

Tail Leathers



Rulebook

 Plaid Hat
Games

Введение

Храбрые мыши, взойте в небеса на ваших верных птицах!

Добро пожаловать в Перьевые Хвосты, игру воздушных птичьих боёв и лесных сражений на ветках деревьев. В Перевых Хвостах игроки управляют крошечными лесными существами, борющимися за воздушное превосходство и территорию верхушки дерева в захватывающем мире Мышей и Мистиков!

Цель игры

Перьевые Хвосты - игра боевых схваток, в которой игроки владеют армиями летающих и наземных войск в борьбе за контроль лесных деревьев. Первичная цель каждого из игроков состоит в том, чтобы разрушить гнездо своего противника, и первый игрок, который сделает это, выиграет игру.

Список компонентов

- 1 Книга правил *Перевых Хвостов*
- 1 Книга сценариев
- 10 Кубиков действий
- 10 Карт юнитов птиц
- 2 Карты юнитов отрядов
- 2 Карты юнита баллисты
- 1 Карта юнита героя
- 10 Карт юнитов пилотов
- 10 Карт юнитов совместимых с Мышами и Мистиками
- 21 Карта действий птиц
- 39 Карт действий героя и пилотов
- 12 Карт целей
- 2 фигурки птиц Крысиного Альянса
- 3 фигурки птиц Мышиного Альянса
- 5 Подставок для Птиц
- 2 фигурки Крысиных Пилотов
- 3 фигурки Мышиных Пилотов
- 1 фигурка наземного Крысиного Героя
- 6 фигурок наземных Крысиных Отрядов
- 6 фигурок наземных Мышиных Отрядов
- 1 Пластиковый измеритель расстояния (ветка)
- 4 Накладки деревьев
- 1 Накладка саженца
- 8 Листьев
- 2 Гнезда
- 2 Диска гнёзд
- 2 Планшета игрока
- 3 Коротких шаблона полета
- 1 Короткий шаблон конца полета
- 3 Длинных шаблона полета
- 1 Длинный шаблон конца полета
- 2 Шаблона смертельных спиралей
- 10 Жетонов перьев
- 1 Маркер оси поля боя
- 24 Маркера раны
- 6 Идентификационных колец
- 6 Идентификационных жетонов

- 6 Маркеров недовольства
- 6 Маркеров статуса в огне
- 4 Маркера статуса испуган
- 8 Жетонов Ресурс/Цель
- 2 Маркера ветеран
- 6 Карт миссий Мышиной Команды
- 6 Карт миссий Крысиной Команды
- 2 Жетона баллисты
- 12 Жетонов сыра
- 1 Орех первого игрока

Анатомия карты юнита

Юнит в *Перьевых Хвостах* может быть птицей, птицей и её пилотом, героем, существом, отрядом или структурой. Ниже разобраны различные типы карт юнитов:

Карта юнита птицы

1. Имя
2. Тип
3. Альянс
4. Показатель боя
5. Показатель защиты
6. Показатель движения
7. Способности
8. Показатель жизней
9. Показатель очков сбора
10. Размер (S=маленький, L=большой)



Карта юнита пилота

1. Имя
2. Тип
3. Ранг
4. Альянс
5. Показатель атаки ближнего боя
6. Показатель атаки дальнего боя
7. Показатель пилота
8. Способности
9. Мастерство
10. Показатель бонусных жизней
11. Показатель очков сбора
12. Размер (S=маленький, L=большой)



Карта наземного юнита

1. Название
2. Тип
3. Альянс
4. Показатель отряда
5. Показатель атаки ближнего боя
6. Показатель атаки дальнего боя
7. Показатель защиты
8. Показатель движения
9. Способности
10. Размер (S=маленький, L=большой)
11. Показатель очков сбора



Анатомия планшета игрока

Каждый игрок использует планшет, чтобы организовывать фигурки и боевую информацию в течение игры.

1. Сырное колесо
2. Окно резерва
3. Окно МИССИИ



Рубашка карты юнита

Рубашка карты юнита показывает, какая фигурка или жетон используются на поле боя, чтобы представлять данный юнит во время игрового процесса (1), а также в какой набор игры или расширение данные фигурка или жетон включены (2).



Другие компоненты

Фигурки



Деревья



Накладка
дерева

Накладка
саженца

Листья



Зелёная
сторона

Оранжевая
сторона

Гнёзда



Диск гнезда



Шаблоны полёта



Короткий шаблон



Длинный шаблон



Длинный шаблон
Конца полёта



Короткий шаблон
Конца полёта

Шаблон

Смертельной Спирали



Жетоны перьев



Лицевая сторона



Маркеры эффектов статуса



Зубчатый оборот

Орех первого игрока



Маркеры ран



Карты миссий



Измеритель расстояния



Кубики действий



Жетоны сыра



Жетоны ресурс/цель



Маркер оси
поля боя



Идентификационные кольца (ИД
кольца) и идентификационные
жетоны (ИД жетоны)



Жетоны баллисты



Маркеры
ветеранов



Маркеры
недовольства



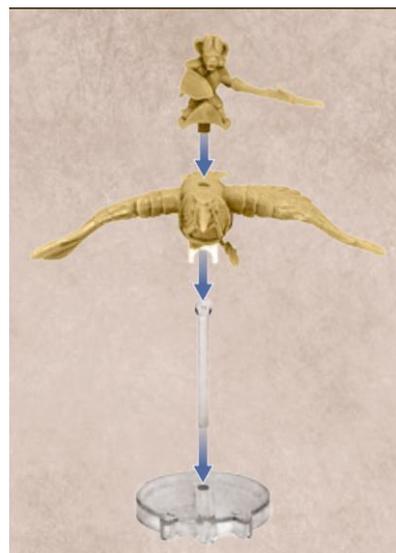
Карты действий



Сборка

Фигурка птицы

Соберите каждую фигурку птицы как показано на рисунке. Клюв каждой птицы должен всегда смотреть в ту же сторону, что и выступ на её подставке. При поворотах в стороны поворачивайте фигурку птицы вместе с её подставкой. Шарик на который крепится фигурка птицы будет использоваться для наклона птицы, как вы обнаружите позже в этих правилах.



Сборка фигурки птицы

Также обратите внимание на то, что каждая птица должна получить цветное ИД кольцо вокруг своей подставки, как показано. У каждого ИД кольца есть соответствующий ИД жетон, который используется, чтобы помочь игрокам быстро определить, какие фигурки птицы и пилота какому набору карт юнитов соответствуют.



ИД кольцо на подставке птицы



ИД жетон на Карте Юнита

Диск гнезда

Соберите два диска гнезд как показано на рисунке.

Диски гнезд используются, чтобы отслеживать раны, наносимые вашему гнезду.

Установите цифры в дисках гнезд как обозначено в начальной расстановке выбранного сценария.



Сборка диска гнезда

Важные различия

Юниты и фигурки

Войска в *Перьевых Хвостах* состоят из юнитов (обозначенных картами юнитов). У каждого юнита есть 1 или более фигурок (пластмассовых миниатюр), которые принадлежат ему. Птицу и ей соответствующего пилота считают одним юнитом/фигуркой во всех условиях игры.

Доступный и недоступный

Доступная фигурка - та, которая находится на поле боя. Доступный юнит - тот, у которого есть по крайней мере одна доступная фигурка. Заметьте: Фигурки в окне миссий, окне резерва, стопке потерь или на карте юнита, считается, не находятся на поле битвы и поэтому недоступны.

Когда что-либо упоминается как недоступное, это означает, что рассматриваемый объект не может взаимодействовать в этот момент.

Сидящий и летящий

На протяжении сражений в *Перьевых Хвостах* птицы будут либо летать по воздуху, либо временно оставаться на месте (сидеть) на игровой клетке. Когда большая птица сидит, она считается большим наземным юнитом, но не может участвовать в миссиях.

Попадания и раны

Когда по фигурке попадают, у неё, обычно, всегда есть возможность защититься. Каждое не заблокированное попадание наносит 1 рану цели. От раны нельзя защититься или заблокировать её.

Расстановка игры



Чтобы расставить игру *Перьевые Хвосты*, выполните следующие шаги:

1. Выберите Сценарий: если это ваша первая игра, мы рекомендуем начать со *Сценария 1: Демонстрация силы* в книге сценариев, включенной в этот набор.

2. Выберите Альянс: каждый сценарий перечисляет, какие альянсы борются в данной сценарии. Каждый игрок выбирает альянс для игры. Соберите перечисленные быстрые игровые юниты для своего выбранного альянса, и фигурки для этих юнитов.

□ -Юниты отрядов имеют только 1 карту юнита, но могут иметь несколько фигурок, принадлежащих этому юниту.

□ -Юниты пилотов имеют несколько возможных карт; выберите правильную карту, как обозначено числом желудей в их ранге (1 = новичок, 2 = курсант, 3 = ас).

В качестве альтернативы, вы можете построить своё собственное войско, используя установленные правила сбора войск (см. страницу 12 книги сценариев о правилах по настройке ваших игр).

3. Постройте Поле боя: Каждый сценарий описывает, как построить поле боя. Поместите деревья, гнезда, маркер оси поля боя (если применяется), и другие элементы. Затем установите каждый из дисков гнёзд, как проинструктировано правилами сценария. Каждый игрок должен оставить пространство для стопки потерь побежденных фигур и стопки обновления использованных карт действий.

4. Разверните войска: Разместите все свои фигуры на вашем домашнем дереве. Каждая клетка дерева может или содержать до 4 маленьких фигурок или 1 большую фигурку, а гнездо может содержать любое количество фигурок. Все фигурки птиц должны быть посажены на клетки дерева и установлены в центральный крен. Поместите свои карты юнитов лицом вверх перед собой.

5. Назначьте первого игрока: дайте орех первого игрока самому молодому игроку.



Порядок ходов в Раунде

Первые Хвосты играют как серия раундов. Каждый раунд состоит из 4 фаз, которые должны быть разыграны в следующем порядке:

Фаза миссии

В этой фазе игроки отправляют наземные фигурки на различные типы миссий.

Фаза крена

В этой фазе игроки устанавливают крен своих фигурок птиц, который определит, в каком направлении эти птицы смогут лететь при перемещении в этом раунде.

Фаза активации

Во время этой фазы игроки делают ставки на инициативу, прежде чем выполнить перемещения и атаковать своими фигурками.

Заключительная фаза

Во время этой фазы игроки выводят на поле боя подкрепление, разыгрывают миссии, на которые они отправляли фигурки во время фазы миссий, и возвращают некоторые из своих использованных карт.

Фаза миссии



Карты миссий

Одновременно, каждый игрок может выбрать карту миссии, соответствующую типу миссии, которую они хотят попробовать выполнить во время этого раунда и помещают её лицом вниз на поле боя, таким образом, чтобы она находилась в пределах близкого расстояния с маркером оси поля боя и не касалась никакого другого объекта.

После того, как все игроки поместили свои карты миссии, начиная с игрока сидящего слева от первого игрока и продолжая по часовой стрелке вокруг стола, каждый игрок, который выбрал миссию, затем назначает на неё по одному или более подконтрольных ему наземных юнитов, удаляя их из своего домашнего дерева и размещая их в окошке миссий на своём планшете. Окошко миссий может содержать

либо до 4 маленьких фигурок ИЛИ 1 большую фигурку. Миссии разыгрываются в заключительной фазе каждого раунда (см. Розыгрыш Миссий на странице 11 для получения дополнительной информации о том, как разыгрывается каждая из миссий).

Примечание: игрок может не выбирать миссию!

Фаза крена

По одному, начиная с игрока, слева от первого игрока, и продолжая по часовой стрелке вокруг стола, каждый игрок должен установить крен каждой подконтрольной ему летающей птицы, и выбрать, либо каждая подконтрольная ему сидящая птица полетит, либо останется сидеть в этом раунде.

Есть три положения крена: правый, центральный, и левый. Крен каждой птицы может сместиться только на одну позицию влево или вправо, или он может остаться в той же самой позиции, что и в предыдущем раунде.

Пример: у птицы игрока правый крен. Эта птица не может в этой фазе сразу выполнить левый крен, поскольку это потребовало бы смещения её на две позиции вправо. Однако птица может выполнить центральный крен или остаться в том же положении.



Позиция правого крена



Позиция центрального крена



Позиция левого крена



Позиция для взлёта

Если вы хотите взлететь сидящей птицей, то вы должны наклонить фигурку птицы так, чтобы её клюв смотрел вверх. Затем вы можете развернуть взлетающую фигурку в любом направлении и переместить её куда угодно в пределах этой клетки. После активации взлетающей птицы, считается, что у неё центральный крен и она находится в полёте, и должна выполнить воздушное перемещение.

Фаза активации

Определите инициативу

Каждый игрок берёт 2 кубика действия. Игроки могут добавить до 3 дополнительных кубиков, оплатив каждый из них 1 жетоном сыра, храните общее количество кубиков в секрете. Когда готовы, игроки одновременно показывают свои кубики и оплачивают стоимость сыром каждый кубик свыше 2. Затем каждый игрок бросает свои кубики и подсчитывает свой общий результат. Игрок с наибольшим результатом становится первым игроком и получает орех первого игрока. Если по наибольшим результатам ничья, эти игроки повторно бросают все свои кубики до тех пор, пока ничья не разрешиться.

Активируйте юниты

Игроки выполняют ходы активации юнитов. Первый игрок выбирает юнит для активации, двигаясь и атакуя используемой фигуркой (фигурками), связанными с данной картой. После того, как игрок закончил активацию данного юнита, игра продолжается по часовой стрелке вокруг стола с игроками, активирующими юниты, в порядке своей очереди. Это продолжается до тех пор, пока каждый игрок не активирует все свои доступные юниты. Как только это происходит, двигайтесь к заключительной фазе раунда. В свой ход, если у вас нет доступных или не активированных юнитов в наличии, вы должны спасовать, а затем добавить один сыр на своё сырное колесо, если это возможно.

Активируя юнит, поверните его карту юнита на 90 градусов, чтобы показать, что она активирована. Как только юнит активирован, он не может быть активирован снова в этот раунд.

Отдельные юниты (герои, птица/пилоты, и т.д.) включают только одну фигурку, в то время как юниты отрядов содержат несколько фигурок. Если активируется



юнит отряда, выберите количество фигурок до показателя отряда, которые вы будете активировать.

Другие фигурки в этом юните не будут активированы.

Выполните следующие шаги для активированного юнита:

1. **Переместите** активированную фигурку (-рки)
2. **Прошмыгните** ИЛИ **Атакуйте** активированной фигуркой (-рками)
3. Вы можете **Возродить** побежденные фигурки, если выберите.

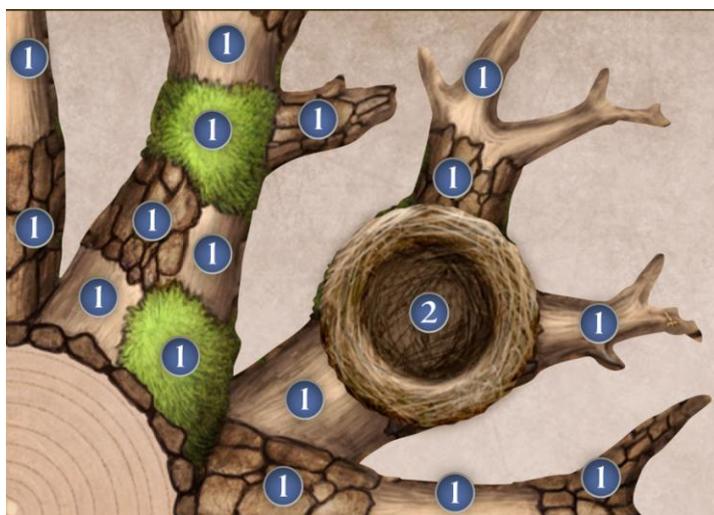
Перемещение

в *Перьевых Хвостах* есть 2 вида перемещений: перемещение по Дереву и воздушное перемещение.

Перемещение по Дереву

Активируя наземный юнит, вы можете переместить его на количество клеток, равное его показателю движения. Если этот юнит - отряд, вы можете переместить каждую фигурку из этого отряда, которую вы активировали. Вы должны закончить каждое движение каждой из фигурок отдельно.

Каждая из клеток определяется по заметным различиям в цвете и текстуре, как проиллюстрировано в примере выше. Каждая клетка может либо содержать до 4 маленьких фигурок или 1 большую фигурку. Фигурки не могут размещаться в или перемещаться в или через клетку, которая уже содержит максимальное количество фигурок. Маленькая фигурка, которая перемещается в клетку, содержащую фигурки противника, должна немедленно закончить своё движение в этой клетке. Маленькая фигурка не может переместиться из клетки, если число фигурок противника превышает число дружественных фигурок в этой клетке. Фигурки не могут переместиться на позицию древесного "ствола", поскольку он считается непроходимым.



Пример: Это примеры клеток (1) на дереве. Обратите внимание на то, что в этом примере, гнездо (2) также представляет собой клетку.

Гнезда - специальные клетки места. Все гнездо считается 1 клеткой. У гнезда нет обычного ограничения на размещение фигурок; вместо этого оно может содержать столько фигурок, сколько можно вместить в пределах его границ.

Воздушное перемещение

Активируя летающий юнит, вы **ДОЛЖНЫ** переместить эту фигурку, но сначала вы можете попытаться изменить крен фигурки, выполнив проверку пилотирования. Если она успешна, вы можете поменять крен, используя обычные правила крена (см. Фазу Крена на странице 7). Если проверка неудачна, в этот раз вы не можете изменить крен. Чтобы выполнить проверку пилотирования, бросьте столько кубиков действия, какова у юнита величина показателя пилота. Если выпадает минимум 1 символ, то проверка успешна.

Затем, постройте курс полета, собрав его из минимум 2 шаблонов полета и добавив другие шаблоны, чтобы общее количество не превышало показатель движения. Вы можете выбрать либо короткие, либо длинные шаблоны, и должны объявить порядок, в котором они будут использоваться прежде, чем построить курс полета (Пример: игрок может объявить: "Короткий, длинный, длинный" □). Первый шаблон полета всегда стыкуется с торцевым выступом на подставке птицы. Каждый последующий шаблон должен располагаться согласно крену птицы. Последний шаблон полета, который будет положен, должен всегда быть шаблоном конца полета.

Выкладывая шаблоны полета, кладите их поверх любых картонных элементов игры, таких как перья и деревья, и под любые пластиковые элементы, такие как фигурки. Круглые пятна на курсе полета, где один шаблон полета соединяется с другим, называются "точками манёвра". □ Скругленная впадина на шаблоне конца полета называется "конечной точкой". □

Примечание: конечная точка не является точкой маневра.

После того, как Вы установили курс полета, переместите свою фигуру вдоль этого пути, решив любой из следующих эффектов пересечения в порядке столкновения с ними. Фигурка заканчивает своё движение, когда она достигает конечной точки, если эффект пересечения не заканчивает его ранее. Удостоверьтесь, что синяя метка на задней ИД кольца фигурки выровнена с линией полета шаблона конца полета, а, затем, аккуратно удалите шаблоны полета с поля.

Посмотрите пример воздушного перемещения на этой странице.

Если вы заканчиваете движение фигурки полностью выйдя за пределы поля битвы, поместите эту фигурку в стопку потерь. Если вы заканчиваете движение фигурки поверх наземной фигурки, но не садитесь, переместите наземную фигурку в пределах её клетки, чтобы создать место для летающей фигурки.

Пересечение

Когда любая часть шаблона полета касается любой части клетки, жетона или подставки фигурки, то считается, что курс полета пересекает эту клетку, жетон или фигурку.

Если курс полета пересекает... □

□ **-ствол дерева**, закончите перемещение своей фигурки так, чтобы её подставка касалась ствола и поверните её на 180 градусов клювом от ствола. Ваша фигурка получает 2 раны, а её пилот становится испуганным.

□ **-клетку**, вы можете закончить перемещение своей фигурки и сесть на клетке или продолжить перемещение.

Когда число садится, установите её в центральный крен. Фигурка не может сесть, если начала свой ход сидящей.

□ **-клетку, содержащую 1 или более наземных фигурок, миссию или гнездо**, вы можете совершить пикирующую атаку на эту клетку, миссию или гнездо, а затем продолжить перемещение (См. Пикирующая Атака на странице 14 для подробностей).

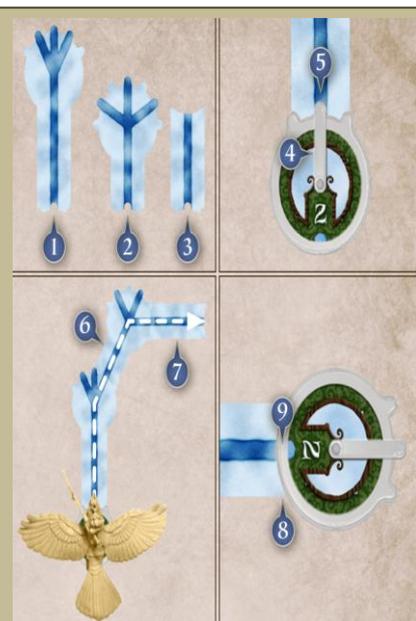
□ **-летящую фигурку**, продолжите перемещение. Если ваша фигурка переместилась через вражескую фигурку, она получает 1 рану. Если ваша фигурка должна закончить своё перемещение на летящей фигурке, вместо этого, вы должны закончить перемещение своей фигурки, когда она достигает последней точки маневра на своём курсе полета, который не привел бы к окончанию полёта на летящей фигурке. Если летящая фигурка, на которой вы закончили бы полёт, была бы врагом, обе, и та фигурка и ваша фигурка получили бы по 1 ране.

Пример: Игрок один с Аэридзином, у которого показатель движения равен 3, объявляет, что она построит курс полёта "длинный, короткий, длинный". Она берёт 1 длинный шаблон полета (1), 1 короткий шаблон полета (2) и 1 длинный шаблон конца полета (3).

Используя выступ на подставке птицы (4) как отправную точку, она помещает длинный шаблон стыкуя с подставкой (5).

Аэридзин находится в правом крене, поэтому следующий шаблон помещается следуя правой линии полета шаблона полета (6). Затем, длинный шаблон конца полета помещается (7) также используя правую линию полета шаблона полета, выбранного ему.

Игрок один, затем, перемещает свой юнит в конечную точку установленного курса полета, устанавливая подставку фигурки в скругленную впадину (8). Она выравнивает синюю метку на ИД кольце своей фигурки с отмеченной линией на шаблоне конца полета (9). Это заканчивает перемещение фигурки.



Транспортировка наземной фигурки

Если большая птица находится в пределах близкого расстояния маленькой дружественной наземной фигурки в начале своего воздушного перемещения или в одной из точек маневра её курса полета, вы можете транспортировать эту фигурку, поместив её на карту юнита летящей птицы. Когда птица, которая транспортирует фигурку садится, вы должны поместить ту фигурку на смежную клетку или поместите ей в свою стопку потерь. Когда птица, которая транспортирует фигурку, пересекает клетку, вы можете высадить ту фигурку эту клетку (если возможно).

Примечание: птица может только транспортировать 1 фигурку за раз. Если птица помещается в стопку потерь, транспортируя фигурку, то и та фигурка помещается в стопку потерь. Если во время данной активации вы высадили фигурку, то вы не можете транспортировать новую.

Прошмыгнуть ИЛИ атаковать

После того, как вы закончили перемещение всех активированных фигурок, которые хотели переместить, тогда вы можете прошмыгнуть ИЛИ атаковать каждой активированной фигуркой.

Прошмыгнуть

Чтобы прошмыгнуть фигуркой, переместите её снова следуя всем обычным правилам перемещения. Прошмыгнуть не считается действием перемещения для условий карт действий, способностей или эффектов.

Примечание: Летящие фигуры не могут прошмыгнуть!

Атака

Есть 2 типа обычных атак: дальние атаки и ближний бой. Есть также специальный вид атаки, который может произойти во время перемещения птицы, называемый пикирующей атакой.

Дальняя атака

Фигурки с показателем дальней атаки могут выбрать целью фигурку (или гнездо), которая находится в пределах дальности и линии видимости.

Когда вы целитесь к или от летящей фигурки, поместите измеритель дальности коснувшись любой точки подставки фигурки. Когда целитесь к или от наземной фигурки в клетке (включая гнезда и листья), поместите измеритель дальности к ближайшей точке клетки, занимаемой фигуркой. Если измеритель дальности касается обоих точек, то цель находится в пределах дальнего боя. Если обоих точек касается обёрнутая ручка измерителя дальности, то цель находится в диапазоне ближней дальности. □



Пример 1: Игрок один объявляет о атаке Дзюрэ на юнит Грыззарда и Занозы. Обёрнутая ручка измерителя расстояния касается и подставки её юнита и подставки цели. Цель находится на ближней дальности, и Дзюрэ может попытаться выполнить атаку ближнего боя.



Пример 2: Игрок два объявляет, что атакует Грыззардом фигурку Дубостража на клетке дерева. Измеритель расстояния касается обеих точек, и клетки занимаемой атакуемой фигуркой и подставки его юнита. Цель находится в пределах дальней атаки.



Цель НЕ в пределах линии видимости, если измеритель расстояния проходит через 1 или более из следующего:

- летящая фигурка,
- перо (см. дополнительные правила),
- ствол дерева,
- дрейфующий лист (см. дополнительные правила).

Юниты с увеличенной дальностью не должны проверять дальность или линию видимости с измерителем расстояния. Если не определено сценарием или эффектом, юниты с увеличенной дальностью могут целиться во врагов где угодно на поле боя.

Чтобы выполнить дальнюю атаку, объявите, какая фигурка атакует и какие фигурки (или гнездо) будут целью атаки. Затем, бросьте количество кубиков действия, равное показателю дальней атаки атакующей фигурки.

Каждый выпавший символ  означает 1 попадание по цели атаки. Если получено 1 или более попаданий, ваш противник должен бросить количество кубиков действия, равных показателю защиты выбранной целью фигурки. Каждый выпавший  символ блокирует 1 попадание. Каждое не заблокированное попадание наносит 1 урон выбранной целью фигурке. У гнезд показатель защиты равен 0.

Пример: Вверху (1), игрок два выбрасывает символ , чтобы заблокировать успешную дальнюю атаку игрока один.

Внизу (2), игрок два не выбрасывает символ , и, поэтому, помещает маркер раны на выбранный целью юнит.



Примечание: выполняя дальнюю атаку фигуркой, которая делит клетку с 1 или более вражескими фигурками, она может выбрать целью только те фигурки, с которыми делит клетку.

Когда контролируемая вами фигурка отряда получает любые раны, она считается побеждённой. Поместите её в свою стопку потерь.

Когда герой, птица или существо контролируемые вами получает раны, добавьте по 1 маркеру раны на карту юнита этой фигурки за каждую полученную рану. Когда на карте юнита, контролируемого вами накапливается маркеров ран столько же или больше, чем его показатель жизней, считается, что он побеждён.

Поместите фигурку этого юнита в свою стопку потерь и удалите все маркеры ран с его карты.

Когда гнездо получает раны, используйте диски гнезда, чтобы уменьшить его оставшиеся жизненные пункты полученным числом ран. Когда диск гнёзда достигает нуля, оно разрушается. Удалите его из игры.

Атака ближнего боя

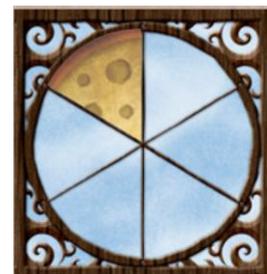
Наземная фигурка может выполнить атаку ближнего боя на вражескую наземную фигурку (или гнездо), смежную с ней. Летающая фигурка может выполнить атаку ближнего боя на летающую фигурку, которая находится на дистанции ближней дальности от неё.

Атаки ближнего боя разыгрываются таким же образом, что и дальние атаки, за исключением того, что количество бросаемых кубиков действий атакующим, равно его показателю ближнего боя и символы  и  считаются попаданиями вместо символов .

Выпадение сыра

Если выбрасываете на кубиках 1 или более символов , когда нападаете или защищаетесь, включая специальные атаки, добавляйте по 1 жетону сыра за каждый выпавший символ  на сырное колесо своего планшета игрока.

Если ваше сырное колесо полное или становится полным, вы можете повторно перебросить любые не нужные  результаты кубиков, но должны принять результаты переброса. У игрока не может быть больше шести жетонов сыра за раз.



Нападение и защита с Птицей

Птицу и ее пилота считают одним юнитом. Показатель атаки ближнего боя (1) и дальней атаки (2) этого юнита представлены на карте пилота. Показатель защиты (3) этого юнита представлен на карте птицы. Пункты жизни такого юнита равны показателю жизней птицы (4) плюс показатель жизней пилота (5). В примере выше, у этого юнита в общей сложности 6 пунктов жизней.



Пикирующая атака

Когда ваша птица пересекает клетку, содержащую наземные фигурки врага, миссию или гнездо, вы можете из них выбрать цель для пикирующей атаки. Чтобы совершить пикирующую атаку, выполните групповую атаку (см. Групповая атака на этой странице) против цели. Показатель атаки для такой групповой атаки равен показателю атаки вашей птицы плюс показатель ближнего боя её пилота.

Если цель атаки - миссия, переверните эту миссию. Если миссия - приманка, то пикирующей атаки не происходит. Все фигурки, назначенные на эту миссию приманку, немедленно возвращаются в своё домашнее гнездо. В других случаях, выполните групповую атаку против фигурок, назначенных на эту миссию.

Юнит птицы может сделать только одну пикирующую атаку в свою активацию, которая заменяет его обычную атаку за эту активацию. Юнит птицы не может выполнять пикирующую атаку на гнездо, миссию или клетку, которых касается своей подставкой в начале его активации.

Групповая атака

Некоторые правила (такие как правила пикирующей атаки) и карты действий, инструктируют игроков выполнить групповую атаку против 1 или более фигурок. Когда вы выполняете групповую атаку, бросьте количество кубиков действий, равное показателю атаки для этой групповой атаки. Если это дальняя групповая атака, то попадают символы . Если это групповая атака ближнего боя, то попадают символы  и . Сложите количество попаданий, которые вы выбросили, и выберите к каким фигуркам каждое из попаданий будет относиться. По одному за раз, ваш противник должен выполнить бросок на защиту, отдельно за каждую фигурку, в которую попали.

Выполняя групповую атаку против гнезда (с или без фигурок в нем) попадания могут быть назначены на это гнездо. У гнезд показатель защиты равен 0.

Возрождение

После активации юнита, если у вас полное сырное колесо, вы можете сбросить все свои жетоны сыра и выбрать 1 героя или 1 существо, или до 3 фигурок отряда из своей стопки потерь и переместить их в своё окно резерва.

Примечание: птицы/пилоты не могут быть выбраны для возрождения.

Заключительная фаза

Разыграйте следующие шаги в указанном порядке:

1. Подкрепление: переместите все фигурки из вашего окна резерва в своё домашнее гнездо.

Примечание: если вше домашнее гнездо больше не находится на поле боя, вы не можете вызывать подкрепления.

2. Разыграйте миссии: любые не открытые карты миссий на поле боя одновременно вскрываются. Все миссии 1 типа разыгрываются прежде, чем перейти к миссиям другого типа. Разыграйте каждый тип миссий в том порядке, который описан в общих чертах ниже. Если несколько миссий одного и того же типа были сыграны, они разыгрываются в порядке очереди хода игроков:

1. Приманка: если вы сыграли миссию приманки, переместите все фигурки из своего окна миссий в ваше домашнее гнездо.

2. Перехват: если вы сыграли миссию перехвата, выберите целью окно миссий противника для групповой атаки ближнего боя. Ваш показатель атаки для этой групповой атаки основывается на количестве фигурок с показателем ближнего боя 1+, в данный момент находящихся в вашем окне миссий: 1 за каждую маленькую фигурку или 3 за большую фигурку.

Как только все миссии перехвата полностью разыграны, переместите любые оставшиеся фигурки из вашего окна миссий в своё домашнее гнездо.

3. Осада: если вы сыграли миссию осады, переместите все фигурки из окна миссий на любое дерево (включая саженец) на поле битвы и разместите их в клетке, или в клетках, смежных с его стволом.

Если все клетки, смежные со стволом, полны, разместите фигурки в клетках, максимально близких к стволу.

4. Патруль: если вы сыграли миссию патруля, выберите целью летящую фигурку противника или падающий лист где угодно на поле боя для выполнения групповой атаки. Ваш показатель атаки для этой групповой атаки основан на количестве фигурок с показателем дальней атакой 1+, в данный момент находящихся в вашем окне миссий: 1 за каждую маленькую фигурку или 3 за большую фигурку. После розыгрыша атаки переместите все фигурки из окна миссий в своё домашнее гнездо.

5. Спасение: если вы сыграли миссию спасения, и в вашем окне миссий есть минимум 2 фигурки в данный момент, переместите фигурку птицы/пилота из своей стопки потерь в домашнее гнездо. Добавьте на карту юнита птицы количество ран, равное показателю бонусных жизней пилота (юнит возвращается в игру, частично раненым).

После розыгрыша миссии переместите все фигурки из своего окна миссий в домашнее гнездо.

6. Особая: правила для особых миссий определяются сценарием.

3. Обновление: добавьте все карты действий из своей стопки обновления в руку. Поверните любые карты юнитов, которые были активированы во время раунда на 90 градусов так, чтобы они снова были готовы стать активированными.

4. Очистка поля боя (этот шаг необходим только играя с дополнительными правилами): Переверните или удалите любые перья на поле боя. Переместите любые падающие листья.

Победа в игре

Если в какой-либо момент игры гнездо игрока разрушается, если иначе не определено сценарием, этот игрок выбывает из игры и должен удалить все свои фигурки с поля боя. Последний игрок, у которого остаётся на поле гнездо, побеждает в игре. Условия победы могут также измениться сценарием.

Эффекты статуса

Испуганный

Когда пилот становится испуганным, поместите маркер испуга на его карту. Пилот становится испуганным когда:

-Его курс полета пересекает перо или ствол дерева.

-Он получает количество маркеров ран, больше, чем его показатель пилота за одну атаку.

-Этот статус приносит эффект от карты действия или способности, которая заставляет пилота стать испуганным.

Если пилот испуган, то это приносит следующие отрицательные эффекты:

-Его его показатель пилота становится равен 1.

-Он не может атаковать (хотя, соответствующая ему птица может выполнять пикирующую атаку),

-Он не может добавить свой показатель ближнего боя соответствующей ему птице в любых случаях (таких как пикирующая атака или смертельная спираль).

-Он не может использовать карты действий пилота (только если карта не специально предназначена, чтобы удалить этот эффект статуса).

Когда юнит начинает свою активацию с маркером испуга, удалите этот маркер в конце данной активации. У юнита может только быть 1 маркер статуса испуга за раз.

Обездвижен

Когда маленькая наземная фигурка становится обездвиженной, укажите это, положив её на бок. В следующий раз активации этой фигурки, вся его активация тратиться на то, чтобы встать. При обездвиживании, фигурка все еще защищается как обычно. Большие фигурки не могут быть обездвижены. Если фигурка становится обездвиженной в полёте, она немедленно помещается в вашу стопку потерь.

В огне

Когда фигурка горит, поместите на поле боя рядом с этой фигуркой маркер "в огне". У фигурки может быть только 1 маркер огня за раз. Когда фигурка заканчивает свою активацию с маркером огня рядом с собой, бросьте кубик действия за эту фигурку. Если выпадает ,

удалите маркер. Если же  не выпадает, фигурка немедленно получает 1 рану и остается в огне. Кроме фигурок, маркер "в огне" может быть размещён и на гнезде, также на нём может быть более 1 маркера огня.

Когда фигурка заканчивает свою активацию на горящем гнезде, она может попытаться избавиться от 1 маркера огня, используя тот же самый способ. Гнездо получит по 1 ране в начале заключительной фазы за каждый маркер огня на нём.



Дополнительные правила

Команда Перьевых Хвостов написала несколько правил, которые помогут сделать игру более стратегической, тематической, и забавной. Мы настоятельно рекомендуем добавить эти правила, когда вы достаточно освоитесь с вышеизложенными правилами.

Карты Действий

Анатомия карты действия

1. Название
2. Стоимость
3. Требования
4. Время действия
5. Эффект



Играя с этим правилом, игроки начинают игру с 7 уникальными картами действий в своей руке.

В каждой карте описано, когда она может играть и её эффект в игре.

-Играя карту действия птицы, после розыгрыша её эффекта, поместите её лицом вниз рядом с картой юнита птицы, который использовал карту. Эта карта останется там, пока данная птица не сядет или не будет побеждена, что позволит любые карты, относящиеся к этому юниту и лежащие лицом вниз, переместить в вашу стопку обновления. Если не сказано иначе, карты действия птицы требуют, чтобы для их использования птица находилась в полёте.

-Играя карту действия героя или пилота, вы должны сначала оплатить её стоимость сыром, удалив необходимое количество жетонов с вашего сырного колеса. После розыгрыша карты, поместите её в свою стопку обновления.

Действие эффекта предоставляется только юниту, который соответствует требованиям этой карты. Иногда требование – это определенный тип птицы или героя, а, иногда, требование – это тип мастерства, которое должен иметь юнит.

Если 2 или больше карт действий могут быть сыграны одновременно, первый игрок решает, в каком порядке они разыгрываются. Вы не можете играть больше 1 карты действия в каждый ход игрока.

Примечание: Некоторые карты действий принимают во внимание, что вы играете с дополнительными правилами. Помните это, выбирая свои карты, если вы еще не играете со всеми дополнительными правилами.

Структуры

Структуры – это неподвижные юниты, которые могут быть построены на клетках дерева, но не на листьях или гнездах. Когда структура построена, добавьте её карту юнита в свою игровую зону и поверните её 90 градусов, так она не сможет быть активированной в раунде, когда она была построена.



Структуру, которая может быть активирована, можно активировать, только если она делит свою клетку с требуемыми фигурками (перечисленными на карте юнита после слова *Активация*), и в клетке нет никаких вражеских фигурок.

Структуры обеспечивают определенное особое использование на поле боя и могут быть атакованы точно так же, как любой другой юнит. Если не указано иное, структура не может получить эффекты статуса. Ознакомьтесь с картой юнита структуры, чтобы подробнее узнать об её использовании.

В состав *Перьевых Хвостов* входит баллиста, структура, которая должна быть построена при помощи карты действия **Построить Баллисту**.

Поиск пищи



Играя с этим правилом, если вы активируете наземный юнит, то можете ничего им не делать, а просто добавьте 1 жетон сыра на своё сырное колесо. Вы можете возродить на активации юнита, который добывает пищу. Структуры и другие неподвижные юниты не могут добывать пищу.

Перья

Когда играете с этим правилом, во время установки игры, создайте резерв жетонов перьев в доступности для всех игроков. Когда, контролируемая вами, летающая фигурка птицы получает раны, заберите себе по 1 перу за каждую полученную рану. По одному за раз, уроните эти перья на поле боя с расстояния на 2-3 (5-7,5 см) дюйма выше задней части раненой фигурки птицы. Оставьте их там, где они приземлятся, только если они не упадут на одно из следующего, в таком случае удалите их из игры:



-другое перо

-клетку (дерево, гнездо или лист)

-карту миссии

-фигурку

Примечание: перья блокируют линию видимости.

Если летящая фигурка пересекает перо, удалите это перо, а пилот вашей фигурки становится испуганным. Затем, продолжите перемещение.

В конце каждого раунда переверните каждый жетон пера на поле битвы так, чтобы он теперь лежал лицом вверх стороной с 3 метками.

Если оно уже лежит лицом вверх стороной с 3 метками, удалите это перо с поля боя.

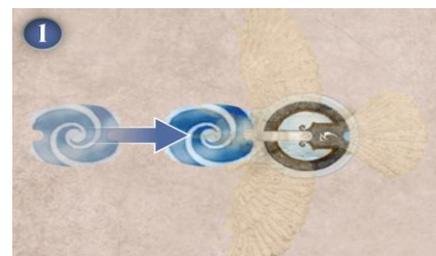
Смертельные спирали

Играя с этим правилом, когда в полёте ваша птица пересекается с вражеской птицей, они немедленно входят в смертельную спираль (это правило заменяет стандартное правило при пересечении с вражеской птицей в полете). Когда ваша птица начинает смертельную спираль с птицей противника, разыграйте следующие шаги в указанном порядке:



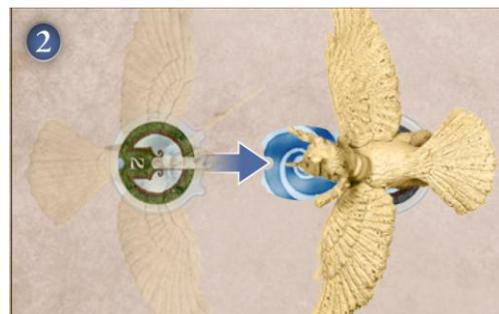
1. Поместите шаблон смертельной спирали напротив вражеской птицы.

В этом примере шаблон смертельной спирали помещен напротив Врунка.

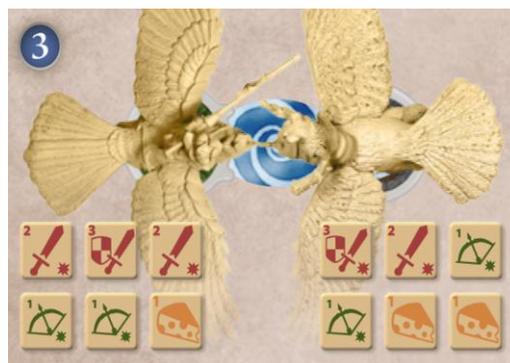


2. Разместите свою птицу с другой стороны шаблона смертельной спирали как наглядно показано в 2. В этом примере Аэридзин размещен с другой стороны шаблона.

Эти 2 птицы, считается, вошли в смертельную спираль (если вы не можете разместить свою птицу из-за другой летящей фигурки, вращайте шаблон смертельной спирали вокруг подставки вражеской птицы, пока не сможете разместить свою птицу).



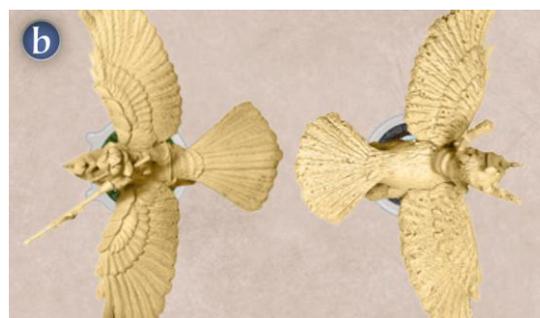
3. Объедините свои показатели боя птицы и ближнего боя её пилота. Бросьте количество кубиков действий, равных этому показателю, и сложите количество  и  на выпавших результатах. Ваш противник должен сделать то же самое. Это называется сражение смертельной спирали.



a. Если результат сражения смертельной спирали - ничья, обе птицы получают по 1 ране, и они остаются завязанными в смертельной спирали.

b. Если результат сражения смертельной спирали не ничья, игрок с более высоким результатом вычитает из своего результата результат противника и наносит его птице много столько ран, какова эта разность. В примере 3, Аэридзин выбросил, в общей сложности 3, а Врунк 2. Аэридзин наносит 1 рану Врунку.

Разверните обе птицы на 180 градусов друг от друга как наглядно показано в б. Если только 1 птица пережила смертельную спираль, не поворачивайте её на 180 градусов. Смертельная спираль закончена. Установите всех выживших птиц в центральный крен и удалите шаблон смертельной спирали с поля.



4. Если последним результатом была ничья, а птицы все еще завязаны в смертельной спирали, в следующий раз, когда одна из этих птиц активируется, снова бросьте кубики для атаки как в шаге 3.

a. Если результат снова ничья, птицы слишком устали в смертельной спирали и падают камнем от сражения. Поместите обеих птиц в стопки потерь своих владельцев и удалите шаблон смертельной спирали с игрового поля.

b. Если результат не ничья, разыграйте как в шаге 3б. Если активированная птица выжила, она может продолжить свою обычную активацию, но не может совершить обычную атаку.

Когда птица входит в смертельную спираль, она заканчивает своё движение, и не может выполнить обычную атаку в ход, в котором завязана в смертельной спирали.

Примечание: пикирующая атака не является обычной атакой. Смертельная спираль может все еще произойти в ход, в который птица совершила пикирующую атаку.

Фигурки, завязанные в смертельной спирали не могут быть выбраны целями для атак, способностями или картами действий фигурками вне смертельной спирали. Птица, завязанная смертельной спиралью, не может войти в другую смертельную спираль. Если летящая птица пересекает птицу, или птиц, завязанных смертельной спиралью, следуйте стандартным правилам для пересечения летящих фигурок, но не получайте или наносите никакие раны.

Листья

Играя с этим правилом, приложите листья к ветвям дерева, при построении поля боя, используя точки контакта на ветвях дерева. Листья, приложенные к дереву таким способом считаются смежными с клетками дерева, к которым они присоединены.



Листья – это особые клетки, которые похожи на обычные клетки за следующими исключениями:

- Листья могут содержать 3 маленьких фигурки, вместо 4.
- Большие фигурки, включая фигурки птиц, не могут перемещаться на листе или садиться на него.
- Листья могут дрейфовать по полю битвы (см. ниже).
- Если дрейфующий лист когда-либо остаётся не занятым фигурками, верните его к клетке ветки дерева, с которой он оторвался.
- Дрейфующий лист блокирует линию видимости.

Фигурки на дрейфующем листе могут атаковать и быть атакованными. Юнит птицы может выполнить пикирующую атаку на фигурки на листе также, как и на обычной клетке.

Дрейф листа

Чтобы лист начал дрейфовать, наземная фигурка, находящаяся на нём может вместо обычной атаки срезать этот лист. В таком случае сделайте следующее:

- Отсоедините лист от ветки дерева, к которой он присоединен.
- Выберите накладку дерева, к которой лист полетит, и направьте лист концом с отверстием к любой части этой накладки.
- Переместите лист, как описано ниже.

Перемещение дрейфующего листа

- Определите число вращений, которые сделает лист: бросьте кубик действия и добавьте выпавший результат к количеству фигурок на дрейфующем листе.
- Поместите кончик измерителя расстояния в отверстие на конце листа, указывающем на дерево назначения и, проверните лист по оси отверстия так, чтобы теперь другой его конец теперь указывал на место назначения. Это считается 1 вращением.
- Поместите кончик измерителя расстояния в противоположный конец, и вращайте лист снова. Повторяйте это до тех пор, пока не выполните правильное число вращений, и лист либо достигнет любой из клеток дерева назначения, либо столкнётся с препятствием.

1. Добавив выброшенную на кубике действия 1 к 1 юниту Дубоотража на листе, игрок один, выполнит листом, в общей сложности, 2 вращения.



2. Кончик измерителя расстояния помещается в отверстие в конце листа, направленного на домашнее дерево Налётчиков Вредителей. Лист разворачивается так, что теперь противоположный конец указывает на это место назначения. Это принимается за 1 вращение.



3. Этот тот же самый процесс повторяют для вращения 2. После чего, дрейф листа окончен.



Если дрейфующий лист сталкивается с :

-**пером**, удалите это перо с поля боя.

-**летащей птицей**, проверните лист, насколько сможете, не беспокоя фигурку птицы, и продолжите перемещение дрейфующего листа, пытайтесь повернуть его по направлению к дереву назначения, пока он снова не будет указывать на место назначения.

-**картой миссии**, остановите перемещение листа. Если это миссия противника, раскройте её.

-**другим дрейфующим листом**, остановите перемещение листьев в точке их касания. Они останутся смежными клетками до следующей заключительной фазы, когда они смогут двинутся снова. Когда лист снова перемещается, проверните лист настолько, насколько сможете, не беспокоя другой лист, и продолжите перемещение дрейфующего листа, пытайтесь повернуть его по направлению к дереву назначения, пока он снова не будет указывать на место назначения.

-**деревом**, переместите фигурки с листа на самую ближнюю клетку дерева. Если на этой клетке не достаточно места для всех фигурок, любые не вставившиеся фигурки отправляются в стопку потерь. Тогда удалите лист с поля боя и заново прикрепите его к точке контакта той ветки, с которой он оторвался.

Листья, которые все еще дрейфуют, перемещаются каждый раунд во время заключительной фазы после розыгрыша миссий. Если дрейфуют несколько листьев, перемещение дрейфа разыгрывается в порядке очередности ходов.

Глоссарий

Активация: выполнение хода юнитом. Активированный юнит будет, как правило, перемещаться и затем сможет прошмыгнуть или атаковать.

Беспилотная Птица: беспилотная птица может использовать только карты действия птицы, у неё показатель пилота равен 0, и она не может быть испугана и не может выполнять обычные атаки. Беспилотная птица может выполнить пикирующую атаку или начать смертельную спираль.

Близкое расстояние: посмотрите расстояние.

Ветеран: фигурка отряда с маркером ветерана под ней получает +1 к своей дальней атаке, атаке ближнего боя и показателю защиты.

В Огне: эффект статуса, который может затронуть фигурки и гнезда. Смотрите страницу 16 для деталей.

Групповая атака: особый вид атаки, которая может затронуть несколько фигурок. Смотрите страницу 14 для деталей.

Доступный: доступная фигурка – это та, которая находится на поле боя. Доступный юнит – тот, у которого есть минимум одна доступная фигурка (*фигурки в окне миссий, окне резерва, стопке потерь или на карте юнита, считается, не находятся на поле боя и, поэтому, недоступны*).

Испуган: эффект статуса, который может затронуть пилотов. Смотрите страницу 16 для деталей.

Конечная точка: скругленная впадина в конце курса полета.

Летащий: птица, которая летит по воздуху и не сидит. Она должна соблюдать все правила воздушного перемещения.

Линия видимости: цель находится на линии видимости фигурки, если, при измерении дальности, искатель расстояния не проходит через летящую фигурку, ствол дерева, перо или дрейфующий лист. См. также Расстояние.

Наземная фигурка: фигурка, которая не может летать или летающая фигурка, которое в настоящее время сидит.

Недовольство: Когда юнит птицы с маркером недовольства бросает кубики в сражении смертельной спирали, вы можете сбросить маркер и перебросить любые или все используемые кубики, но должны принять второй результат.

Недоступный: объект, который не может взаимодействовать в настоящий момент. Фигурка, которая находится в окне миссий, окне резерва, стопке потерь, или на карте юнита, считается недоступной.

Обездвижен: эффект статуса, который может затронуть маленькие наземные фигурки и летающие фигурки. Если летающая фигурка становится обездвиженной, она побеждена. Смотрите страницу 16 для деталей.

Обычная атака: атака, которую может выполнить каждая фигурка во время своей обычной активации. Обычные атаки могут быть дальними или ближнего боя. Смотрите страницу 12 для деталей.

Отряд: отряд – это группа фигурок, которые относятся к одной и той же карте юнита. У каждого члена отряда только 1 пункт жизней. У карты юнита отряда есть показатель отряда. Когда карта юнита отряда активируется, вы можете активировать фигурки до того количества, которое указано на этой карте.

Переброс: во время игры у игроков может быть возможность перебросить некоторые результаты кубиков. Во всех случаях игрок должен принять новый результат! Переброшенный кубик никогда не может перебрасываться второй раз.

Перемещение: действие перемещения (по дереву или воздуху) и действие прощмыгнуть – оба вида движения. Однако карты действий, способности или эффекты, которые инструктируют "перед перемещением" □, "после перемещения" □, □ "когда перемещаешься," или "вместо перемещения" □ всегда отсылают к действию перемещения фигурки во время её активации и никогда к действию прощмыгнуть, или другому особому передвижению. Перестановка не является перемещением.

Пересечение: когда любая часть шаблона полета касается части клетки, жетона или подставки фигурки, считается, что этот курс полета пересекает данную клетку, жетонили фигурку.

Перестановка: некоторые карты действий или эффекты могут переставить летящую птицу. Поместите шаблон(ы) полета, как проинструктировано эффектом и разместите переставляемую птицу в конечной точке, не изменяя ее направление. Перестановка не считается перемещением, и никакие эффекты пересечения не происходят, а конечная точка не должна касаться подставки другой летящей фигурки. Вы не можете выполнить перестановку через ствол дерева.

Пикирующая атака: определенный тип групповой атаки, которая может произойти, когда ваша птица пересекает клетку, содержащую наземные фигурки врага, миссию или гнездо. Посмотрите страницу 14 для деталей.

Побежденный: когда фигурки отряда получают любые раны, или на карте юнита накапливается количество ран равное или больше, чем показатель жизней этого юнита, он считается побежденным. Поместите побежденные фигуры в стопку потерь того, кто контролирует карту юнита и удалите с неё все раны. "Побеждён" □ и "поместить в стопку потерь" – равнозначные термины.

Поверхность поля боя: часть поля боя, которая не покрыта накладками деревьев, т.е., фактически, стол, или другая плоская поверхность, в которой размещаются элементы.

Поиск пищи (дополнительные правила): поиск пищи наземным юнитом является действием активации этого юнита, при котором он ничего не делает (не выбирает перемещение, прощмыгнуть или атаковать), чтобы получить 1 жетон сыра. Вы можете все еще возрождать на активации с юнитом, который ищет пищу. Структуры и другие неподвижные юниты не могут добывать пищу.

Показатель атаки: может быть ближнего боя или дальней атаки и используется для выполнения обычных атак или в других ситуациях. У птиц нет показателя атаки и они не могут выполнять обычные атаки без пилота.

Показатель боя: вместо показателя атаки у птиц есть показатель боя. Он используется в пикирующих атаках и смертельных спиралях (дополнительные правила), а не для обычных атак.

Показатель пилота: число на карте юнита пилота, которое представляет, насколько квалифицирован пилот при полете.

Поле боя: вся игровая зона в пределах границ созданных накладками деревьев.

Попадания: когда по фигурке попадают, она обычно защищается. Каждое заблокированное попадание наносит этой фигурке 1 рану.

Проверка: чтобы выполнить проверку, бросьте кубики действия в количестве, равном показателю определённого умения юнита, выполняющего эту проверку. Если выпадает минимум 1  символ, проверка успешна.

Прошмыгнуть: чтобы фигурка прошмыгнула, переместите её ещё раз после обычного перемещения, после всех обычных правил перемещения. Фигурка не может атаковать в ход, в который она прошмыгнула. Летящие фигурки не могут прошмыгнуть!

Разворот: вращайте птицу вместе с её подставкой, без смены подставкой своей позиции.

Рана: Когда любые раны наносятся фигурке отряда, она побеждается. Когда герой, птица или фигурка существа получают раны, добавьте по 1 маркеру раны карту юнита этой фигурки за каждую полученную рану. Когда гнездо получает раны, используйте диск гнезда, чтобы уменьшить его оставшиеся пункты жизни количеством полученных ран.

Расстояние: когда вы нацеливаетесь на или от летящей фигуры, разместите измеритель расстояния, коснувшись любой точки подставки фигурки. Когда вы нацеливаетесь на или от наземной фигурки, находящейся на клетке (включая гнезда и листья), разместите измеритель расстояния в ближайшей точке клетки, занимаемой фигуркой. Если измеритель расстояния касается обеих точек, то цель находится в пределах дальности. Если обернутая ручка измерителя расстояния касается обеих точек, то цель находится в пределах ближней дальности.

Сидящий: птица, которая сидит, временно размещается на клетке и не летит. Когда птица сидит, её считают наземным юнитом, но она не может выполнять миссии.

Смежный: клетки, которые имеют общую границу, считаются смежными. Фигурки в смежных клетках или находящиеся на одной клетке, считаются смежными.

Смертельная Спираль (дополнительные правила): бой, который происходит, когда ваша птица пересекает вражескую птицу в полете, и заставляет оба юнита атаковать друг друга. Фигурки в смертельной спирали не могут быть выбраны целями для атак, способностей или карт действия фигурок вне смертельной спирали. сражение смертельной спирали состоит в том, что вы и ваш противник бросаете кубики друг против друга. Посмотрите страницу 18 для деталей.

Структура: структуры – неподвижные юниты, которые могут быть построены на клетках дерева. Структура может быть активирована если в клетке с ней находятся необходимые для её активации фигурки (перечисленные на карте юнита после слова Активация), и в этой клетке нет ни одной вражеской фигурки. Посмотрите страницу 17 для деталей.

Точка манёвра: круглые пятна на курсе полета, в которых один шаблон полета соединяется с другим.

Увеличенная дальность: если не определено сценарием или эффектом, юнит с увеличенной дальностью может выбрать целью объект где угодно на поле боя, независимо от расстояния или линии видимости.

Фигурка: фигурка – отдельный, вылепленный из пластика игровой элемент. Птицу и ее пилота считают одной фигуркой.

Ход: активация одного юнита. Фаза активации, как правило, состоит из нескольких ходов.

Юнит: юнитом может быть птица, птица и ее пилот, герой, существо, отряд или структура. У юнита отряда может быть несколько фигурок. См. также Отряд.

Розыгрыш миссий

Любые не раскрытые карты миссий на поле боя вскрываются одновременно. Все миссии 1 типа разыгрываются прежде, чем разыграть миссии следующего типа. Разыграйте каждый тип миссии в том порядке, который указан ниже. Если сыграны несколько миссий одного типа, они разыгрываются в порядке очереди хода игроков:



1. Приманка: если вы сыграли миссию приманки, переместите все фигурки из своего окна миссий в ваше домашнее гнездо.

2. Перехват: если вы сыграли миссию перехвата, выберите целью окно миссий противника для групповой атаки ближнего боя. Ваш показатель атаки для этой групповой атаки основывается на количестве фигурок с показателем ближнего боя 1 +, в данный момент находящихся в вашем окне миссий: 1 за каждую маленькую фигурку или 3 за большую фигурку. Как только все миссии перехвата полностью разыграны, переместите любые оставшиеся фигурки из вашего окна миссий в своё домашнее гнездо.

3. Осада: если вы сыграли миссию осады, переместите все фигурки из окна миссий на любое дерево (включая саженец) на поле битвы и разместите их в клетке, или в клетках, смежных с его стволом. Если все клетки, смежные со стволом, полны, разместите фигурки в клетках, максимально близких к стволу.

4. Патруль: если вы сыграли миссию патруля, выберите целью летящую фигурку противника или падающий лист где угодно на поле боя для выполнения групповой атаки. Ваш показатель атаки для этой групповой атаки основан на количестве фигурок с показателем дальней атакой 1 +, в данный момент находящихся в вашем окне миссий: 1 за каждую маленькую фигурку или 3 за большую фигурку. После розыгрыша атаки переместите все фигурки из окна миссий в своё домашнее гнездо.

5. Спасение: если вы сыграли миссию спасения, и в вашем окне миссий есть минимум 2 фигурки в данный момент, переместите фигурку птицы/пилота из своей стопки потерь в домашнее гнездо. Добавьте на карту юнита птицы количество ран, равное показателю бонусных жизней пилота (юнит возвращается в игру, частично раненым). После розыгрыша миссии переместите все фигурки из своего окна миссий в домашнее гнездо.

6. Особая: правила для особых миссий определяются сценарием.