

КЛЮВИК



ПРАВИЛА ИГРЫ

Клювик

На закате дятел выстукивает деревянные мелодии на золотой крыше, сова вырисовывает молчаливые тени, голубь танцует среди розовых облаков, а малиновка рассказывает о тайнах в сумерках. Хор крыльев и нот перешептывается в небе. Крыша превратилась в сцену для симфонии природы. Сможете ли вы наладить отношения между всеми птичками?

КОМПОНЕНТЫ

Этот буклет правил



64 карты птичек



1 карта «Стоп»



1 карта-комикс



4 ламинированных
планшета



4 фигурки
(птичьи трофеи)



4 стираемых
маркера

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра «Клювик» длится 2 раунда. В течение этих раундов вы должны собрать набор птичек с объединяющим признаком: либо типом птички, либо временем года, изображённым на карте. В конце каждого раунда вы будете получать очки в зависимости от количества и размера этих наборов.

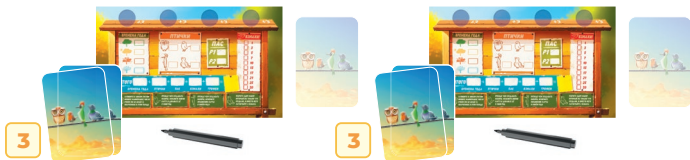
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте вместе все карты птичек.

2 игрока. После перемешивания разделите колоду на две примерно равные части. Первую половину вы будете использовать в первом раунде, а вторую — во втором.

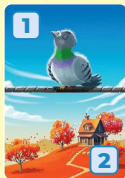
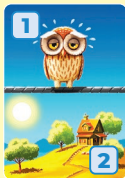
2. Возьмите и не глядя отложите карты, равные числу игроков, положите на них карту «Стоп», а сверху неё оставшуюся часть колоды. Это будет колода птичек.
3. Каждый игрок тянет по 2 карты из колоды птичек, чтобы создать свою начальную руку.
4. Возьмите 4 дополнительные карты из колоды птичек и поместите их лицевой стороной вверх рядом с колодой, создав открытый ряд.
5. Начинает игру участник, который чирикает громче всех.

Пример игры для 4 игроков



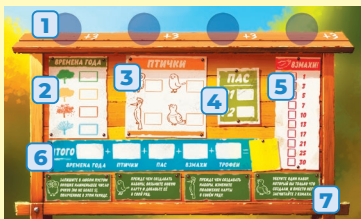
Карты птичек

1. Тип птички.
2. Время года.



Планшет игрока

1. Очки за трофеи.
2. Очки за времена года.
3. Очки за тип птички.
4. Очки за пас.
5. Очки за взмахи.
6. Общее число очков.
7. Описание способностей птичек.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Каждая партия состоит из 2 раундов. Игрок с наибольшим количеством очков к концу второго раунда объявляется победителем. В течение каждого раунда игроки совершают ходы по часовой стрелке, пока все не спасуют.

Во время хода вы можете выполнить **одно** из следующих действий:

1. Взять 1 карту и добавить её в руку.
2. Взять 2 карты и добавить их в личную колоду.
3. Спасовать (вы пропускаете действия до конца текущего раунда).

Важно! В течение раунда карты ВСЕГДА берут из открытого ряда (карты, лежащие лицевой стороной вверх), а НЕ из колоды птичек.

Если в конце хода открывается карта «Стоп», раунд продолжается, но карты больше не добавляются в открытый ряд. Если игрок не может выполнить ни одно из первых двух действий, поскольку в ряду недостаточно карт, он обязан спасовать.

1. ВЗЯТЬ 1 КАРТУ И ДОБАВИТЬ ЕЁ В РУКУ

Выберите одну из карт, находящихся в открытом ряду, и добавьте её в руку. Эти карты можно добавлять в личную колоду во время последующих ходов при выполнении действия «Взять 2 карты и добавить их в личную колоду» (см. следующий пункт) или использовать во время фазы подсчёта очков (см. с. 7) для активации особых способностей.

Наконец, возьмите новую карту из колоды птичек и положите её в открытый ряд.



2. ВЗЯТЬ 2 КАРТЫ И ДОБАВИТЬ ИХ В ЛИЧНУЮ КОЛОДУ

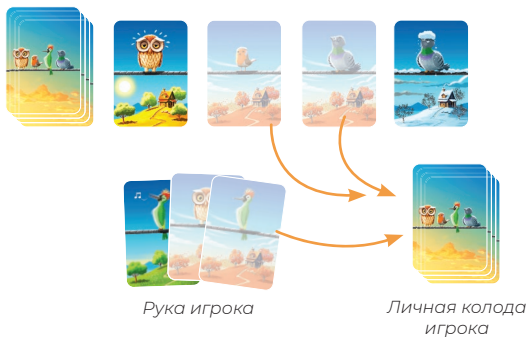
Выберите 2 карты из находящихся в открытом ряду и положите их в любом порядке лицевой стороной вниз на вашу личную колоду. В начале раунда у вас не будет личной колоды: как только вы в первый раз совершите это действие, выбранные карты её и сформируют.

Важно! Нельзя просматривать карты, ранее добавленные в вашу личную колоду.

Выполняя это действие, вы также можете **отправлять любые карты из руки в личную колоду**, добавляя их к двум выбранным картам. Если вы решили это сделать, можете расположить

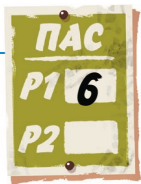
выбранные карты и карты из руки в любом порядке поверх вашей личной колоды. Наконец, возьмите 2 новые карты из колоды птичек и добавьте их в открытый ряд.

Пример. Марина берёт осенних малиновку и голубя. Она добавляет к ним 2 карты из руки (осенних сову и дятла) и размещает их поверх своей личной колоды.



3. ПАС

Если вы решили спасовать, вы больше не сможете выполнять действия в течение этого раунда и должны дождаться, пока все остальные игроки не спасуют. С другой стороны, чем раньше вы спасуете, тем больше очков получите.



Важно! Если спасовали все игроки, кроме одного, оставшийся игрок может совершить только 1 ход, а затем тоже должен спасовать.

Если вы решили спасовать, напишите в окошке текущего раунда с надписью «Пас» количество очков, равное удвоенному числу игроков, которые ещё не спасовали.

Пример. В игре с четырьмя участниками первый спасовавший игрок получит 6 очков (2×3 оставшихся игрока), второй получит 4 очка (2×2 игрока), а третий — 2 очка (2×1 игрока). Последний спасовавший, очевидно, получит 0 очков.

КОНЕЦ РАУНДА

Как только все игроки спасовали, начинается подсчёт очков текущего раунда.

Очки нужно подсчитывать, начиная с игрока, который спасовал первым. Затем подсчёт продолжается в том **порядке, в котором пасовали игроки**, и заканчивается последним спасовавшим игроком. Этот порядок важен в связи с раздачей птичьих трофеев и в некоторых случаях с продвинутым режимом, а также способностью малиновки (см. с. 14).

Порядок, в котором спасовали игроки, легко восстановить, проверив значение, записанное в окошке «Пас» текущего раунда: игроки начинают с самого большого значения и продолжают в порядке убывания.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Переверните личную колоду лицевой стороной вверх и выложите перед собой все карты в горизонтальный ряд, **не меняя их порядок**. Теперь можно воспользоваться способностями малиновки и дятла, если они есть у вас в руке (см. с. 14).



Вы можете разделить ряд карт так, как вам удобнее, и создать **наборы, в которых есть как минимум 2 соприкасающиеся карты** с каким-либо объединяющим признаком, будь то тип птички, указанный в верхней части карты, или время года, изображённое в нижней части. Каждый набор представляет собой группу птичек, взлетающих с провода.



Очки за наборы. Каждый набор

приносит очки, равные числу карт, из которых он состоит.

Очки **должны отображаться** на вашем планшете. Если у вас есть несколько наборов с одинаковым объединяющим признаком, из них будет учитываться только набор с наибольшим значением.

Вы должны записать очки **в пустом окошке**, соответствующем объединяющему признаку этого набора (время года или тип птички).

Доступно 8 окошек: 4 для времён года и 4 для птичек. На этом этапе вы можете воспользоваться способностями совы и голубя, если они есть у вас в руке (см. с. 14).



Важно! Если окошко для объединяющего признака уже было заполнено (в текущем или предыдущем раунде), вы не сможете больше в нём записать очки, даже если набрали большее значение.

4



Пример. Валерия разделяет свой ряд карт и получает 4 очка за малиновку, 2 за летних птичек и 3 за зимних. Две зимние птички и оставшаяся одиночная птичка не принесут ей очков.

Взмахи. Всякий раз, когда на планшете появляются новые очки за набор (**не важно, за тип птички или время года**), вы должны сделать об этом отметку в первом доступном квадрате в столбце «Взмахи» на своём планшете. Первый квадрат, в котором необходимо сделать отметку, — вверху с цифрой 1, затем вы будете двигаться вниз. В конце игры вы получите очки, равные числу рядом с последним отмеченным квадратом.

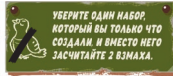
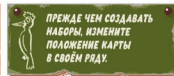
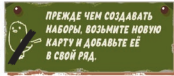
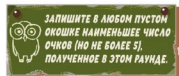


Важно! Если не удалось получить очки за набор (так как окошко уже было заполнено), вы не ставите отметку в столбце «Взмахи». Единственным исключением из этого правила является способность голубя (см. с. 14).

Птичьи трофеи. Если игрок отмечает число в окошке для подсчёта очков за птичек и это самый высокий результат, чем у кого-либо другого на данный момент, он также получает трофей птички этого типа и помещает его на верх своего планшета. Однако если другой игрок позднее превзойдёт результат по этому типу птички, то трофей достанется ему. В случае ничьей трофей останется у текущего владельца.

Важно! В конце игры каждый трофей птички принесёт своему владельцу 3 дополнительных очка.

Способности карт птичек. На этапе подсчёта очков игроки могут сбрасывать **с руки** карты птичек, чтобы активировать их способности. В зависимости от способности карту, возможно, придётся сбросить до создания наборов (как в случае с малиновкой и дятлом) или после (как в случае с совой и голубем).



Каждую птичью способность можно использовать **только один раз** за всю игру: чтобы отследить этот момент, вы можете зачеркнуть изображение птички в нижней части планшета рядом с памяткой о её способности.

ВТОРОЙ РАУНД

После того как все игроки завершили фазу подсчёта очков в первом раунде, все оставшиеся на руках игроков карты сбрасываются, и начинается второй раунд с теми же этапами подготовки (см. с. 3).

Игрок, который в предыдущем раунде спасовал последним (тот, кто записал «0» в окошке «Пас»), будет первым игроком в этом раунде.

2 игрока. В этом случае все сброшенные карты убираются вместе с оставшимися картами из колоды птичек. Второй раунд проходит с использованием второй половины колоды, заранее отложенной во время подготовки (см. с. 3).

Второй раунд проходит точно так же, как и первый, но он будет сложнее: у каждого игрока уже будут заполнены разные окошки «Времена года» и «Птички», поэтому получить очки за эти наборы будет нельзя.





В конце второго раунда игроки отмечают в синей части своих планшетов общее количество очков, полученных в различных категориях. На этом этапе каждый трофей приносит своему владельцу 3 очка.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем. В случае **ничьей** победителем становится претендент, который раньше спасовал во втором раунде (игрок, у которого наибольшее число в окошке «Пас»).



ПРОДВИНУТЫЙ ВАРИАНТ

Этот вариант сложнее и больше подходит опытным игрокам, поскольку требует более тщательного планирования. В этом варианте меняется только фаза подсчёта очков.



Переверните личную колоду лицевой стороной вверх и разложите все карты перед собой в горизонтальный ряд, **не меняя их порядок**. На этом этапе необходимо выбрать карту и убрать её из ряда, оставив пустое место. Если у двух карт по обе стороны пустого места есть объединяющий признак (один и тот же тип птички или время года), то **их необходимо убрать из ряда вместе со всеми остальными картами с тем же объединяющим признаком**. Карты, убранные таким образом, **создают набор, подсчёт очков за который происходит сразу же**, как описано ниже.

Важно!

- 1.** Набор включает ВСЕ примыкающие друг к другу карты с объединяющим признаком по обе стороны от пустого места, даже если это невыгодно игроку. Нельзя специально прервать набор, чтобы не убирать карты, которыегодились бы позднее.
- 2.** Если у двух карт по обе стороны от пустого места два объединяющих признака (одно и то же время года и один и тот же тип птички), то игрок выбирает, какой из них использовать, чтобы убрать примыкающие карты.

После того как вы уберёте набор из своего ряда, там появится новое пустое место, и вам нужно будет повторить те же действия ещё раз, оценивая 2 карты птичек с каждой стороны от пустой области. Если у этих новых карт нет объединяющего признака, их необходимо сдвинуть, чтобы заполнить пустое пространство. На этом этапе необходимо выбрать новую карту в любом месте своего ряда и повторить процедуру. Так будет продолжаться до тех пор, пока не закончатся карты.

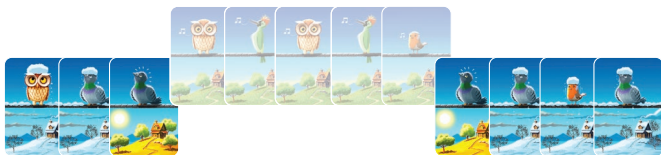
Пример. Выложив карты из своей личной колоды в горизонтальный ряд, Лидия решает убрать из игры малиновку **(1)**: таким образом она создаёт набор из 5 весенних птичек и получает за них очки. **(2)** После исчезновения 5 карт из линии 2 летних голубя теперь находятся рядом с вновь созданным пустым местом. Она выбирает голубя в качестве объединяющего признака и получает 4 очка за голубей. **(3)** Наконец, убрав эти карты, она получает ещё 3 очка за зимних птичек. Обратите внимание, что Лидия, набрав 5 очков за весну, могла бы также использовать лето в качестве объединяющего признака для второго набора и получить 2 очка за лето, а затем ощутимые 5 очков за зиму.

1



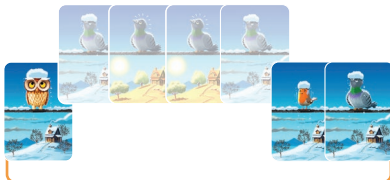
5 весенних птичек

2



4 голубя

3



3 зимние птицы

Очки за набор. Каждый убранный из ряда набор приносит очки, равные количеству карт, из которых он состоит. Эти очки нужно записывать в **том же порядке**, в котором они были получены, и отмечать в окошке, соответствующем объединяющему признаку этого набора. Если окошко уже было заполнено, эти очки теряются.

Взмахи. Эти правила не меняются.

Птичьи трофеи. Эти правила не меняются.

Способности карт птичек. Эти правила не меняются, за исключением того, что **каждую способность птичек теперь можно использовать дважды в течение игры.** Чтобы отследить этот момент, вы можете перечеркнуть кривой линией изображение птички при первом использовании, а при втором использовании — другой кривой линией, нарисовав Х.

СПОСОБНОСТИ ПТИЧЕК

Дятел. Измените положение карты в ряду перед созданием наборов.

Эта способность полезна для устранения ошибки в порядке карт, допущенной во время раунда.

Малиновка. Прежде чем создавать наборы, возьмите из колоды новую карту, находящуюся под картой «Стоп», и положите её в любом месте своего ряда.

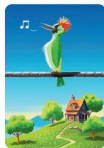
В то время как в обычном режиме карт хватает всем, в продвинутом режиме каждую способность можно использовать дважды, а это означает, что карты, находящиеся под картой «Стоп», могут забрать другие игроки, повторно воспользовавшись способностью малиновки до вас. В этом случае воспользоваться способностью малиновки не получится.

Голубь. Уберите любой набор, который вы только что создали, и вместо него получите 2 взмаха.

Эта способность полезна, когда вы не хотите получить за набор мало очков, но она ещё полезнее при выборе набора, за который больше невозможно получить очки (и, следовательно, очки взмахов). Это также единственный способ набрать максимальное количество очков в столбце «Взмахи».

Сова. Скопируйте наименьшее количество очков, полученное в этом раунде, и запишите его в любое пустое окошко птичек или времён года (максимум 5 очков).

За очки, набранные таким образом, вы не получите взмах. Вы можете выбрать результат больше 5 очков, но сможете записать в окошко не более 5 очков. Чтобы вам было проще запомнить, какие наборы принесли очки в этом раунде, вы можете держать их под рукой до конца фазы подсчёта очков.





ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Автор выражает благодарность всем тестировщикам, которые великодушно согласились опробовать игру на стадии прототипа, особенно Кьяре Герарди, Лоренцо Герарди, Андреа Беллавиستا, Джакомо ди Фабио, Гвидо Альбини, Фабио Лопиано, Даниеле Ташини, Несторе Мангоне, Андреа Роббиани, Федерико Латини, Федерико Пьерлоренци, Мирко Бальдикки, Филиппо Ландини, Филиппо Бриго, Андреа Меццотеро.

Мы также благодарим всех тестировщиков, которые внесли свой вклад на финальном этапе разработки: Алессандро Вирджини, Андреа Барбассо, Андреа Капуццо, Анджелика Чичарелли, Арианна Риччарди, Беатриче Фрезиа, Бруно Дженте Маньяни, Дамиано Бекерони, Элиза Капуццо, Франческа Бонсиньоре, Джулиа Карчотто, Линда Пилло, Лидия Барьон, Лудовико Мальдарицци, Мануэле Джулиано, Мария Кьяра Бальдаччи, Надия Фикко, Паоло Капуццо, Тициано Роваи, Валерия Латтанцио и Витале Канчелльере.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Издательство GateOnGames

www.gateongames.com —
edizioni@gateongames.com

Автор: Давид Спада

Художник: Стефано Тартаротти

Менеджер по развитию: Кристиан Джове

Администратор: Марио Кортезе

Графический дизайн: Маргарита Каньола,
Мартина Марцулли

3D-художник: Мартина Марцулли

Редакторы: Мануэле Джулиано, Валерия
Латтанцио

Перевод: Макселл Фокс

Дополнительные источники: благодарим Freeipk за их фантастическую базу иконок!

Распространение: DungeonDice.it, www.dungeondice.it

Birdie © 2024 Zerosem S.R.L. GateOnGames и DungeonDice являются зарегистрированными товарными знаками. Все права защищены.



РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта:

Андрей Сафронов

Редактор:

Елена Шкуткова

Переводчик:

Елена Шкуткова

Корректор:

Кирилл Егоров

Верстальщик:

Константин Соколов

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Каждый раунд можно выполнить одно из следующих действий:

- 1. Взять 1 карту и добавить её в руку.**
Выберите карту из открытого ряда и добавьте её в свою руку.
- 2. Взять 2 карты и добавить их в личную колоду.**
Выберите 2 карты из открытого ряда и добавьте их лицевой стороной вниз в личную колоду. Выполняя это действие, вы можете добавить к выбранным картам любое количество карт из руки и положить их на личную колоду.
- 3. Спасовать.**
Отметьте в окошке «Пас» количество очков, равное удвоенному числу игроков, которые ещё не спасовали. Вы не можете выполнять действия до конца текущего раунда.

Когда все игроки спасуют, начнётся фаза подсчёта очков.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Начиная с первого спасовавшего игрока и продолжая в том порядке, в котором пасовали игроки:

- 1.** Переверните личную колоду и выложите карты в ряд, не меняя их порядок.
- 2.** Игроки делят ряд на наборы, состоящие как минимум из 2 карт с каким-либо объединяющим признаком (типом птички или временем года).
- 3.** Каждый набор приносит количество очков, равное числу карт, из которых он состоит.
- 4.** За каждый засчитанный набор необходимо сделать отметку в столбце «Взмахи».
- 5.** Проверьте, имеете ли вы право получить птичий трофей.

На этом этапе можно воспользоваться способностями птичек. Каждую способность можно использовать только один раз за игру.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Взмахи	9	Ничья	11
Второй раунд	10	Очки за наборы	8
Добавление карт в личную колоду	5	Пас	6
Добавление карты в руку	5	Подготовка к игре	3
Игровой процесс	4	Продвинутый вариант	11
Карты птичек и планшет игрока	4	Птичьи трофеи	9
Конец игры	11	Способности птичек	9, 14
Конец раунда	7		