

Игроков

1-4

Возраст

10+

Минут

30-60

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

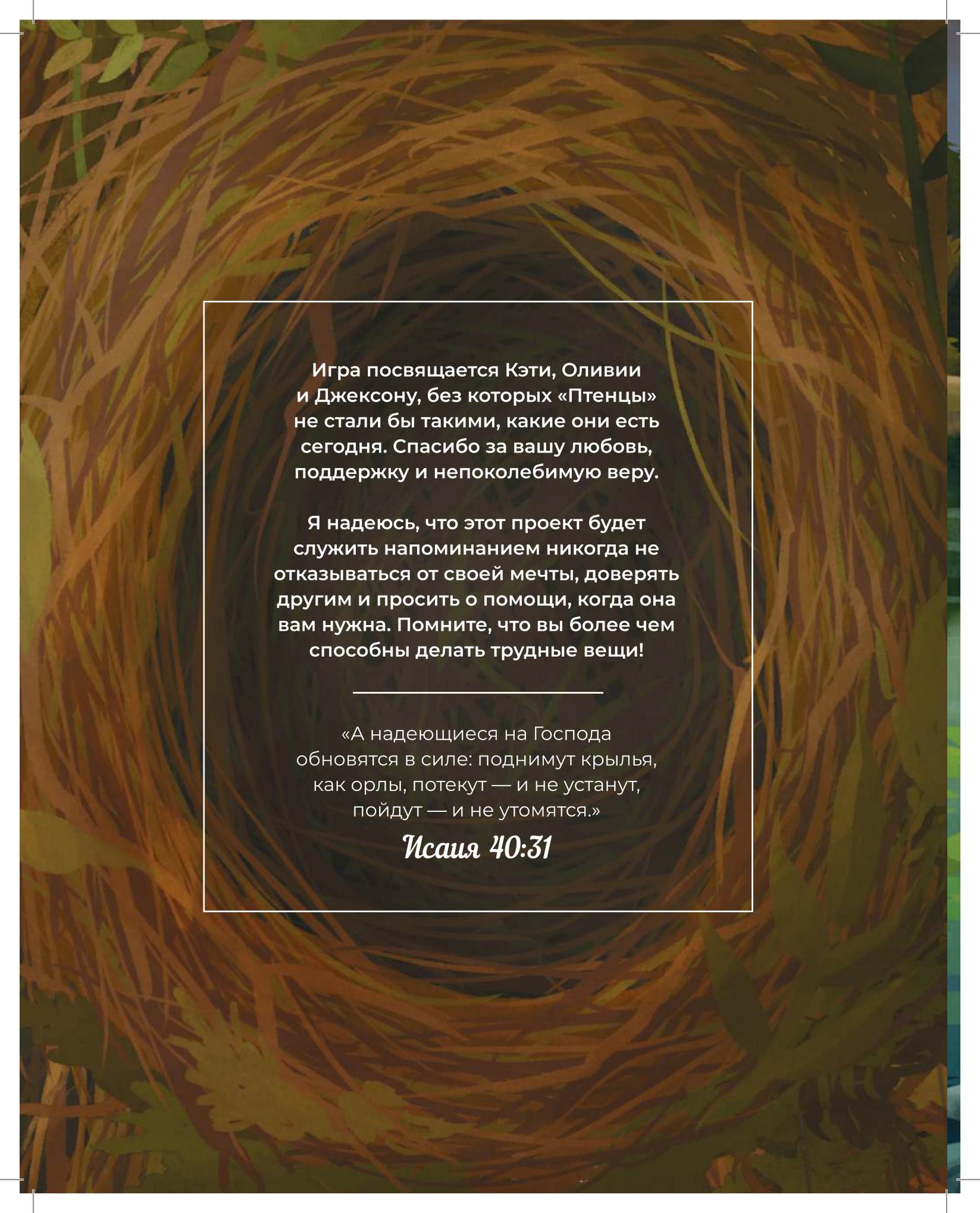
Птиенцы

ДЕЛЮКС-ВЕРСИЯ

Правила игры

Обратите внимание: мелкий шрифт.
Для прочтения правил может
понадобиться взрослый игрок.





Игра посвящается Кэти, Оливии и Джексону, без которых «Птенцы» не стали бы такими, какие они есть сегодня. Спасибо за вашу любовь, поддержку и непоколебимую веру.

Я надеюсь, что этот проект будет служить напоминанием никогда не отказываться от своей мечты, доверять другим и просить о помощи, когда она вам нужна. Помните, что вы более чем способны делать трудные вещи!

«А надеющиеся на Господа обновятся в силе: поднимут крылья, как орлы, потекут — и не устанут, пойдут — и не утомятся.»

Исаия 40:31

Компоненты



4 планшета игроков



4 фигурки птиц
(по 1 каждого из 4 цветов)



24 кубика биомов
(по 6 каждого из 4 цветов)



80 сегментов биомов
(по 20 каждого из 4 цветов)



1 игровое поле



4 мешочка ресурсов

1 мешочек для сброса



124 жетона ресурсов
(по 30 жетонов каждого из 4 цветов, а также 4 жетона червяков)



60 жетонов ПО
(по 15 каждого из 4 номиналов)



1 поле целей сбора



13 карточек целей сбора



10 карточек целей «Гнездо»



4 справочные карточки



8 жетонов ПТИЦ
(по 2 каждого из 4 цветов)



16 бонусных жетонов



1 жетон первого игрока



1 маркер биомов

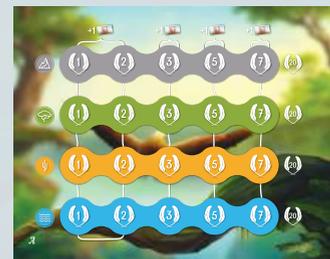
Компоненты соло-режима



24 карточки ресурсов



1 поле колод биомов



1 поле соло-режима

Подготовка к игре

1. Поместите **игровое поле** в центр стола так, чтобы все игроки могли до него дотянуться.
2. Поместите **30 жетонов ресурсов** каждого цвета в соответствующий мешочек ресурсов. В каждый из них также добавьте по **1 жетону червяка**. Поместите каждый мешочек рядом с его биомом на игровом поле.

Примечание: биомы мешочков и игрового поля обозначены символами и цветами: кактус — Пустыня (жёлтый), волна — Пресные воды (синий), дерево — Саванна (зелёный), гора — Горы (серый).

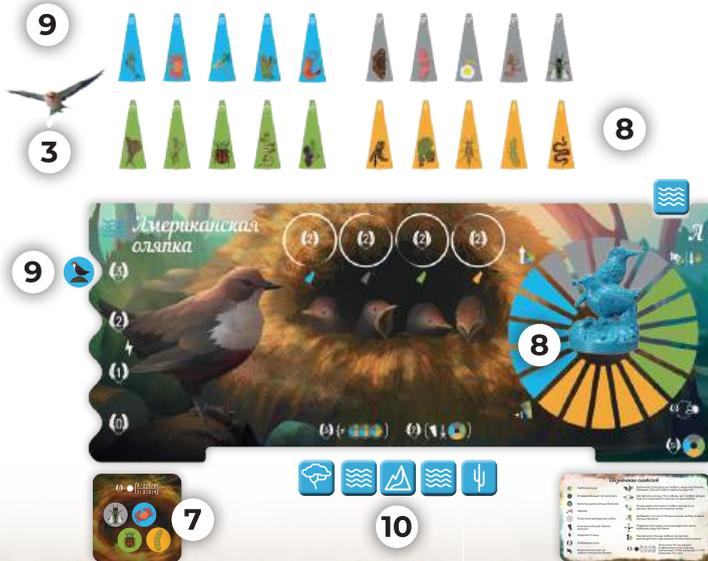
3. Каждый игрок берёт **жетон птицы** одного из 4 цветов и помещает его в мешочек для сброса ресурсов. Встряхните мешочек и вытяните из него 1 жетон. Игрок, которому он принадлежит, получает **жетон первого игрока**. Поместите **маркер биомов** в биом, соответствующий цвету этого жетона. Затем верните жетоны птиц игрокам.
4. Разместите запас из **жетонов ПО** рядом с игровым полем в досягаемости всех игроков.

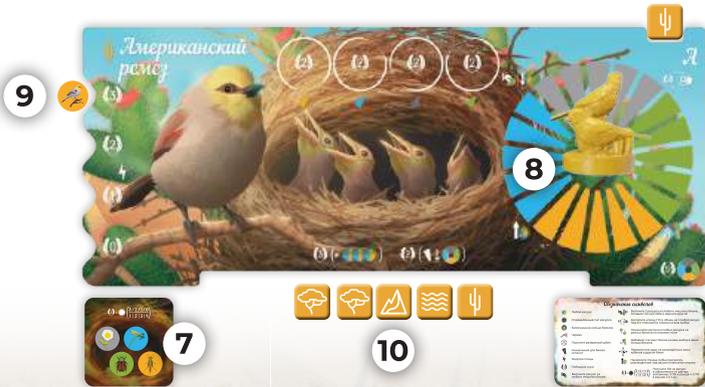
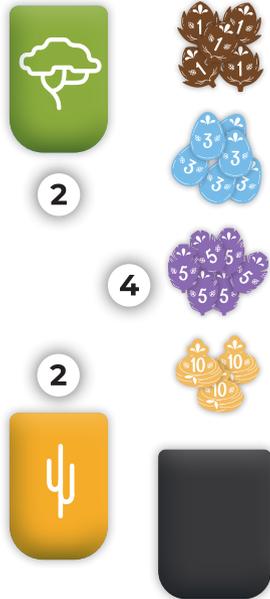
Компоненты могут отличаться от изображённых.

Компоненты соло-режима



4





5. Вытяните случайным образом **3 карточки целей сбора А** и **1 карточку цели сбора Б**, затем выложите их лицевой стороной вверх на **поле целей сбора** (карточки А — в нижние 3 ячейки, а карточку Б — в верхнюю ячейку).

Примечание: для вашей первой игры мы рекомендуем использовать только 3 следующие карточки целей сбора А:

- ♦ По одному ресурсу из каждого биома
- ♦ Две пары ресурсов из одного биома
- ♦ Тройка ресурсов одного типа

Перемешайте и поместите их в 3 нижние ячейки поля целей сбора в случайном порядке.

6. Поместите по одному случайному **бонусному жетону** лицевой стороной вверх на каждое пустое место слева от карточек на поле целей сбора.

7. Раздайте каждому игроку по **1 случайной карточке цели «Гнездо»**. Игроки должны поместить их перед собой лицевой стороной вверх.

8. Каждый игрок выбирает планшет, кладёт его стороной А перед собой и получает соответствующие компоненты:

- ♦ 1 фигурку птицы
- ♦ 2 жетона птицы
- ♦ 6 кубиков биома

Каждый игрок также должен взять:

- ♦ по 5 сегментов биома каждого из 4 цветов
- ♦ 1 справочную карточку

Затем каждый игрок должен поместить:

9. **Первый жетон птицы** в верхнюю ячейку трека энергии на левом краю планшета игрока, а **второй** — внизу поля целей сбора;

10. **5 кубиков биомов** внизу планшета игрока, а оставшийся кубик биома — в ячейку в правом верхнем углу планшета игрока.

Всё готово? Можем начинать!

Цель игры

На протяжении всей игры игроки будут зарабатывать победные очки (ПО) различными способами. Каждый раз, когда вы получаете ПО, берите жетоны ПО из запаса. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество ПО после 4 раундов.

Примечание: описанные далее правила предназначены для игры в базовом режиме с 3 или 4 игроками. Отличия в правилах для других режимов см. на стр. 14–17.

Ход игры

Игра состоит из 4 раундов, каждый из которых делится на 2 фазы:

- ♦ фазу **Заселения**
- ♦ фазу **Сбора и кормления**

В ходе фазы **Заселения** вы заполните биомы игрового поля различными ресурсами, а затем разместите в биомах свои кубики, которые позволят собрать эти ресурсы в следующей фазе.

В фазе **Сбора и кормления** вам предстоит определить приоритет игроков в каждом биоме и в порядке приоритета получить ресурсы, выложенные в прошлой фазе, после чего использовать их для выполнения различных действий, которые принесут вам победные очки.

Фаза 1: Заселение

Выполните три шага в следующем порядке:

1. Заполните биомы ресурсами
2. Бросьте кубики
3. Разместите кубики в биомах

1. Заполните биомы ресурсами

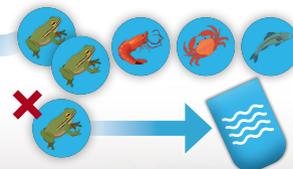
В начале каждого раунда заполните биомы Пустыни, Пресных вод, Саванны и Гор (но не биом Лугов) жетонами

ресурсов. Для каждого биома вытягивайте один за другим жетоны из соответствующего мешочка и выкладывайте их в этот биом в ряд по следующим правилам:

- ♦ Раскладывайте ресурсы разных типов по стопкам. В конце этого этапа в каждом биоме должно получиться столько стопок различных **типов**, сколько участников в игре +1.
- ♦ Если вы вытянули из мешочка дубликат уже выложенного типа, поместите второй жетон поверх первого.
- ♦ Если вы вытянули жетон такого же типа в третий раз, отложите его в сторону. В одной стопке не должно быть больше 2 ресурсов одного типа.

Таким образом, каждая стопка будет состоять из 1 или 2 жетонов.

Пример: игрок вытягивает жетоны ресурсов для биома Пресных вод. В игре три участника, поэтому ему нужно вытянуть жетоны четырёх разных типов. Игрок достал первый жетон — с лягушкой — и сразу же поместил его в биом. Следующей ему попалась креветка, а за ней — ещё одна лягушка. Игрок положил вторую лягушку поверх первой. Он достаёт новый жетон, и ему попадает краб. Ещё один жетон — и снова лягушка! Поскольку в биоме уже есть 2 лягушки, игрок откладывает этот жетон в сторону и вытягивает ещё один. Наконец ему попалась рыба, и теперь биом Пресных вод полностью заселён.



В конце этого шага верните отложенные в сторону дубликаты ресурсов в мешочки биомов.

2. Бросьте кубики

В начале каждого раунда каждый игрок бросает 5 кубиков своего биома.

В свой ход игрок может один раз перебросить любое количество кубиков биома, прежде чем выложить первый из них на игровое поле. На сторонах каждого кубика биома есть значки всех четырёх биомов (кактус, волна, дерево, гора), дополнительный значок биома игрока и пустая грань.

Пример: на каждом из серых кубиков биома Гор есть кактус, волна, дерево, 2 горы и пустая грань.



Трек энергии

Игроки могут менять значения своих кубиков, используя трек энергии на своих планшетах. Трек энергии можно использовать до 3 раз во время игры — передвиньте жетон птицы на 1 ячейку трека ниже, чтобы:

- ♦ перевернуть один кубик любой гранью **вверх** перед тем как выложить его на игровое поле;
- ♦ либо **перебросить** любое количество кубиков.



3. Разместите кубики в биомах

Как только все игроки бросили свои кубики (и, при необходимости, использовали трек энергии), начните размещать кубики в биомах в порядке хода, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

В свой ход поместите **один кубик** в биом, соответствующий выпавшему на нём значку (вне зависимости от цвета кубика). Кубики помещаются в ячейки на краю игрового поля, принадлежащие биому, слева направо, начиная с ячейки, обозначенной стрелкой. Выложив один кубик, передайте ход другому игроку.

Пример: игроки поместили кубики со значками волны в биом Пресных вод.



Помимо размещения кубиков в биомах с их значками, кубики с любыми значками можно поместить в центральный биом Лугов. Однако кубики, выпавшие **пустой гранью** вверх, можно поместить **только в биом Лугов**.

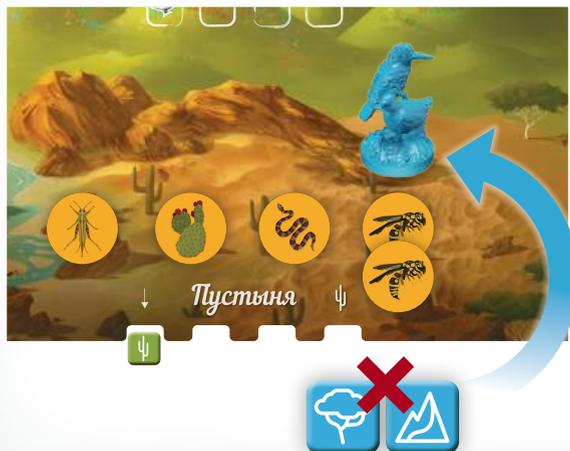


Если ранее вы уже поместили один из своих кубиков в биом, в новый ход вы можете выложить ещё один кубик поверх предыдущего. В следующей фазе при определении приоритета в биоме его получит тот, чьих кубиков в нём **больше**, в случае ничьей — тот, чьи кубики расположены **левее** (см. «Определение приоритета в биомах и сбор ресурсов» на стр. 8).

Продолжайте совершать ходы по очереди, пока все кубики не будут выложены или все игроки не спасуют. Игрок может пасовать, только когда у него остался 1 кубик — в таком случае в следующем раунде игрок сможет воспользоваться резервным кубиком из ячейки в правом верхнем углу планшета и **использовать 6 кубиков вместо обычных 5**. (Если в следующем раунде вы используете все 6 кубиков, то в раунде после него вам снова будут доступны только 5.)

Использование фигурки птицы

В следующей фазе вам предстоит распределить ресурсы в каждом биоме — по очереди в порядке приоритета вы будете выбирать тип ресурсов, чтобы забрать его себе. Игрок с высшим приоритетом также выберет один ресурс, который будет сброшен. Однако уже сейчас вы можете **зарезервировать** любой тип ресурса, который не смогут забрать или сбросить другие игроки. Для этого один раз за раунд вы можете отложить в сторону **2 неразмещённых кубика** (вы не сможете использовать их в этом раунде) и поставить фигурку своей птицы над типом ресурса, который вам приглянулся, таким образом зарезервируя его. В биоме, куда вы решили поместить свою птицу, не должно быть **ни одного вашего кубика**. Кроме того, в каждом биоме может быть размещена **только 1 птица** в каждом раунде.



Фаза 2: Сбор и кормление

В этой фазе игроки определяют приоритет в каждом из биомов по выложенным в них кубикам. По очереди в порядке приоритета игроки совершают ходы, получая ресурсы и выполняя различные действия, которые принесут ПО.

Определение приоритета в биомах и сбор ресурсов

Приоритет в каждом биоме определяется по количеству кубиков игроков в ячейках. Переходите от одного биома к другому, начиная с того, на котором расположен **маркер биома**.

Проверьте кубики, выложенные игроками в ячейках биома, сверху вниз и слева направо. Высший приоритет получает игрок с наибольшим количеством кубиков в этом биоме, а в случае ничьей выигрывает тот, чьи кубики расположены левее.

Пример: синий игрок положил кубик в крайнюю левую ячейку биома Пресных вод. Он получит высший приоритет в этом биоме, если другие игроки также разместят в нём только по одному кубику. Однако если жёлтый игрок положит второй кубик, высший приоритет получит именно он. Таким образом, размещение кубика в крайней левой ячейке имеет значение только до тех пор, пока кто-то другой не положит больше кубиков в тот же биом.



Игрок с высшим приоритетом

Игрок с высшим приоритетом в биоме выбирает тип ресурса из этого биома,

который он хочет забрать, и получает **все** жетоны из стопки этого ресурса (1 или 2 жетона).

Пример: если в биоме есть 2 жетона краба и игрок хочет получить этот тип ресурсов, он забирает оба жетона.



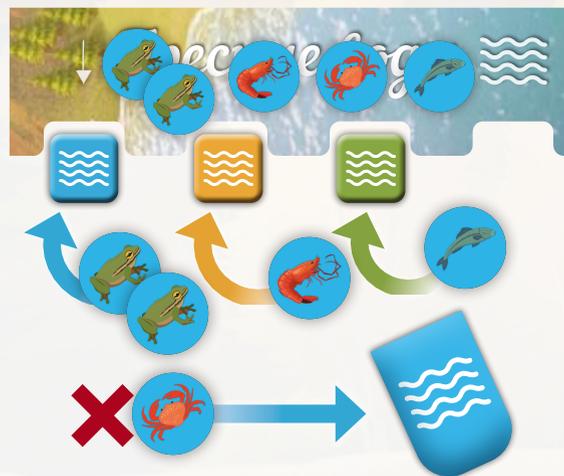
Затем этот игрок выбирает тип ресурса, который он хочет сбросить, и возвращает жетон(ы) из этой стопки в мешочек этого биома. Таким образом игрок с высшим приоритетом может лишить соперников возможности получить нужный им ресурс.

После этого игрок сразу же совершает доступные действия с полученными ресурсами (см. стр. 9–12). Закончив, он передаёт ход следующему игроку в порядке приоритета.

Остальные игроки

Другие игроки, выложившие свои кубики в биом, по очереди в порядке убывания приоритета собирают по одному из оставшихся типов ресурсов разыгрываемого биома. Эти игроки **не выбирают ресурс для сброса**.

Пример: в игре с 3 игроками у всех есть по одному кубику в биоме Пресных вод. Кубик синего игрока расположен в крайней левой ячейке, обозначенной стрелкой, поэтому он выбирает 1 тип ресурса для сбора и 1 для сброса в соответствующий мешочек биома. Поскольку кубик жёлтого игрока находится сразу после синего, жёлтый игрок выбирает тип ресурса для сбора следующим, и только затем это делает зелёный игрок.



Зарезервированный ресурс

Если игрок поместил свою фигурку птицы на один из типов ресурсов в разыгрываемом биоме, он получает зарезервированный ресурс и выполняет свои действия **после** других игроков. Затем этот игрок возвращает свою птицу.

Когда все игроки, выложившие в биом кубики и фигурку птицы, собрали ресурсы, игроки забирают свои кубики из этого биома и переходят к следующему. Не полученные никем ресурсы остаются в биоме.

Биом Лугов

Биом Лугов уникален тем, что в нём нет собственных ресурсов. К нему следует переходить в последнюю очередь. Определите приоритет в биоме, как обычно, затем по очереди выбирайте оставшиеся типы ресурсов из любых других биомов. Игрок с высшим приоритетом в биоме Лугов **не сбрасывает ресурсы**.

Этот игрок также **получает жетон первого игрока**. В конце игры этот жетон принесёт 3 ПО игроку, у которого он находится.

Кормление птенцов

Если игрок собрал ресурс своего **родного биома** (родной биом указан значком в левом верхнем углу планшета игрока), он может разместить

этот ресурс в любой из ячеек птенцов в верхней части своего планшета и таким образом накормить одного из птенцов. После того как птенец накормлен, ресурс нельзя поместить куда-либо ещё.

Под каждой ячейкой птенца указан сегмент биома одного из цветов. Размещая ресурс в ячейке птенца, вы активируете секцию кольца биомов соответствующего цвета. В конце раунда вы получите за это столько ПО, сколько сегментов в этой секции будет размещено.

Пример: жёлтый игрок решает накормить птенца осой — ресурсом своего родного биома — и размещает жетон в ячейке, под которой указан символ сегмента серого цвета. Он активирует серую секцию своего кольца биомов и поэтому получит 2 ПО за 2 сегмента, размещённых в ней.



Ресурсы, собранные из чужих биомов, разместите **под своим планшетом игрока**. Ресурсы родного биома также можно разместить под планшетом, но в таком случае вы не сможете накормить ими своих птенцов и активировать секции своего кольца биомов.

Жетоны червячков, собранные в любых биомах, можно использовать либо для кормления птенцов, либо разместить их под планшетом игрока.

Если игрок уже заполнил все ячейки птенцов на планшете игрока, он должен размещать все последующие ресурсы своего родного биома под планшетом игрока.

Заполнение кольца биомов

Проверьте типы ресурсов, которые вам удалось получить в этом раунде. Если вы получили эти ресурсы впервые, возьмите из своего запаса **сегменты**

биомов таких же типов и разместите их в соответствующие секции **кольца биомов** на своём планшете. (Если вы получили жетон червячка, вы можете выбрать любой сегмент из запаса.)

Пример: в этом раунде игрок впервые получил из биомов следующие ресурсы: малину, бузину, осу и рыбу. Он берёт соответствующие сегменты из своего запаса и размещает их в своё кольцо биомов.



Каждый сегмент в кольце биомов принесёт вам 1 ПО в конце раунда, если птенец с соответствующим значком сегмента был накормлен (см. далее).

Бонусы за завершение секции

В ходе партии игроки могут заполнить секцию кольца сегментов целиком и получить немедленные бонусы. Между каждыми двумя секциями кольца биомов указан значок бонуса. Заполнив одну из секций, игрок должен выбрать любой из 2 бонусов, прилегающих к этой секции. Этот бонус необходимо применить **сразу же**.

Возможные бонусы:

-  Накормите 1 птенца любым из ресурсов под вашим планшетом игрока.
-  Вытяните 2 ресурса из любого мешочка ресурсов. Выберите 1 из них, чтобы забрать себе, и верните в мешочек другой. Получите соответствующий сегмент биома, если он доступен.

 Отдайте 3 ПО другому игроку за 1 любой из ресурсов под его планшетом игрока на ваш выбор.

 Возьмите любой сегмент биома из запаса на ваш выбор и поместите в своё кольцо биома.

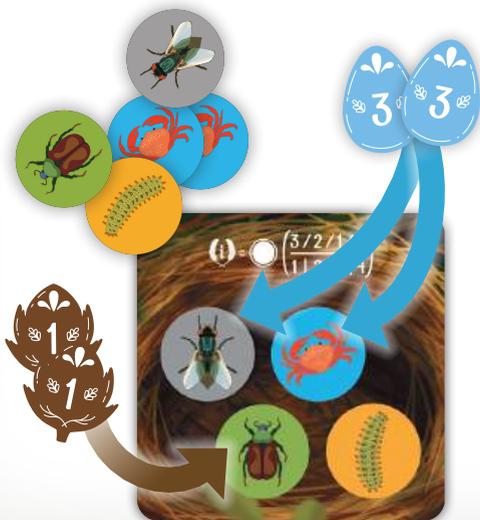
Выполнение цели «Гнездо»

На карточке цели «Гнездо» каждого игрока отображается его личная цель — по 1 типу ресурсов из каждого из 4 биома, которые надо постараться собрать как можно раньше, чтобы получить дополнительные ПО.

Как только игрок собирает один из указанных типов ресурсов, он сразу же получает ПО в зависимости от раунда, в котором был получен этот ресурс:

Раунд 1	3 ПО
Раунд 2	2 ПО
Раунд 3	1 ПО
Раунд 4	0 ПО

Пример: игрок собрал муху и двух крабов в раунде 1 и получил за них в сумме 6 ПО (по 3 ПО за каждый тип). Затем он получил гусеницу в раунде 2, которая принесла ему 2 ПО, а также жука в раунде 4, который, к сожалению, не принёс ничего. Всего игрок заработал 8 ПО за свою цель «Гнездо».



Примечание: червяка нельзя использовать для достижения цели «Гнездо».

Когда игрок получает ПО за свою цель «Гнездо», он помещает жетоны ПО на изображения собранных ресурсов на карточке цели, чтобы не забыть, что очки за эти типы ресурсов уже получены. Таким образом, очки за каждый тип ресурсов цели «Гнездо» можно получить только один раз за игру.

Когда ПО за какой-либо ресурс цели «Гнездо» получены, игрок может дальше использовать его, чтобы накормить своих птенцов или же выполнить цели сбора (см. далее).

Выполнение цели сбора

Карточки, выложенные на поле целей сбора при подготовке к игре, отображают ваши общие цели сбора на эту партию.

Для целей сбора учитываются ресурсы, расположенные под планшетом игрока. Каждый раз, когда игрок выполняет требования одной из целей сбора, он может поместить свой жетон птицы (расположенный внизу поля целей сбора) в незанятое другим игроком место рядом с этой целью сбора, сбросив использованные для этого ресурсы в мешочек для сброса. Этот игрок берёт бонусный жетон с занятого им места и сразу же получает указанное рядом количество ПО.

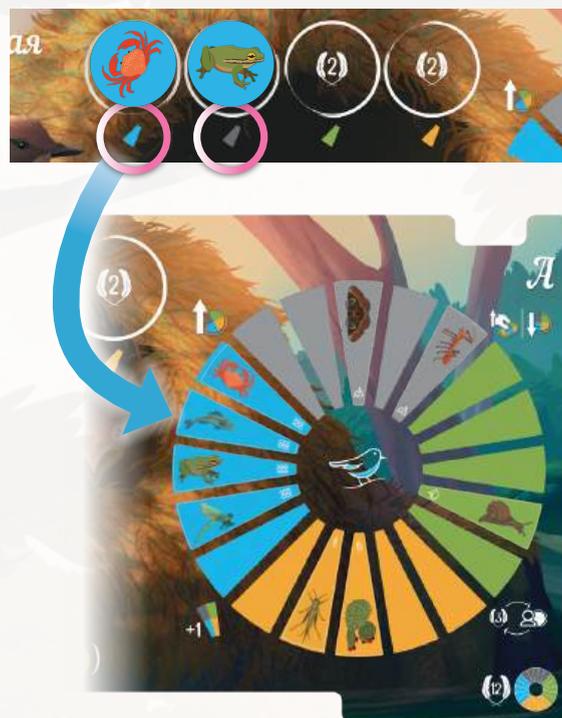
Игрокам необязательно сразу же применять полученные за достижение целей сбора бонусы — их можно использовать в любой момент в дальнейшем или же сохранить до подсчёта очков в конце игры. (Описание бонусов см. в справочной карточке.)

Примечание: жетон птицы следует перемещать строго снизу вверх. Таким образом, если игрок выкладывает жетон возле одной из целей и пропускает цели сбора ниже, он не может вернуться к ним позже.

Пример: в свой ход зелёный игрок собирает краба из биома Пресных вод и помещает его под своим планшетом. Наконец ему удалось собрать две пары ресурсов из одного биома: двух крабов и двух лягушек! Теперь он выкладывает свой жетон птицы на одно из мест возле этой цели сбора, получает бонусный жетон, который был на этом месте, а также указанные 5 ПО. Все ресурсы, которые игрок использовал для выполнения этой цели, отправляются в мешочек для сброса.



Всего он получает 4 ПО за кормление птенцов и 6 ПО за сегменты в этих секциях кольца биомов.



Конец раунда

Раунд заканчивается, когда ресурсы всех биомов (включая биом Лугов) распределены и получены игроками, а каждый игрок разместил сегменты в кольца биомов и выполнил другие возможные действия.

Подсчёт очков в конце раунда

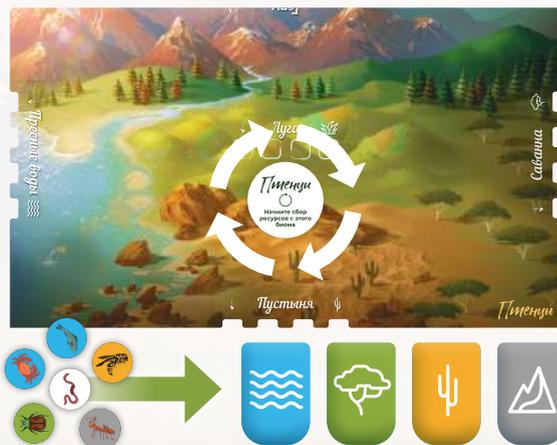
По окончании раунда получите ПО в соответствии с приведёнными ниже правилами подсчёта очков:

- ♦ Получите 2 ПО за каждую ячейку птенца на планшете игрока, закрытую ресурсом.
- ♦ Получите 1 ПО за каждый сегмент в секции кольца биомов, которую вы активировали, когда накормили соответствующего птенца.

Пример: синий игрок накормил птенцов над синим и серым значками сегментов и, следовательно, активировал синюю и серую секции своего кольца биомов.

Подготовка к следующему раунду

- ♦ Верните ресурсы, оставшиеся на игровом поле, в соответствующие мешочки ресурсов.
- ♦ Переместите все ресурсы из ячеек птенцов на планшетах игроков в мешочек для сброса.
- ♦ Переместите маркер биомов на следующий биом по часовой стрелке и перейдите к фазе 1 следующего раунда.



Конец игры

По окончании четвёртого раунда перейдите к финальному подсчёту очков. Каждый игрок должен сложить очки на всех полученных ранее жетонах ПО и прибавить к ним:

- ♦ **ПО**, указанные возле ячейки трека энергии, где находится жетон птицы;
- ♦ **12 ПО**, если кольцо биомов заполнено целиком;
- ♦ **2 ПО** за каждый сегмент в наименее заполненной секции кольца биомов (если вы не заполнили кольцо биомов целиком);
- ♦ **3 ПО** за каждый набор из 3 уникальных ресурсов под планшетом игрока;
- ♦ **3 ПО** за каждый неиспользованный бонусный жетон;
- ♦ **3 ПО** за жетон первого игрока.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество ПО. В случае ничьей победителем становится игрок, в чьём кольце биомов размещено больше сегментов. Если ничья сохраняется, побеждает тот, у кого осталось меньше ресурсов под планшетом игрока.

Пример: синий игрок подсчитывает очки. Жетон его птицы находится на второй ячейке трека энергии, поэтому он получает 2 ПО. Он не заполнил кольцо биомов целиком, но в наименее заполненной его секции разместил 3 сегмента, за что получает 6 ПО. Он смог собрать 2 набора из 3 уникальных ресурсов, поэтому он получает ещё 6 ПО. Также у синего игрока находится жетон первого игрока, поэтому он зарабатывает дополнительные 3 ПО.

Это приносит ему $2 + 6 + 6 + 3 = 17$ ПО в дополнение к ПО, полученным в предыдущих раундах.



Варианты игры

Соло-режим

В соло-режиме вам предстоит играть с двумя виртуальными противниками, которых будут обозначаться как **«продвинутый соперник»** и **«базовый соперник»**.

Подготовка к игре

Подготовьтесь к игре по правилам базового режима со следующими изменениями:

Выберите двух птиц, которые будут представлять виртуальных соперников, и возьмите соответствующие им компоненты, как в обычном режиме. Компоненты для продвинутого соперника разложите слева от себя, а для базового — справа.

Не выкладывайте жетоны птиц на планшеты соперников.

Поместите **поле соло-режима** стороной А вверх поблизости.

Разделите **карточки ресурсов** на колоды разных биомов, перемешайте их и разместите на соответствующих ячейках **поля колод биомов**.



Поместите **жетон птицы** продвинутого соперника под полем целей сбора рядом со своим.

Возьмите **жетон первого игрока** себе.

Бросок и размещение кубиков

При броске и размещении кубиков в первом раунде первым свой ход выполняет игрок. В следующих раундах первым ходить будет тот, у кого находится жетон первого игрока.

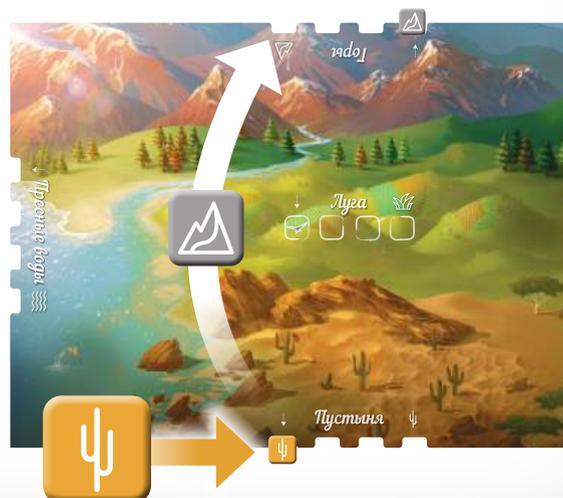
Перед своим первым ходом игрок бросает все кубики для себя, как обычно. Он может перебросить любое количество кубиков или использовать трек энергии, а затем выложить один из кубиков в биом, согласно правилам стандартного режима.

Когда настает черёд продвинутого соперника разместить кубик, игрок берёт и бросает 1 кубик для него и сразу же помещает его в биом выпавшего значка (если кубик выпал пустой гранью вверх, кубик помещается в биом Лугов).

Затем игрок помещает кубик, принадлежащий базовому сопернику, в биом напротив того биома, куда только что был размещён кубик продвинутого соперника, соответствующим значком вверх. (Не бросайте этот кубик.)

Если кубик продвинутого соперника был помещён в биом Лугов, игрок бросает кубик базового соперника и помещает его в выпавший на нём биом.

Пример: если кубик продвинутого соперника помещён в биом Пустыни, кубик базового соперника будет помещён в биом Гор.



Кубики соперников всегда размещаются в самой левой доступной ячейке биома. Максимум 2 кубика соперников могут быть выложены друг на друга в каждом биоме. Если третий кубик должен быть помещён в один из биомов, то вместо этого поместите его в биом Лугов. Если в биом Лугов должен быть помещён третий кубик, перебрасывайте его до тех пор, пока не получится поместить кубик в другое место.

Если размещение кубика базового соперника приведёт к тому, что в любом из биомов окажется более двух его кубиков, игрок бросает этот кубик и помещает его соответствующим образом.

И продвинутый, и базовый соперники используют в каждом раунде то же количество кубиков, что и игрок. Если игрок решает сохранить кубик для следующего раунда, соперники также сохраняют кубики.

Когда все кубики размещены, перейдите к фазе 2.

Определение приоритета и сбор ресурсов

Соперники собирают ресурсы за оба набора кубиков.

Приоритет в биомах определяется, как обычно. Чтобы выбрать ресурс для получения или сброса соперником, **обратитесь к колоде соответствующего биома**: возьмите все карточки колоды и открывайте их одну за другой, пока не вытянете карточку с одним из ресурсов, выложенных в биоме.

Ресурсы, собранные базовым соперником, убираются в **мешочек для сброса**, а ресурсы, собранные продвинутым соперником, помещаются **на поле соло-режима**.

Для более сложной игры используйте сторону Б поля соло-режима и помещайте на него ресурсы обоих соперников. В таком случае ресурсы, собранные базовым соперником, не сбрасываются.

Если продвинутый или базовый соперник собрал дубликаты ресурсов, они либо складываются в одно и то же место на поле соло-режима, либо помещаются в мешочек для сброса.



При сборе ресурсов из биома Лугов для продвинутого соперника сделайте следующее:

Сначала соберите уникальный ресурс из родного биома продвинутого соперника.

Примечание: уникальный ресурс — тот, который ещё не выложен на поле соло-режима.

Если уникальных ресурсов в этом биоме нет, перейдите к следующему биому по часовой стрелке и т. д., пока не станет доступен уникальный ресурс.

- ▶ Если в одном биоме доступно несколько уникальных ресурсов, обратитесь к колоде биомов, чтобы определить, какой из них получит продвинутый соперник.
- ▶ Если ни в одном биоме нет уникальных ресурсов, возьмите ресурс из родного биома продвинутого соперника и положите его поверх такого же ресурса на поле соло-режима.
- ▶ Если в биоме продвинутого соперника нет доступных ресурсов, перейдите по часовой стрелке

к следующему ресурсу и положите его поверх такого же ресурса на поле соло-режима.

Помните: если в биоме есть 2 или более доступных ресурсов, будь то уникальные ресурсы или дубликаты, обратитесь к колоде биомов, открывая карточки из неё одну за другой, чтобы определить, какой ресурс должен быть собран соперником.

При сборе ресурсов из биома Лугов для базового соперника соберите ресурс из его родного биома — используйте колоду биомов, чтобы определить, какой ресурс будет помещён в мешочек для сброса. Если в биоме базового соперника нет ресурсов, действуйте по часовой стрелке.

Примечание: играя в более сложном режиме, следуйте правилам продвинутого соперника для обоих соперников.

Если продвинутый или базовый соперник собирает червяка, поместите этот ресурс на поле соло-режима в крайнее правое место в ряду биома, из которого он был собран.

Подсчёт очков для соперников

В ходе игры соперникам начисляются ПО за:

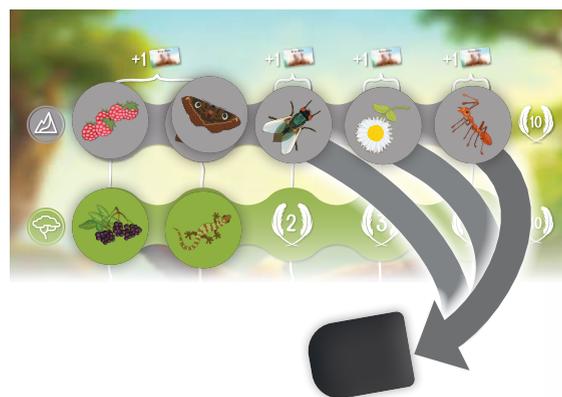
1) Заполненные ряды на поле соло-режима

Когда соперники заполняют ряд с ресурсами, они получают количество ПО, указанное в конце этого ряда. Если в этом ряду есть стопка из нескольких ресурсов, соперники также получают указанные на этой ячейке ПО за каждый ресурс в стопке. Получив ПО за завершённый ряд и ресурсы в стопках, сбросьте ресурсы вплоть до последнего заполненного столбца.

Примечание: всегда завершайте сбор ресурсов из текущего биома, прежде чем подсчитывать завершённые ряды.



Пример: поместив муравья на последнее место ряда Гор на поле соло-режима, соперники завершают ряд и получают 10 ПО. Они также получают по 1 ПО за каждую бабочку на второй ячейке (2 ПО). На данный момент целиком заполнены только первые два столбца, поэтому все ресурсы из последующих столбцов сбрасываются.



2) Выполненные цели сбора

Заполненные столбцы на поле соло-режима приносят соперникам возможность выполнять цели сбора. Когда 2 левых столбца поля соло-режима заполнены ресурсами, переместите жетон птицы продвинутого соперника на самое верхнее доступное место следующей цели сбора, удалите бонусный жетон с этого места и соберите для соперников указанное количество ПО.

После окончания игры прибавьте ПО, указанные на крайних левых незанятых ячейках каждого ряда поля соло-режима, к ПО, полученным ранее. Также

соперники получают очки за ячейки, на которых расположено более одного жетона ресурса (см. пример). Сумма станет финальным результатом соперников.

Пример: в конце игры соперники получают ПО за крайние левые незанятые ячейки на поле соло-режима (8 ПО), а также по 1 ПО за каждую из двух бабочек на второй ячейке в верхнем ряду (2 ПО).



Игра с 2 участниками

При игре с 2 участниками игроки используют продвинутого соперника, чтобы имитировать игру троём. Они также могут добавить базового соперника, чтобы симулировать игру с 4 участниками, следуя правилам соло-режима.

Игра с 3 участниками

При игре с 3 участниками игроки могут использовать продвинутого соперника, чтобы имитировать игру с 4 участниками.

Примечание: в обычном режиме при игре с 3 участниками не требуется соперник, это лишь дополнительный вариант игры.

Семейный режим

На обратной стороне каждого планшета игрока есть сторона Б для семейного режима игры, в котором игроки получают больше очков в каждом раунде. Распределяя ресурсы во время фазы 2, игроки кормят своих птенцов в верхней части планшета игрока по очереди слева направо, набирая указанные очки.

Каждый сегмент биома приносит 1 ПО во время каждого подсчёта очков в конце раунда, а не только когда секция активируется при кормлении правильного птенца.

В семейном режиме также представлено другое кольцо биомов. Чтобы заполнить всю секцию кольца биомов и получить немедленный бонус, игрокам нужно разместить всего 4 сегмента биома, а не 5, как в обычном режиме.



Благодарность команды *Tangerine Games*:

Количество любви и поддержки, которые мы получили на этом пути, было огромным. Без вашей помощи ни «Птенцы», ни «Tangerine Games» не были бы такими, какие они есть сегодня.

Мы хотим поблагодарить всех, кто в той или иной степени оказал нам поддержку на этом пути. Будь то финансовая или моральная помощь, игровое тестирование, создание прототипов, редактирование, ваше участие неоценимо для нас, Брэндона и Брайана.

Дэниель Бандоли, Мика Браун, Крис Браммер, Джин Чипман, Дэниел Каннингем, Даг и Дэни Лоуэн, Кевин Грот, Эван Холберт, Фрэнсис ЛаБарбера, Дэн и Аманда ЛаРок, Лаура Лу (Long-Pack Games), Константинос Манос, Клэй и Тера Мессинджер, Скотт Моррис, Девон Норрис, Шем Филлипс, Морген и Джессика ФонБарген, DoFine Games, Ниланджан Малакар, Бен Грир, Майк Кей, Колтин Томпсон, Кейси и Эйприл Уэйд, Шон и Кайла Уолш, Шон Уэйнрайт, Винс Вергонжанн, спасибо от всей души!

Автор игры: Брэндон В. Оми

Иллюстратор: Ниланджан Малакар

Разработка игры: Брайан Браммер, Кевин Гроуте, Брэндон В. Оми, Джин Чипман

Графический дизайн: Брэндон В. Оми, Майк Кей, Дэнн Мэй (Quillsilver Studios)

Конструкция ложемента: Дэниел Каннингем

Миниатюры: Даниэль Бандоли

Разработка одиночного режима:

Брэндон В. Оми, Шем Филлипс

Редакторы: Крис Бэки, Крис Стоун, Брайан Браммер, Ким Кэмпбион, Сэм Грей, Кевин Гроуте, Аарон Ламберт, Аннабель Легг, Кэтлин Оми, Берт Салберг

Тестировщики:

Огромное спасибо всем, кто посвятил время и силы тестированию «Птенцов»!

Над русским изданием работали:

Редактор: Маргарита Наташина

Корректор: Полина Басалаева

Вёрстка: Артур Бурлаков

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Технолог: Кристина Балакирова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр
для взрослых и детей на сайте компании
«Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru



Горный вьюрок



Кактусовый крапивник



Американский ремез



Малахитовый зимородок



Сиреневогрудая сизоворонка



Голубая сIALIA



Американская оляпка



Африканский удог



Обозначения символов

- | | | | |
|---|---|---|--|
|  | Любой ресурс |  | Вытяните 2 ресурса из любого мешочка биома, оставьте 1 из них себе и верните другой |
|  | Определённый тип ресурса |  | Заплатите игроку ПО в обмен на 1 любой ресурс под его планшетом игрока на ваш выбор |
|  | Заполненное кольцо биомов |  | Поменяйте местами 2 любых ресурса из разных биомов на игровом поле |
|  | Червяк |  | Добавьте 1 сегмент биома на ваш выбор в ваше кольцо биомов |
|  | Получите резервный кубик |  | Переместите один из размещённых вами кубиков в другой биом |
|  | Уникальный для биома сегмент |  | Накормите птенца любым ресурсом, размещённым под вашим планшетом игрока |
|  | Энергия птицы |  | Получите ПО за ресурс в зависимости от раунда (например, 3 ПО в раунде 1, 2 ПО в раунде 2 и т. д.) |
|  | Победные очки | | |
|  | Вытяните ресурс из любого мешочка биома | | |

Порядок действий в раунде

1. Заполните биомы ресурсами.
2. Бросьте свои кубики биомов.
3. В порядке хода разместите кубики в биомах.
4. Определите приоритет в биомах, начиная с того, на котором расположен маркер биомов.
5. В порядке убывания приоритета собирайте ресурсы из биомов, кормите птенцов, заполняйте кольцо сегментов и выполняйте цели.

Подсчёт очков в конце раунда

1. Получите указанное количество ПО за каждого накормленного в раунде птенца.
2. **Обычный режим:** получите 1 ПО за каждый сегмент биома в секциях кольца биомов, которые были активированы с помощью накормленных птенцов.
Семейный режим: получите 1 ПО за каждый сегмент биома в вашем кольце биомов.

Финальный подсчёт очков

1. Сложите ПО за все полученные ранее жетоны ПО.
2. Прибавьте ПО за трек энергии птиц.
3. Получите 12 ПО за заполнение кольца биомов.
4. Получите 2 ПО за каждый сегмент биома в наименее заселённой секции биома (при игре в обычном режиме).



5. Получите 3 ПО за каждый набор из 3 уникальных ресурсов под вашим планшетом игрока.



6. Прибавьте 3 ПО за каждый неиспользованный бонусный жетон.
7. Получите 3 ПО, если жетон первого игрока находится у вас.

