умову перед стрілкою, щоб отримати винагороду, зображену після неї.
	Якщо на карті зображено 2 дії без стрілки, то вони не пов'язані: можете виконати одну з них або обидві в будь-якому порядку.
  Будь-яка карта Будь-який птах   Будь-який корм Визначений корм	Взяти карту у свій резерв Властивості, що дають змогу отримати визначений корм: можете взяти будь-яку верхню карту, на якій зображено цей корм (зокрема й ті, що містять 2 види корму на вибір). Властивості, що дають змогу отримати птахів із визначеним кормом: карта птаха має містити такий корм (символ  не підходить).
	Підкласти карту з резерву (1 бал) Якщо у вашому резерві є карта зображеного типу (наприклад, карта корму «гризун»), можете підкласти таку карту під цього птаха. Дозволено підкладати лише одну карту за раз, однак не існує обмеження на кількість підкладених карт.
	Уполювати птаха Подивіться на верхню карту будь-якої колоди корму. Якщо птах на її звороті має менший розмах крил, ніж указаний у цій властивості, підкладіть ту карту під цього птаха; інакше скиньте її.
	Покласти яйце (1 бал) Додайте яйце на свою карту (гнізда або птаха), де ще не досягнуто ліміту кладки.
	Скинути Скиньте 1 яйце зі свого гнізда або будь-якого з ваших птахів чи скиньте карту визначеного типу зі свого резерву. Усі скинуті карти кладіть у стос скиду боком «корм» догори.
	Усі гравці отримують винагороду (ви теж). Якщо вказано «з 1 колоди», то всі гравці за порядком ходу тягнуть по 1 карті з колоди на ваш вибір. Ви обираєте, хто тягне перший.
СКОПІЮЙТЕ КОРИЧНЕВУ ВЛАСТИВІСТЬ	У поточному ході виконайте дію так, ніби ця карта є скопійованою картою.

Властивості із зеленим фоном активні протягом усього вашого ходу. Вони змінюють вартість інших птахів або їхні властивості. Ці властивості починають діяти одразу, щойно ви зіграєте відповідного птаха.

**ІГНОРУЙТЕ 1
У ВАРТОСТІ ПТАХІВ**

Якщо у вартості птаха вказано цей тип корму, можете сплатити на 1 такий корм менше, ніж вказано. Наприклад, за птаха із 3 гризунами ви тепер сплатите 2. Ви не можете використати цю властивість, щоб ігнорувати вартість у .

**КОЛИ ГРАЄТЕ ПТАХІВ,
ВВАЖАЙТЕСЯ**

Можете витратити цей тип корму так, ніби у вартості птаха вказано будь-який тип корму. Наприклад, за птаха із 3 гризунами ви можете сплатити 2 риби та 1 гризуна.

**У ВЛАСТИВОСТЯХ
ВВАЖАЙТЕСЯ**

Властивості птахів, що стосуються цього типу корму, тепер діють для будь-якого типу корму. Наприклад, властивість, що дає змогу взяти фрукт, відтепер дає змогу взяти будь-який корм.

**РАЗ У ХІД СКОПІЮЙТЕ
ЗЕЛЕНУ ВЛАСТИВІСТЬ
ПТАХА ІЗ БУДЬ-ЯКОЇ ЗГРАЇ**

Активуючи цю властивість птаха, виберіть зграю будь-якого гравця. Скопіюйте 1 зелену властивість птаха з тієї зграї.



ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Гра триває, доки один із гравців не збере у своїй зграї 6 птахів.

У рідкісному випадку коли потрібно поповнити спорожнілу колоду корму, однак колода скиду пуста, а в решті колод корму залишилось по 1–2 карти, переходьте до завершення гри та виконайте кроки, описані далі.

Із цього місця:

- Гравець завершує свій хід.
- Якщо це був не останній гравець за порядком ходу, то гравці продовжують ходити, доки кожен із них не виконає однакову кількість ходів.

Переверніть карту гнізда, щоб підрахувати свої бали ()):

- Кожен **птих у вашій зграї** вартує зображену кількість балів.
- **Фігурки яєць** вартують 1 бал кожна.
- **Підкладені карти** вартують 1 бал кожна.
- **Просунуті: карти цілей** вартують 1 бал за кожне яйце на визначених типах птахів. Можливі випадки, коли одне яйце може враховуватись для обох карт цілей.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю балів. У випадку нічиї, перемагає той гравець, у якого найбільша кількість карт у резерві. Якщо нічия все ще зберігається, то гравці розділяють перемогу.



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівництво проектом: Аліса Соляніченко

Переклад з англійської: Іван Максимів

Редагування: Валентина Ліченко

Апробація перекладу: А. Ільченко, В. Марченко, В. Рудик, К. Гончаренко,

О. Дубовий, С. Ніконенко

Колектив із локалізації висловлює особливу подяку експерту-орнітологу **Віталію Казаннику** за переклад та адаптацію українською назв усіх птахів.

© 2026 Stonemaier LLC. Wingspan Pocket є зареєстрованою торговельною маркою Stonemaier LLC. Усі права застережено.