

# Фото Папки

Сейчас вылетит птичка!



## ПРАВИЛА ИГРЫ

КОМПОНЕНТЫ ... СТР. 2

ИГРА В КЛАССИЧЕСКОМ РЕЖИМЕ ... СТР. 3

ИГРА В КООПЕРАТИВНОМ РЕЖИМЕ ... СТР. 8

ОБОЗНАЧЕНИЯ КАРТ ФОТОГРАФИЙ ... СТР. 12





# Фото Пташки



**Внимание: мелкий шрифт,  
для чтения правил может понадобиться взрослый игрок!**

## Ни пуха ни пера!

Все любят оригинальные и живые фотографии, и наши пташки — не исключение! Но уследить за их передвижениями и подгадать удачный момент для фото совсем непросто, ведь эти энергичные пернатые создания без конца прыгают с провода на провод и меняются местами. Чтобы поймать нужный кадр, придётся проявить наблюдательность и смекалку!

### КОМПОНЕНТЫ

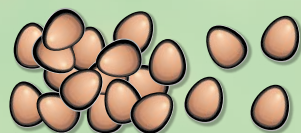
Компоненты могут отличаться от изображённых.



3 телеграфных столба



1 эластичный провод



20 жетонов яиц



24 карты фотографий



6 жетонов смартфонов  
(используются для игры  
в кооперативном режиме)

#### Чёлочные

#### Хохолковые

#### Лохматые

Взрослые особи



Птенцы



24 птицы, разделённые на 3 семейства

## ИГРА В КЛАССИЧЕСКОМ РЕЖИМЕ

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Получите как можно больше очков, выполняя задания, указанные на картах фотографий.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1



#### **Соберите игровое поле.**

Извлеките содержимое коробки. Переверните крышку коробки и соедините её с дном короткими сторонами друг к другу таким образом, чтобы изображения внутри стыковались (туннель, изображённый на коротких краях коробки, должен оказаться в центре игрового поля). Расположите игровое поле в центре стола так, чтобы все игроки легко могли до него достать.

2

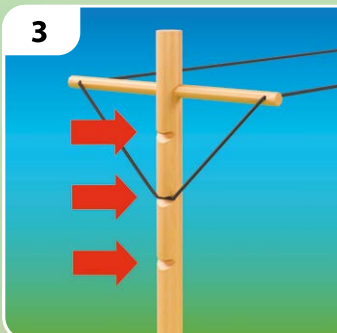


#### **Установите три телеграфных столба в областях, отмеченных на стенках коробки пунктирной линией.**

Центральный столб, имеющий более широкую выемку, необходимо установить посередине, на стыке двух частей коробки, а два оставшихся — на противоположных краях поля (один слева, другой справа). Таким образом, три телеграфных столба должны образовать диагональ.

Перед началом первой партии закрепите провода на телеграфных столбах. Для этого после установки столбов завяжите узел на одном конце провода, проденьте провод в отверстие крайнего телеграфного столба, а затем соедините проводом столбы А, Б и В, как показано на изображении, после чего завяжите узел на другом конце провода.

3



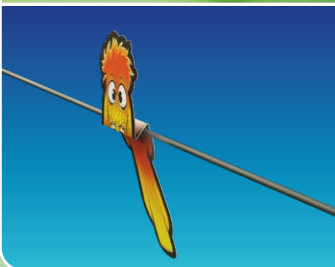
#### **Закрепите край провода в одной из трёх засечек в верхней части крайнего телеграфного столба.**

Засечки позволяют регулировать натяжение провода и сложность игры (например, верхняя засечка обеспечивает минимальное натяжение и соответствует низкому уровню сложности и наоборот).

4



**Выберите 4 птиц разных цветов и поместите их по центру каждого из 4 получившихся проводов, протянутых между столбами.**



Разместите оставшихся птиц в любом порядке на стенках игрового поля.

Чтобы птица устойчиво расположилась на проводе, её хвостик должен немного отклоняться назад.

5



**Рассортируйте карты фотографий по 4 колодам в соответствии с указанными на них уровнями (2, 3, 4 и 5). Перемешайте каждую колоду по отдельности и разместите их рядом с полем.**

6



**Раздайте каждому игроку по одной карте 2 и 3 уровней, а также по 3 жетона яиц. Положите оставшиеся жетоны яиц в общий резерв рядом с картами фотографий.**

#### ПРИМЕЧАНИЕ



Перед началом игры изучите обозначения карт фотографий на последней странице данного буклета.

Всё готово? Можно начинать игру!

#### ХОД ИГРЫ

Игроки сидят по обе стороны игрового поля.

Первым ходит игрок, который лучше остальных умеет говорить по-птичьи. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

**Игра состоит из двух фаз:**

**ФАЗА 1: Сядь и замри**

**ФАЗА 2: Покинь кадр**



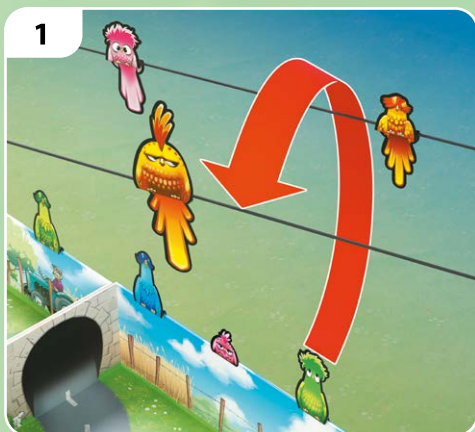
## ФАЗА 1: СЯДЬ И ЗАМРИ

В свой ход каждый игрок может выполнить одно из двух действий:

**ПЕРЕМЕСТИТЬ ПТИЦУ**  или **ВЗЯТЬ 1 ЯЙЦО** 

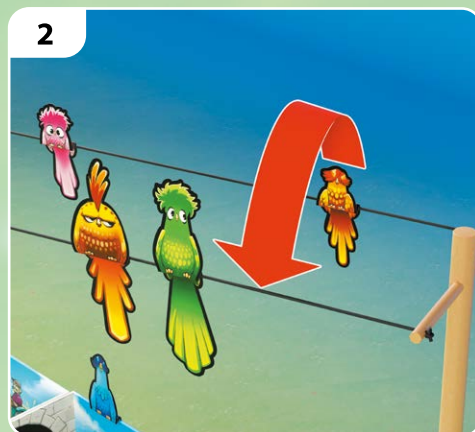


В ходе действия «**ПЕРЕМЕСТИТЬ ПТИЦУ**» можно:



**Взять любую птицу со стенки игрового поля и посадить её на один из проводов в любое место на свой выбор;**

ИЛИ



**Переместить любую из уже сидящих на проводах птиц в другое место любого из 4 проводов.**

В течение одного хода разрешается переместить нескольких птиц, но за каждое дополнительное перемещение придётся заплатить по 1 жетону яйца. Использованные жетоны яиц возвращаются обратно в общий резерв.

### ВАЖНО!



нельзя перемещать птиц с проводов обратно на края коробки;  
нельзя переместить одну и ту же птицу дважды в течение одного хода.



В ходе игры птиц на проводах может стать довольно много. Вам потребуется продемонстрировать ловкость, чтобы добавлять новых! Возможно, вам понадобится даже раздвинуть нескольких птиц, чтобы посадить ещё одну между ними — но сделать это можно только используя саму птицу, раздвинуть их руками нельзя!

### ВАЖНО!



Если в ваш ход вы уронили 1 или более птиц, ваши соперники по часовой стрелке должны взять по 1 жетону яйца из общего резерва. Упавших птиц необходимо вернуть на стенки игрового поля.



В ходе действия «ВЗЯТЬ 1 ЯЙЦО» можно:

**Взять 1 яйцо из общего резерва** И

**(дополнительно, на усмотрение игрока) сбросить одну из карт из своей руки и взять другую из любой колоды на свой выбор. Сброшенные карты не возвращаются в колоды, а откладываются отдельно.**

## ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ



Если по окончании вашего хода вы можете выполнить задание, указанное на одной из карт фотографий в вашей руке, скажите «ПТИЧКА» и положите эту карту перед вами, а затем возьмите новую карту из любой колоды на ваш выбор.

### ВАЖНО!



Число действий, которые можно совершить **в течение одного хода**, ограничено только количеством ваших жетонов яиц, однако **задание карты фотографии можно выполнить только одно**. При этом объявить, что задание вашей карты фотографии выполнено, можно не только в ваш ход, но и после хода другого игрока, если в результате его действий на проводах сложилась нужная для вас комбинация.



### Смотри в оба!

Если после вашего хода положение птиц на проводах поменялось таким образом, что у другого игрока появилась возможность выполнить задание на одной из его карт фотографий, этот игрок также должен сказать «ПТИЧКА», положить свою карту фотографии с выполненным заданием перед собой и взять новую карту из любой колоды.

### ПРИМЕЧАНИЕ



Число на обратной стороне карты показывает количество птиц, необходимое для этого задания, а также количество очков, которые вы получите за его выполнение.

**Пример:** Миша в свой ход выполняет задание одной из своих карт. В результате действий Миши сложилась комбинация птиц, необходимые для выполнения заданий на обеих картах фотографий Вики. Вика должна выбрать, какое из заданий будет считаться выполненным, отложить соответствующую карту в сторону и взять новую карту из любой колоды. Следующим ходит игрок, сидящий слева от Миши. Фаза 1 заканчивается после хода, во время которого один из **игроков переместил последнюю птицу со стенки игрового поля на провод или взял последнюю карту фотографии.**

## ФАЗА 2: ПОКИНЬ КАДР

Игра продолжается! Фаза 2 — ваш шанс заработать несколько дополнительных очков!

Если перед началом Фазы 2 есть провод, на котором сидит только одна птица, снимите эту птицу с провода.



Игроки по очереди совершают ходы. Первым начинает игрок, сидящий слева от того, кто ходил последним в Фазе 1. В свой ход он **слегка тянет одну из птиц на любом из 4 проводов за хвост, а затем аккуратно отпускает её**. Задача игрока в этой фазе — сделать так, **чтобы на проводе осталась лишь одна птица**.

Если игроку это удаётся, он снимает последнюю птицу с провода и может объявить выполненным одно из заданий на картах фотографий в своей руке на выбор в качестве награды. Если карт в руке этого игрока не осталось, он должен взять 1 яйцо.

Игроки ходят друг за другом по часовой стрелке, пока все птицы не покинут провода.

### КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда на проводах не остаётся ни одной птицы.

Посчитайте количество очков, которые вам принесли выполненные задания на картах фотографий.

Каждый неиспользованный жетон яйца приносит игроку по 1 дополнительному очку.

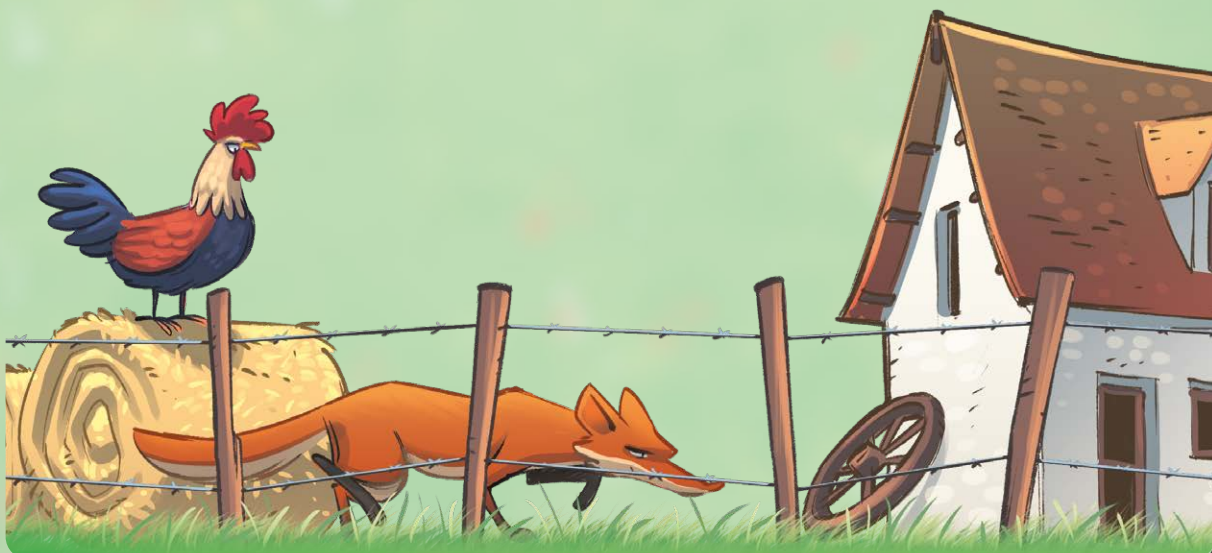
Побеждает игрок, набравший больше всего очков.

В случае, если у двух или более игроков одинаковое количество очков, эти игроки делят победу.

### СОВЕТ



Убирая компоненты в коробку по окончании игры, не снимайте провода с телеграфных столбов, а просто оберните их вокруг.



## ИГРА В КООПЕРАТИВНОМ РЕЖИМЕ

### ПРИМЕЧАНИЕ



Если работать сообща, фотографии получатся ещё лучше! Теперь у вас есть не только личные, но и общие задания!

Игра в кооперативном режиме проходит по обычным правилам с некоторыми изменениями.



### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выполнить как можно больше личных и общих заданий на картах фотографий до конца игры.



### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

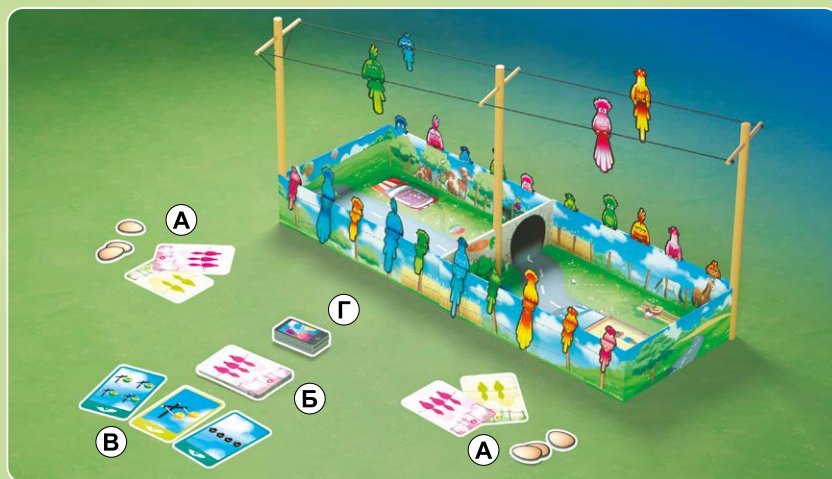
Подготовка к игре в кооперативном режиме проводится по обычным правилам со следующими изменениями:

Раздайте каждому игроку **по одной карте 2 и 3 уровней, а также по 3 жетона яйца** (А). Оставшиеся яйца уберите в сторону, в этой игре они не пригодятся.

Создайте единую колоду из оставшихся карт фотографий и тщательно перемешайте её (Б).

Возьмите 3 верхние карты колоды и положите их лицом вверх так, чтобы все могли их видеть. Эти карты показывают ваши **общие задания** (В).

Сформируйте колоду из 6 жетонов смартфонов (Г).



### ПРИМЕЧАНИЕ



Не добавляйте в колоду карты 5 уровня, если среди вас есть игроки, играющие впервые. Со временем можно начать добавлять по одной карте 5 уровня за раз.



## ХОД ИГРЫ

Игра в кооперативном режиме также состоит из двух фаз:

**ФАЗА 1: Сядь и замри**

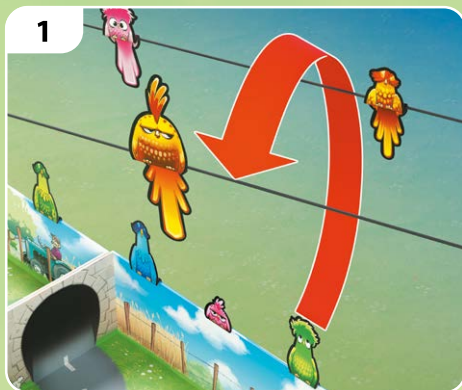
**ФАЗА 2: Покинь кадр**

### ФАЗА 1: СЯДЬ И ЗАМРИ

#### ПРИМЕЧАНИЕ



В кооперативном режиме игроки не могут в свой ход получить дополнительное яйцо.



В начале хода игрок должен снять одну из птиц со стенки игрового поля и посадить её на провод ①.



После этого он может потратить одно или несколько яиц, чтобы переместить птиц, уже сидящих на проводах ②.

#### ПРИМЕЧАНИЕ



В кооперативном режиме птицы, упавшие с провода, не возвращаются в игру. Уберите упавших птиц в сторону.

### ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ

Чтобы выполнить задания на картах фотографий (личные и общие), один из игроков должен в свой ход использовать жетон смартфона.

**Примечание:** жетоны смартфонов нужно тратить с умом, поскольку использовать один и тот же жетон повторно нельзя! Использованный жетон смартфона необходимо вывести из игры.

В этот момент все игроки должны показать свои карты фотографий, задания которых они могут выполнить. Игрок может выполнить оба задания на своих картах фотографий одновременно.

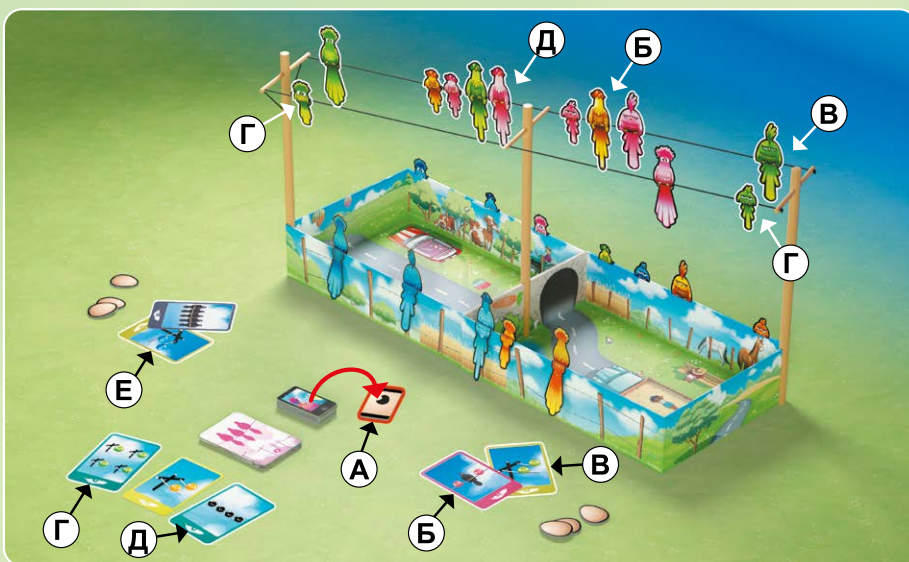
Далее игроки также должны проверить, могут ли они выполнить задания на общих картах фотографий.

Все карты, задания которых (личные и общие) были выполнены, следует складывать в отдельную общую стопку. После этого игроки добирают карты в руку и выкладывают новые общие карты фотографий на место выполненных. Далее игра продолжается по тем же правилам.

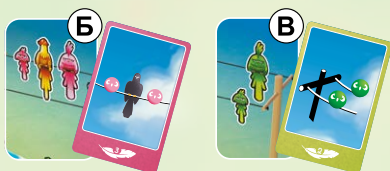
Во время игры в кооперативном режиме игроки не должны показывать друг другу свои карты или сообщать, каким образом нужно расположить птиц для выполнения заданий на них. Они могут только сообщить количество заданий, которые они смогут выполнить в случае использования жетона в текущем ходу.

**Пример:** сейчас ход Вики. Она решает использовать жетон смартфона из колоды (А), что позволит ей выполнить оба задания на её картах фотографий: (Б) и (В). Кроме того, в этот ход также могут быть выполнены два общих задания: (Г) и (Д)!

К сожалению, Миша не может выполнить ни одного из своих заданий, поскольку среди его карт нет подходящей фотографии (Е).



Карты фотографий Вики



Карты фотографий Миши



Общие карты фотографий



Фаза 1 заканчивается после хода, во время которого один из **игроков переместил последнюю птицу со стенки игрового поля на провод** или **разыграл последний жетон смартфона**.

Если к концу Фазы 1 задания всех карт фотографий были выполнены, на этом игра завершается (см. раздел «Конец игры»).

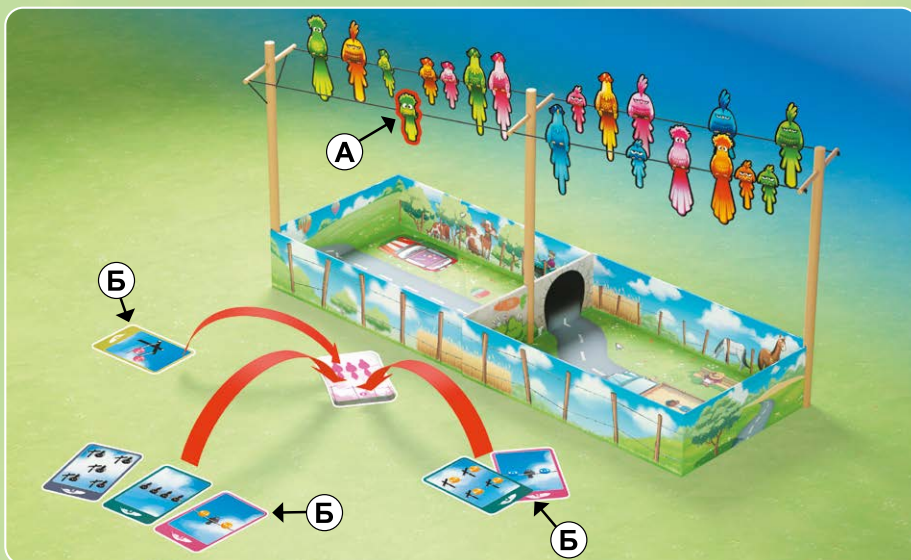
Если в колоде остались карты фотографий, перейдите к Фазе 2.

## ФАЗА 2: ПОКИНЬ КАДР

Игра продолжается! Фаза 2 — ваш шанс избавиться от нескольких дополнительных заданий карт фотографий!

Если перед началом Фазы 2 есть провод, на котором сидит только одна птица, снимите эту птицу с провода **А**.

Игроки возвращают оставшиеся в руке карты фотографий, а также общие карты фотографий, задания которых не были выполнены, в общую колоду рубашкой вверх **Б**.



Игроки по очереди совершают ходы. Первым начинает игрок, сидящий слева от того, кто ходил последним в Фазе 1. В свой ход он **слегка тянет одну из птиц на любом из 4 проводов за хвост, а затем аккуратно отпускает её**. Задача игрока в этой фазе — сделать так, **чтобы на проводе осталась лишь одна птица**.

Если игроку это удастся, в качестве награды он добавляет две карты фотографий из колоды к картам, задания которых были выполнены в ходе Фазы 1. Оставшуюся на проводе последнюю птицу необходимо снять.

Игроки ходят друг за другом, пока все птицы не покинут провода.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда на проводах не остаётся ни одной птицы.

Теперь можно подводить итоги:

- Задания всех карт фотографий были выполнены в ходе Фазы 1 — отличная командная работа!
- Задания всех карт фотографий были выполнены в ходе Фазы 2 — вы неплохо сработались!
- Не все задания карт фотографий были выполнены по окончании Фазы 2 — в следующий раз вам повезёт больше!

Больше кооперативных вариантов игры можно найти на нашем сайте, отсканировав QR-код.



# ОБОЗНАЧЕНИЯ КАРТ ФОТОГРАФИЙ

## СТРУКТУРА КАРТЫ

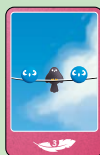
Рубашка Лицо



Необходимая комбинация

Количество птиц, необходимое для выполнения задания, а также количество призовых очков, которое можно получить за это задание

Примеры:



2 голубые птицы по обе стороны птенца



4 зелёные птицы рядом с телеграфными столбами



2 оранжевые птицы на двух проводах рядом с одним и тем же столбом

## ИКОНКИ

Места



Рядом с телеграфным столбом



На двух проводах рядом с одним и тем же столбом



На проводе

**Примечание:** если между птицей и телеграфным столбом нет другой птицы, считается, что она расположена рядом с телеграфным столбом вне зависимости от расстояния между ней и столбом.

Любой цвет

Семейство



Чёлочные



Хохолковые



Лохматые

Размер



Взрослая особь



Птенец

Определённый цвет



Оранжевая птица



Зелёная птица



Голубая птица



Розовая птица

**Авторы игры:** Хуан Родригес и Жюльен Протьер

**Иллюстратор:** Жонатан Окомт



Перевод на русский язык: Маргарита Наташина  
Корректор: Анастасия Губанова  
Вёрстка: Анастасия Стулак  
Руководитель редакции: Анастасия Дурова  
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)