

NA KŘÍDLECH

HNÍZDEM V ASII

Autorka: Elizabeth Hargraveová

Ilustrace: Natalia Rojasová a Ana Maria Martinezová Jaramillová

Toto třetí rozšíření hry **Na křídlech** přivábí do vašich voliér exotické, fascinující a životem kypící ptáky Asie. Byli vybráni z více než 2 800 druhů obývajících tento kontinent.

Nové karty ptáků a osobních úkolů můžete snadno zařadit do hry jako rozšíření základní hry i v libovolné kombinaci se všemi předchozími rozšířeními, přičemž bude nově možné si ji zahrát i v 6 nebo 7 hráčích (režim HEJNO).

Zároveň se však jedná o samostatnou hru pro jednoho hráče (v sólovém režimu, viz samostatný sešit pravidel), nebo i pro dva hráče v režimu DUET. Pokud hru **Na křídlech** neznáte, můžete si ji v těchto režimech zahrát, aniž byste potřebovali cokoli z předchozích vydání. Vše potřebné se dozvíte z pravidel tohoto vydání.

Pokud hru použijete jako rozšíření základní hry nebo v režimu DUET a hru už znáte, stačí, když budete věnovat pozornost jen odlišnostem, které jsou graficky zvýrazněny barevnými rámečky – pro režim DUET červenými, pro režim HEJNO modrými.

HERNÍ MATERIÁL

1 pravidla hry

1 příloha

1 pravidla sólové hry

90 různých karet ptáků



14 karet osobních úkolů (3 stejné jako v zákl. hře s upravenými hodnotami)



1 oboustranná deska úkolů, z jedné strany mapa pro režim DUET, z druhé strany tabulka pro režim HEJNO



1 oboustranný kotouč pořadí tahu pro režim HEJNO



6 destiček veřejných úkolů pro režim DUET



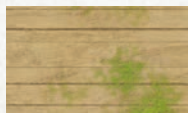
30 označovacíh žetonů pro režim DUET (15 pro každého hráče)



5 kostek potravy



1 panel krmítka



1 víko/deska na karty ptáků



2 oboustranné voliéry



16 akčních kostiček (po 8 ve 2 barvách)



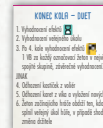
30 vajec



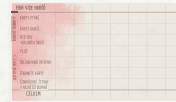
81 žetonů potravy



1 oboustranná přehledová destička



1 bodovací zápisník



1 žeton začínajícího hráče



2 listy Rozlet ranního ptáčete pro režim DUET (pro každého hráče 1)



POPIS HERNÍHO MATERIÁLU

KARTY PTÁKŮ

Karty ptáků tvoří nejdůležitější součást herního materiálu a základ celé hry. Najdete na nich následující informace:

BIOTOP,
v němž daný pták žije

DRUH POTRAVY,
jíž se pták živí
viz str. 8

BODOVÁ HODNOTA

TYP HNÍZDA
Má význam pro určité efekty a úkoly
viz str. 13

VELIKOST SNŮŠKY
viz str. 10

KATEGORIE PTÁKA
podle názvu
Má význam pro určité úkoly,
viz str. 15

EFEKT
viz str. 13

ČÍSLO KARTY

NÁZEV PTÁKA
česky a latinsky

VOBRAZENÍ

ROZPĚTÍ KŘÍDEL²
Má význam pro určité efekty,
viz str. 13

**OBLAST VÝSKYTU
A INFORMATIVNÍ TEXT**
Nemá žádný technický význam,
slouží pouze pro dokreslení
atmosféry a pro poučení.

LUŇÁK BĚLOHLAVÝ
Haliastur indus

6

125 CM

B, T

Hodte 3 až 3x. V každém hodu, kdy padne alespoň 1 / , skladujte 1 z nich na TĚTO kartě. Nepadne-li, efekt končí a odhodte vše, co jste při něm získali.

V hinduismu je uctíván jako vtělení Garudy, posvátného jízdního ptáka boha Višnu.

A10



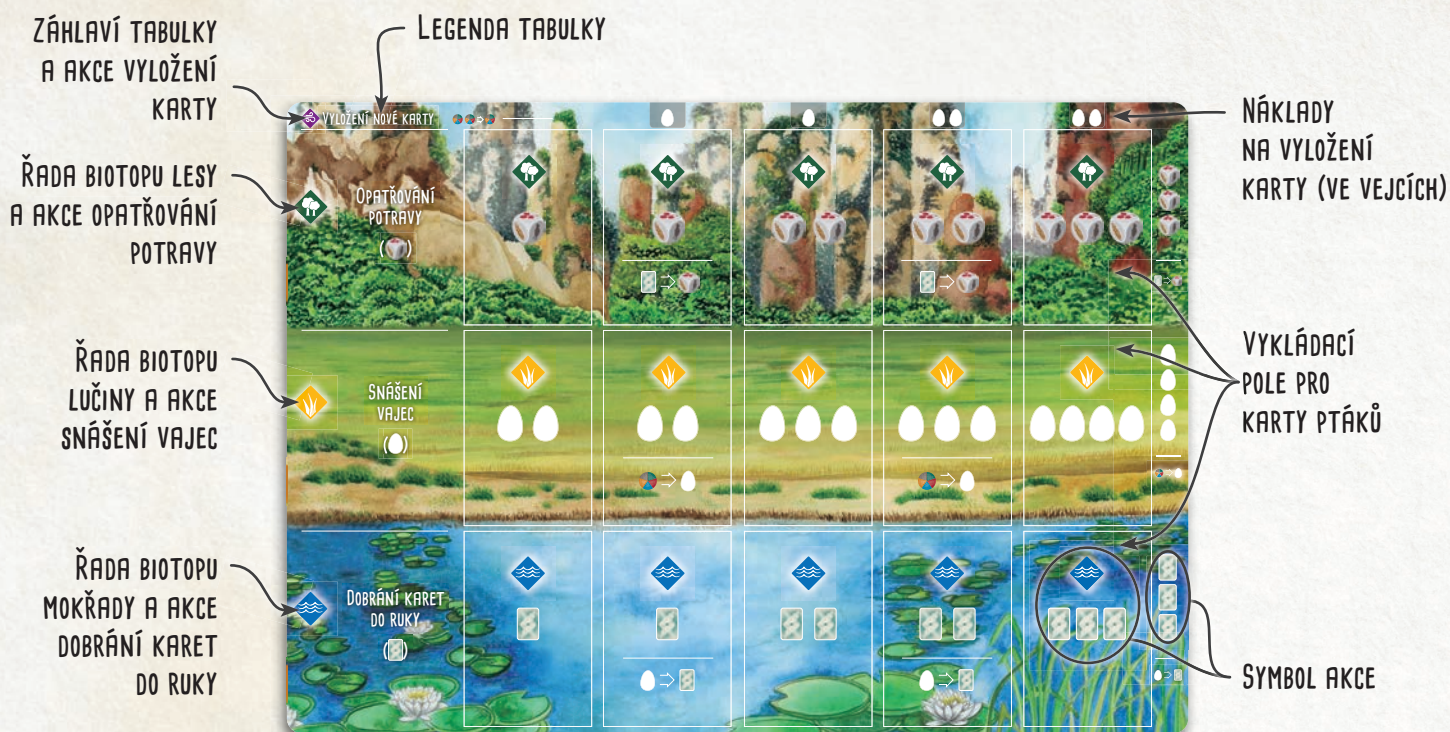
Ve hře najdete karty 90 z více než 2800 druhů ptáků vyskytujících se v Asii.

² Pozn.: Anglicky „wingspan“, což je titul hry v originále.

VOLIÉRA

Slouží jako deska pro vykládání karet ptáků a pro výběr akcí. Jedná se o tabulku vykládacích polí pro karty ptáků o třech řádcích a pěti sloupcích, opatřenou záhlavím nahoře a legendou vlevo. V každém vykládacím poli je vyznačen symbol určité akce. Symboly akcí jsou uvedeny i v šestém sloupci, kam však už karty vykládat nelze.

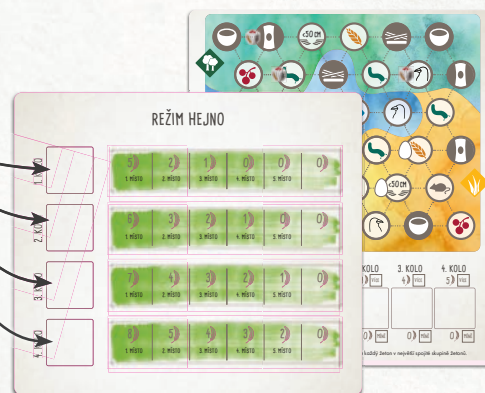
Záhlaví znázorňuje jednu ze čtyř akcí, které budete mít k dispozici – vyložení nové karty do voliéry. Řady představují tři biotopy vyskytující se ve hře (lesy, lučiny a mokřady) a zároveň zbylé tři akce: opatrování potravy, snášení vajec a dobrání karet do ruky.



DESKA ÚKOLŮ

Tato deska má dvě strany, stranu se zelenými stupnicemi pro režim HEJNO a stranu s mapou pro režim DUET. Na každé straně jsou vyznačena 4 pole pro destičky veřejných úkolů.

POLE PRO DESTIČKY VEŘEJNÝCH ÚKOLŮ



KARTY OSOBNÍCH ÚKOLŮ

Podrobný popis všech karet úkolů viz příloha.

- POPIS ÚKOLU
- ZÍSKANÉ BODY PŘI ZÁVĚREČNÉM VYHODNOCENÍ
- POPIS ÚKOLU SLOVY
- ZDE MŮŽE BÝT SYMBOL „NEVHODNÉ PRO VIRTUÁLNÍHO HRÁČE V SÓLOVÉ HŘE“



ČÍSLO A NÁZEV KARTY

ČETNOST VÝSKYTU VYHOVUJÍCÍCH KARET PTÁKŮ V BALÍČKU

PŘÍPRAVA HRY

VŠEOBECNÉ POKYNY


1. Zamíchejte všechny **karty ptáků**, vytvořte z nich balíček lícem dolů a položte na stůl spolu s víkem na karty (v tomto rozšíření má podobu kartónové desky, pojem „víko“ použijeme v zájmu konzistence s texty v základní hře, zejména na kartách ptáků). Na víko vyložte tři vrchní karty z balíčku lícem vzhůru. Vedle ponechte místo na postupně vznikající odhazovací hromádku.
2. Vytvořte obecný **bank vajec a žetonů potravy** (zásoba je neomezená, pokud by vám měly žetony či vejce v průběhu partie dojít, použijte vhodnou náhradu).
3. Hod'te **kostkami potravy** na panel krmítka.
4. Zamíchejte **karty osobních úkolů** a vytvořte z nich balíček lícem dolů.
5. Připravte **desku úkolů** podle režimu, v němž hrajete – pro režim DUET mapu (viz rámeček na této straně), při použití základní hry použijte desku úkolů ze základní hry zvolenou stranou vzhůru (viz str. 15), přípravu pro režim HEJNO viz dále.
6. Zamíchejte všechny **destičky veřejných úkolů** a 4 náhodně určené z nich vyložte na pole pro ně určená na desce úkolů. Stranu destiček, kterou budou ležet vzhůru, určete rovněž náhodně. Zbylé destičky můžete vrátit do krabice, nebudou už potřeba.

DUET

Příprava hry probíhá podle všech bodů na této straně, liší se jen těmito dvěma kroky upravujícími kroky 5 a 6 všeobecných pokynů uvedených výše:

- 5a. Jako desku úkolů použijte mapu z tohoto rozšíření a použijte destičky veřejných úkolů pro tento režim (mají červené rohy). Opět použijte 4, zbylé nechte v krabici.
- 5b. Po jednom označovací žetonu ve své barvě položte na každé z 15 vykládacích polí pro karty ptáků na své voliérie. Kdykoli na pole vyložíte kartu, přemístíte žeton na mapu, jak se dozvíte dále.

PŘÍPRAVA JEDNOTLIVÝCH HRÁČŮ

- A. Každému hráči přiřadte a rozdejte
 - 1 voliériu (jedna z jejích stran je určena jen pro hru s rozšířením Opeřená Oceánie),
 - 8 akčních kostiček ve zvolené barvě,
 - 2 karty osobních úkolů,
 - 5 karet ptáků,
 - 5 žetonů potravy, od každého druhu jeden .
- B. Z rozdaných 5 karet ptáků si každý hráč smí ponechat do hry libovolný počet. Za každou ponechanou kartu však musí odhodit do banku 1 libovolný žeton potravy (údaj na kartě nehraje v tuto chvíli žádnou roli ani v případě, že hrajete s otevřenými kartami).

Strategický tip: Bez karet se neobejdete, ale není výhodné nechat si všechny a zbavit se všech žetonů potravy. Ponechte si takové žetony, které odpovídají oblíbené potravě ptáků, jejichž karty jste si ponechali do hry.

- C. Zvolte si jednu z obou karet osobních úkolů, druhou vraťte do krabice, aby ji ostatní neviděli. Na kartu, kterou jste si ponechali, se samozřejmě sami můžete v průběhu hry kdykoli libovolně dívat (chcete-li, můžete se dohodnout, že budete všichni hrát i s otevřenými kartami osobních úkolů).
- D. Kdo se nejvíce podobá nějakému ptáku, bude začínat – přiřadte mu žeton začínajícího hráče.

Poznámka: Pokud se rozhodnete využít doporučení listu *Rozlet ranního ptáčete*, počáteční karty a žetony potravy jsou uvedeny tam.

Na obrázku vidíte hru připravenou pro režim DUET. Při použití jako rozšíření základní hry bude na stole místo mapy ležet deska úkolů z ní (5) a na polích voliérie nebudou ležet označovací žetony hráčů.

DUET - ROZLET RANNÍHO PTÁČETE

Do hry nejnáze proniknete, když ve své první partii využijete doporučení listů *Rozlet ranního ptáče*. Každému hráči přidělte jeden, začínající hráč dostane list určený hráči A. Hru připravte jako obvykle, jen si každý do začátku vyhledá v balíčku určené karty ptáků i úkolu a vezme určené žetony potravy. Karty poznáte podle červených rohů. Listy uvádějí několik úvodních kol, abyste se seznámili se všemi hlavními akcemi k dispozici.

V dalších partiích můžete karty pro *Rozlet ranního ptáče* normálně zamíchat do balíčku. Podle červených rohů je můžete zase kdykoli vyhledat, kdybyste hru učili nové hráče.

Základní hra pro stejný účel obsahuje listy *Střemhlavý start* a 10 odpovídajících karet ptáků označených šedými rohy.



Příklad ukazuje situaci před tím, než si hráči zvolí karty ptáků a osobních úkolů, které si do hry ponechají.

HEJNO (6–7 HRÁČŮ)

Tento režim umožňuje hru rozšířit pro 6 či 7 hráčů. Připravte se, že první partie trvá déle – přibližně 2 hodiny, rovněž při hře s nováčky se doba může prodloužit.

Úvod

V tomto režimu hrají v zájmu urychlení současně dva aktivní hráči. Stále soupeří každý sám proti všem ostatním, ale hráči se rozdělí na dvě oddělené skupinky, kdy každá bude mít svoje víko na karty a svoje krmítko, z něhož bude získávat tyto zdroje. Interakce se všemi soupeři z obou skupinek bude i nadále probíhat jako obvykle (např. efekty s časováním „V CIZÍM TAHU“ a další efekty ptáků zohledňující soupeře), stejně jako platí pro všechny stejné veřejné úkoly.

PŘÍPRAVA HRY

Rozdělte se do dvou skupinek (po třech při hře v šesti, při hře v sedmi bude mít jedna skupinka 4 členy). Pro větší pohodlí mohou členové skupinky sedět u stolu vedle sebe.

Všeobecné pokyny přípravy hry nahradte těmito kroky:

1. Položte na stůl **kotouč pořadí tahu** (před první partií ho sestavte ze dvou částí tak, aby obě odpovídaly témuž počtu hráčů) a barvy určete hráčům podle jejich pořadí uvedeného na kotouči.
2. Zamíchejte **karty ptáků** z tohoto rozšíření a alespoň základní hry (případně i z libovolného dalšího rozšíření), abyste jich měli pro hru v 6 či 7 dostatek, balíček rozdělte přibližně napůl a každé skupince položte jeden balíček na stůl lícem dolů. Připravte každé skupince jedno víko (jedno z krabice na karty ze základní hry, druhé z tohoto rozšíření) a vyložte na ně po 3 kartách ptáků z příslušného balíčku.
3. Obecný **bank vajec a žetonů potravy** vytvořte tak, aby na něj všichni pohodlně dosáhli.
4. Každé skupince vhodte **5 kostek potravy** do krmítka nebo na panel krmítka. Hrajete-li s rozšířením *Opeřená Oceánie*, každá skupinka bude používat 2 kostky s nektarem a 3 standardní kostky.
5. Zamíchejte **karty osobních úkolů** do jednoho balíčku společného pro všechny a položte na stůl lícem dolů (pouze předem vyřadte ze hry kartu č. IV *Osobnosti*).
6. Obvyklým postupem vyberte **4 destičky veřejných úkolů**, budou platit pro všechny (destičky určené pro režim DUET s červenými rohy nepoužívejte). Vybrané destičky položte na políčka desky úkolů pro režim HEJNO (druhá strana mapy pro režim DUET).

PŘÍPRAVA JEDNOTLIVÝCH HRÁČŮ

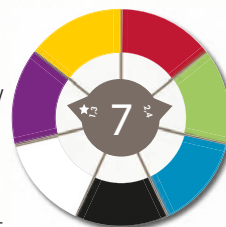
Postupujte podle všech obvyklých kroků (viz předchozí strana). Poté nastavte kotouč pořadí tahu tak, aby šipka s hvězdičkou ukazovala na barvu začínajícího hráče (na obr. je to fialová).

POZNÁMKY KE SKUPINKÁM

Každá skupinka má svůj balíček karet ptáků, víko a kostky, tyto prvky druhé skupiny nemají hráči k dispozici.

Mluví-li se v textu efektů karet ptáků o kostkách, myslí se kostky přiřazené vaší skupince.

Jiný význam rozřazení do skupinek nemá.



PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na 4 kola, v každém přicházejí hráči postupně na řadu a provádějí tahy.

Ve svém tahu si hráč vždy může vybrat jednu ze 4 možných akcí (bez ohledu na to, jaké akce zvolil v předchozích tazích):

1. vyložení nové karty,
2. opatrování potravy (),
3. snášení vajec ()
4. dobrání karet do ruky ().

Podrobný popis všech akcí uvádíme dále.

Provedení akce vždy znázorníte umístěním jedné své akční kostičky na příslušné místo své voliéry (podrobněji viz dále).

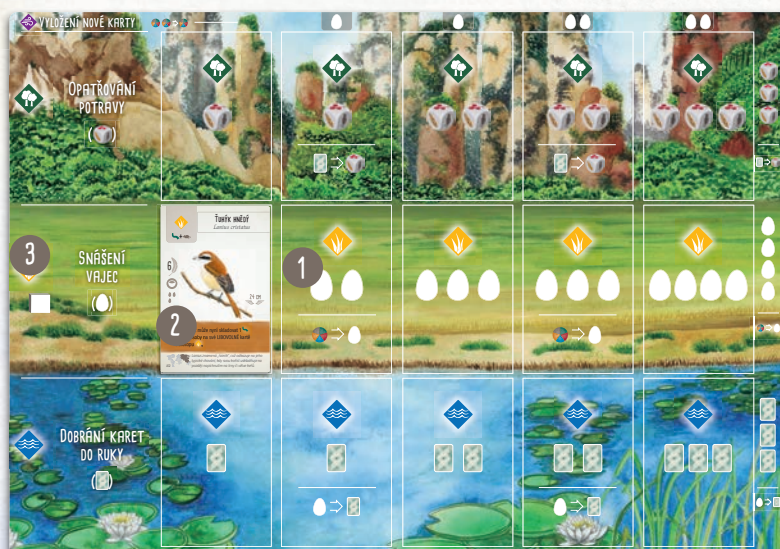
V prvním kole budete mít k dispozici všech 8 kostiček, v každém dalším pak vždy o jednu méně.

Pozn. aut.: V pozdějších kolech máte sice méně tahů, ale akce k dispozici jsou účinnější a můžete využít i stále více efektů vyložených karet ptáků.

Po každém tahu musí dát aktivní hráč příležitost všem soupeřům aktivovat jejich efekty s časováním „V CIZÍM TAHU“ , o jejichž aktivaci mají zájem (popis efektů viz str. 13). Každý takový efekt však může každý hráč využít pouze jednou, než přijde sám znovu na tah nebo než v posledním kole hra skončí. Nezapomeňte po případném využití tohoto efektu tuto skutečnost vhodným způsobem zaznamenat (můžete si to pamatovat, znázornit natočením karty, jejím označením vhodným předmětem či libovolně jinak, na začátku svého tahu vždy takové pomocné předměty odstraňte – na přelomu kol můžete někdy čekat na svůj tah delší dobu).

Jakmile všichni hráči provedli náležitý počet tahů (tj. nikomu nezbyvá žádná nepoužitá akční kostička), proveďte následující kroky:

1. vyhodnoťte efekty s časováním „NA KONCI KOLA“ ,
2. vyhodnoťte veřejný úkol platný v daném kole,
3. pokud právě skončilo 4. kolo hry, vyhodnoťte také efekty s časováním „NA KONCI HRY“ a proveďte závěrečné vyhodnocení, viz str. 13,
4. jinak odstraňte všechny kostičky ze své voliéry a vraťte je do své zásoby,
5. odhodte všechny tři karty ptáků lícem vzhůru z víka (či vík) na stole a vyložte na ně nové tři karty z balíčku (či balíčků),
6. předejte žeton začínajícího hráče spoluhráči po levici.



DUET

Držitelem žetonu začínajícího hráče v dalším kole bude ten z hráčů, kdo splnil veřejný úkol v právě skončeném kole hůře. V případě shody se držitel střídá.

HEJNO



Po předání žetonu začínajícího hráče natočte kotouč pořadí tahu tak, aby šipka směřovala na barvu nového začínajícího hráče.

PODROBNÝ POPIS JEDNOTLIVÝCH AKCÍ

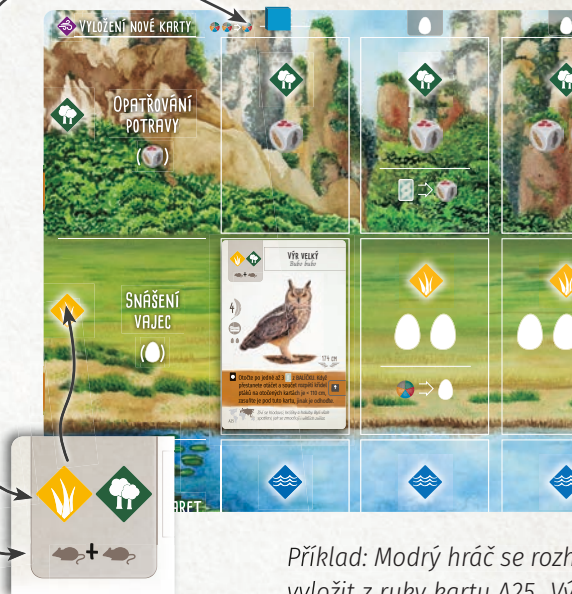
1. VYLOŽENÍ NOVÉ KARTY



Zvolte kartu ptáka z ruky a vyložte ji na svou voliéru. Při tom platí následující pravidla:

- ⇒ Kartu můžete vyložit jen do řady odpovídajícího biotopu, vyznačeného symbolem na kartě (je-li na kartě vyznačeno biotopů více, můžete si vybrat).
- ⇒ Ve zvolené řadě musíte kartu vyložit vždy na první dosud volné pole zleva. Je-li řada plná (je v ní už 5 karet), další kartu do ní vyložit nemůžete.
- ⇒ Musíte do banku zaplatit náklady ve vejcích, udané v záhlaví sloupce, kam kartu vykládáte (v prvním sloupci je to nula, ve druhém a třetím 1 vejce a v 4. a 5. sloupci 2 vejce). Je přitom zcela lhostejné, ze které karty ptáka ze své voliéry vejce vezmete.
- ⇒ Musíte ze své zásoby odhodit (tj. zaplatit) žetony potravy uvedené na vykládané kartě ptáka, viz níže. **Při provádění této akce lze každý žeton potravy nahradit dvěma libovolnými jinými žetony (nemusejí být ani stejné). Pro žádné jiné účely však taková náhrada možná není.**
- ⇒ Nemůžete-li požadované náklady (vejce, žetony potravy) uhradit plně, nemůžete kartu ptáka do voliéry vyložit.
- ⇒ Je-li na vykládané kartě uveden efekt s časováním „**PŘI VYLOŽENÍ**“ , můžete ho v tomto okamžiku využít. Využití není povinné, ale pokud ho nevyužijete, propadá. Nikdy později tento efekt využít nelze (popis efektů viz str. 13).
- ⇒ Na znamení této provedené akce položte jednu svou akční kostičku do záhlaví toho sloupce, kam jste právě vyložili kartu. Vyložení nové karty je jediná akce, při níž se žádné efekty jiných karet s časováním „**VE SVÉM TAHU**“  neaktivují.


V počátečních fázích hry budete dělat tuto akci často, abyste svůj „hospodářský systém“ rozpochovali co nejrychleji.










Příklad: Modrý hráč se rozhodne vyložit z ruky kartu A25 „Výr velký“ na první pole v druhé řadě. Výr může žít na lučinách, biotop je v pořádku. Modrý odhodí po 1 žetonu hmyzu a hlodavců ze své zásoby, náklady ve vejcích jsou v prvním sloupci nula. Do záhlaví prvního sloupce položí modrý svou akční kostičku.



Strategický tip: Snažte se co nejdříve vyložit karty ptáků, jejichž efekt vám pomůže získat nové karty a potravu. Špatný začátek partie se později obtížně dohání!

Symbole pro druhy potravy jsou velmi stylizované. Například mezi ptáky, na jejichž kartách se vyskytuje symbol pro hmyz , jsou velké rozdíly – někteří se specializují jen na létající hmyz, jiní na vodní, ještě jiní na bezobratlé (měkkýše či korýše) atd.

Ve hře se vyskytuje potrava 5 druhů: hmyz , semena , ryby , bobule a plody  a hlodavci . Některým ptákům jde k duhu jen potrava jednoho druhu, jiným potrava více druhů, někteří jsou všežravci (žolíkový symbol , jiní nevyžadují potravu žádnou . Je-li mezi symboly znaménko +, vyžaduje daný pták vše uvedené, je-li mezi symboly /, musíte si vybrat jedno z uvedeného.



hmyz



semena



ryby







plody

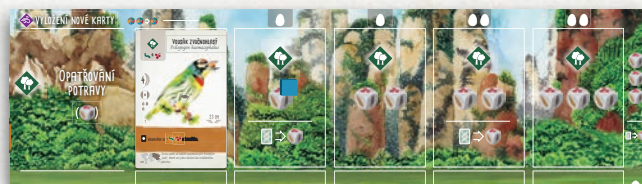


hlodavci






2. OPATŘOVÁNÍ POTRAVY

- ⇒ Položte jednu svou akční kostičku na voliéru na první volné pole zleva v první řadě a proveďte akci, která je na něm pomocí symbolů vyznačena – z krmítka vyjměte uvedený počet kostek potravy a z banku si vezměte jim odpovídající žetony potravy. Získané žetony potravy umístěte do své zásoby vedle voliéry, kostky ponechte stranou mimo krmítko.
- ⇒ Kostky se z krmítka vždy berou postupně jedna po druhé (tj. před každou jednotlivou kostkou můžete využít pravidlo o vhození všech kostek do krmítka za podmínek uvedených v odstavci **Kostky v krmítku** níže na této straně).
- ⇒ Symbol na kostce  znamená, že si můžete vybrat žeton jednoho z uvedených druhů. Symbol  ⇒  (vyskytuje se ve druhém, čtvrtém a šestém sloupci) znamená, že můžete odhodit z ruky jednu kartu ptáka, vyjmout z krmítka jednu kostku navíc a získat odpovídající žeton potravy.
- ⇒ Poté můžete jednou využít efekt s časováním „**VE SVÉM TAHU**“  každé své karty ptáka v této řadě (popis efektů viz str. 13 – postupujte po jedné kartě zprava doleva). Využití efektů není povinné, nelze je však odložit na později a žádný efekt v žádném tahu nelze využít vícrát. Poté přesuňte kostičku použitou při provádění této akce na voliéře doleva – do levého sloupce.



Příklad: Modrý hráč umístí svou kostičku na první volné pole zleva v prvním řádku, tj. v druhém sloupci. Vezme si z krmítka jednu kostku potravy a z banku odpovídající žeton potravy. Navíc smí (ale nemusí) odhodit jednu kartu ptáka z ruky a vzít si z krmítka ještě jednu kostku (a s ní z banku odpovídající žeton potravy). Poté může (ale nemusí) využít efekt karty A19 Vousák zvučnohlasý a nakonec svou kostičku položí do levého sloupce – legendy prvního řádku tabulky.

KOSTKY V KRMÍTKU

Pokud si máte z jakéhokoli důvodu vzít kostku z krmítka a v krmítku je jediná kostka, nebo je na všech kostkách v krmítku stejný symbol (, se pro tento případ liší od symbolů , , smíte (ale nemusíte) nejprve všech 5 kostek z krmítka i mimo něj vzít a znovu je vhodit do budky (či na panel krmítka). Kdykoli však není v krmítku kostka vůbec žádná, hned povinně vhodte do budky (či na panel krmítka) všech 5 kostek znovu. Ve své zásobě můžete mít neomezený počet žetonů potravy, jejich množství však je veřejná informace.

Pozor – některé efekty karet ptáků vám umožní skladovat potravu přímo na kartách. Tato potrava není součástí vaší zásoby a nelze ji během hry odhazovat při vykládání karet, snášení vajec apod. Dostanete za ni body při závěrečném vyhodnocení. Získávat potravu vám rovněž umožní různé efekty karet ptáků. Důsledně rozlišujte, kdy si máte brát konkrétní žetony přímo

z banky, a kdy si máte vzít kostku z krmítka a z banky žeton odpovídající hodnotě na kostce.

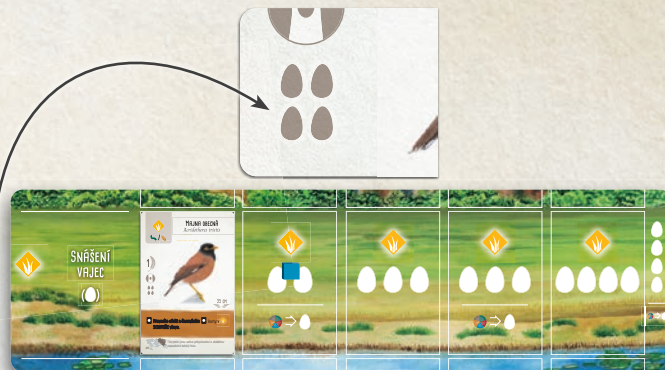
Obecný bank žetonů potravy je neomezený, pokud by vám měly žetony dojít, použijte vhodnou náhradu.





3. SNÁŠENÍ VAJEC

- ⇒ Položte jednu svou akční kostičku na voliéra na první volné pole zleva v druhé řadě a proveďte akci, která je na něm pomocí symbolů vyznačena – z banku si vezměte vyznačený počet vajec a umístěte je na libovolné karty ptáků (jednu či více v libovolné kombinaci) ve své voliéře. **Pozor** – na žádnou kartu ptáka však nesmíte umístit více vajec, než je jeho maximální velikost snůšky! Nemáte-li kam nová vejce umístit, nesmíte si je z banku vzít. Po umístění již vejce nesmíte přesouvat na jinou kartu ve své voliéře.
- ⇒ Symbol (vyskytuje se opět ve druhém, čtvrtém a šestém sloupci) znamená, že můžete odhodit ze své zásoby jeden libovolný žeton potravy a vzít si jedno vejce navíc.
- ⇒ Poté můžete jednou využít efekt „**VE SVÉM TAHU**“ každé své karty ptáka v této řadě (opět postupujte po jedné kartě zprava doleva). Opakujeme, že využití efektů není povinné, nelze je však odložit na později a žádný efekt v žádném tahu nelze využít víckrát. Poté přesuňte kostičku použitou při provádění této akce na voliéra doleva – do levého sloupce.
- ⇒ Obecný bank vajec není omezen, pokud by vám měla dojít, použijte vhodnou náhradu.



Příklad: Modrý hráč umístí svou kostičku na první volné pole zleva v druhé řádce, tj. na pole ve 2. sloupci. Vezme si z banku 2 vejce a umístí je na své libovolné karty ptáků. Navíc smí (ale nemusí) odhodit jeden žeton potravy ze své zásoby a vzít si ještě jedno vejce. Poté může (ale nemusí) využít efekt karty A15 Majna obecná a nakonec svou kostičku položí do levého sloupce – legendy druhého řádku tabulky.

Maximální velikost snůšky na kartách ptáků odpovídá skutečnosti, byť je celkově snížena pro potřeby herního mechanismu. Ptáci s uvedenou maximální velikostí snůšky 6 vajec mohou ve skutečnosti během jednoho roku klást 15 či ještě více vajec!



4. DOBRÁNÍ KARET DO RUKY

- ⇒ Položte jednu svou akční kostičku na voliéra na první volné pole zleva v třetí řadě a proveďte akci, která je na něm pomocí symbolů vyznačena – doberte si vyznačený počet karet. Můžete si brát karty vyložené lícem vzhůru na víko krabičky nebo z doplňovacího balíčku. Karty na víko nedoplňujte do tří po každé dobrané kartě, ale najednou až po ukončení tahu. Pokud dojde doplňovací balíček karet, vytvořte nový zamícháním odhazovací hromádky. Počet karet v ruce není nijak omezen.
- ⇒ Symbol (opět se vyskytuje ve druhém, čtvrtém a šestém sloupci) znamená, že můžete odhodit ze své libovolné karty ptáka jedno vejce a dobrat si jednu kartu navíc.
- ⇒ Poté můžete jednou využít efekt s časováním „**VE SVÉM TAHU**“ každé své karty ptáka v této řadě (opět je nutné postupovat po jedné kartě zprava doleva). Ještě jednou připomínáme, že využití efektů není povinné, nelze je však odložit na později a žádný efekt v žádném tahu nelze využít víckrát. Na závěr přemístěte kostičku použitou při provádění této akce na voliéra doleva – do levého sloupce.



Příklad: Modrý hráč umístí svou kostičku na první volné pole zleva v třetí řádce, tj. zase na pole ve druhém sloupci. Dobere si do ruky 1 novou kartu ptáka. Navíc smí (ale nemusí) odhodit jedno vejce ze své libovolné karty ptáka ve voliéře a dobrat si ještě jednu kartu. Poté může (ale nemusí) využít efekt karty A89 Bukáček žlutohý a nakonec svou kostičku přesune do levého sloupce – legendy třetího řádku tabulky.

DUET

Kdykoli vyložíte kartu ptáka na svou voliéru, přemístěte označovací žeton z příslušného pole voliéry na volné políčko mapy, které odpovídá právě vyložené kartě ptáka:

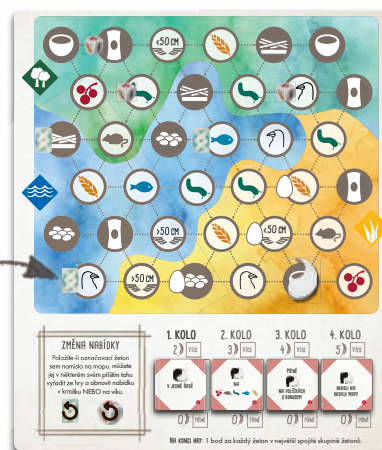
- musí být v oblasti biotopu, kam jste kartu vyložili na svou voliéru (jsou-li na kartě ptáka uvedeny i další biotopy, k nim se nepřihlíží),
- symbol na políčku na mapě musí odpovídat
 - » typ hnízda musí odpovídat typu hnízda na kartě ptáka (připomínáme, že žolíkový symbol ★ platí jako hnízdo kteréhokoli typu),
 - » potrava určitého druhu musí odpovídat žetonu potravy, který jste při vyložení karty zaplatili (pokud jste nahradili žeton požadovaného druhu dvěma libovolnými žetony, počítá se druh, který jste nahrazovali, nikoli některý z těch, který jste použili jako náhradu),
 - » rozpětí křídel musí odpovídat rozpětí ptáka na vyložené kartě.

Označovací žeton se pokládá na mapu, kdykoli VYLOŽÍTE kartu ptáka, tedy obvykle když provádíte akci 1. Vyložení nové karty. Může to však být i v důsledku některého efektu (např. „Vyložte další kartu...“) a také v případě, že novou kartu vykládáte na již obsazené pole (efekt některých karet např. z rozšíření *Perutě Evropy*).






Žetony na voliére slouží jen jako připomínka tohoto pravidla, nejsou pevně vázány na jednotlivá pole voliéry. Proto také se označovací žeton nepřemísťuje na mapu v případě přesunu karty na voliére z jednoho pole na jiné.

Pokud se vám náhodou podaří vyložit během partie více než 15 karet ptáků (velmi nepravděpodobné), použijte místo chybějících označovacích žetonů vhodnou náhradu.

Nemůžete-li nebo nechcete-li označovací žeton položit na žádné políčko mapy, můžete ho položit na pole ZMĚNA NABÍDKY v levém dolním rohu mapy. V kterémkoli svém pozdějším tahu odsud můžete svůj označovací žeton odhodit (vyřadit ze hry) a vyměnit všechny 3 karty na víku nebo znovu hodit všemi 5 kostkami do krmítka.



BONUS: U některých políček mapy je vyznačen bonus – kostka, vejce nebo karta. Obsadíte-li takové políčko svým žetonem úkolu, hned máte na uvedený bonus nárok.

Příklad: Bílý hráč vyloží na svou voliéru kartu ptáka A12 Ťuhák hnědý – do biotopu , může tedy položit svůj označovací žeton na mapu na tato políčka v oblasti : , , hnízdo , <50 cm, zobák vlevo. Žádné z těchto políček bohužel neposkytuje bonus, takže se bílý rozhodně zkrátka pro jedno z nich: položí svůj označovací žeton na políčko „hnízdo kalich“.

HEJNO

Aktivními hráči jsou ti dva, na jejichž barvy ukazují šipky kotouče. Hrají oba současně. **POZOR** – nezapomeňte, že některé akce aktivních hráčů mohou vyvolat efekty s časováním „**V CIZÍM TAHU**“ kteréhokoli neaktivního hráče u stolu (z kterékoli skupinky)! Dejte vždy všem příležitost takové efekty sledovat a vyhodnotit. Jakmile oba aktivní hráči svůj tah ukončí, pootočte kotouč a aktivními hráči budou další dva hráči podle pořadí barev na kotouči.



HRA V 7 HRÁČÍCH




V 2. a 4. kole hry mají všichni hráči lichý počet tahů. To znamená, že jakmile všichni ostatní své kostičky spotřebují, sousedovi po pravici začínajícího hráče jedna kostička zůstane (bude mít o jeden tah méně). Proto před koncem kola provede svůj poslední tah sám.


Ve skupince o 4 hráčích budou v polovině svých tahů v celé partii hrát současně oba krajní hráči. To by mohlo způsobovat problémy, pokud by se oba současně soustředili na získávání nových karet ptáků nebo potravy z krmítka. Proto patří-li oba aktivní hráči do téže skupinky, nehrají současně, ale jeden po druhém. V 1. a 3. kole hry hraje dřív ten, k jehož barvě na kotouči směřuje šipka s hvězdičkou (a připomínají i čísla 1., 3. na ní uvedená), v 2. a 4. kole hry hraje nejprve hráč, k jehož barvě směřuje šipka bez hvězdičky (s čísly 2., 4.)

V těchto tazích doplňte nabídku karet na víku po tahu prvního z těchto hráčů, aby i druhý měl zase nabídku kompletní.

ROZŠÍŘENÍ OPEŘENÁ OCEÁNIE

NEKTAR: Vyhodnocování odloženého nektaru v jednotlivých biotopech na konci hry probíhá tak, že v případě shody získají plný počet bodů všichni dotčení hráči a hráč s dalším dosaženým počtem získá body za druhé místo.

Příklad: Vyhodnocuje se biotop , 3 hráči spotřebovali shodně 3  – každý z nich získá 5 bodů, další 2 hráči spotřebovali shodně 2  – oba získají po 2 bodech.

EMU HNĚDÝ (karta O52): Vezmete si  z krmítka své skupinky, ale můžete je rozdat mezi libovolné hráče u stolu.



EFEKTY KARET PTÁKŮ

Karty ve hře mají efekty pěti druhů podle časování jejich působení: při vyložení karty z ruky do voliéry („**PŘI VYLOŽENÍ**“ 📄), ve vlastním tahu („**VE SVĚM TAHU**“ 🎯), v tahu soupeře („**V CIZÍM TAHU**“ 🎯), „**NA KONCI KOLA**“ ⌚ a „**NA KONCI HRY**“ 🏁. Časování efektu poznáte podle barvy pruhu a podle piktogramu.

Provedení žádného efektu není povinné. Pokud text na kartě upravuje obecně platná pravidla, text na kartě má přednost.



📄 PŘI VYLOŽENÍ

Tento efekt lze využít **pouze jednou za partii**, v okamžiku vyložení dané karty do voliéry.



🎯 V CIZÍM TAHU

Tento efekt můžete využít **mimo svůj tah**, ale vždy pouze **jednou**, než přijdete znovu na řadu nebo než v posledním kole hra skončí. Po využití můžete kartu lehce pootočit, abyste si připomněli, že až do vašeho příštího tahu nelze využít znovu.



🏁 NA KONCI HRY

Tento efekt vyhodnocujete **jen jednou na samotném konci hry** po vyhodnocení veřejného úkolu v posledním kole, ale před odstraněním kostiček z voliér a závěrečným vyhodnocením. Opět platí, že máte-li karet s tímto efektem více, můžete pořadí vyhodnocení zvolit libovolně, a ani v tomto okamžiku není možné aktivovat efekty s časováním „**V CIZÍM TAHU**“ 🎯.

🎯 VE SVĚM TAHU

Tento efekt lze využít pokaždé, když aktivujete akci biotopu, v němž daná karta ve vaší voliéře leží. Můžete **až jednou** aktivovat efekt 🎯 **každé karty v tomto biotopu**, v pořadí zprava doleva. Jako vizuální pomůcku můžete přesouvat právě položenou akční kostičku nad řadou karet stále doleva s tím, že kostička „po cestě aktivuje“ každou kartu s hnědým pruhem.





⌚ NA KONCI KOLA

Tento efekt můžete využít **v každém kole**, a to na jeho konci **před** vyhodnocením **veřejného úkolu**. Tyto efekty nejprve vyhodnotí začínající hráč (má-li karet s tímto efektem více, může si pořadí zvolit libovolně), ostatní následují po směru hry. V tomto okamžiku není možné aktivovat efekty s časováním „**V CIZÍM TAHU**“ 🎯.








ZVLÁŠTNÍ TYPY EFEKTŮ

 Tento symbol označuje dravce. Ve hře znamená, že v důsledku tohoto efektu můžete pod tuto kartu ptáka zasunout jinou kartu jako kořist, případně můžete na této kartě skladovat určitou potravu. Takto získanou potravu během partie zpravidla nemůžete využít k úhradě nákladů, slouží pouze pro účely některých karet úkolů a pro získání bodů při závěrečném vyhodnocení.

 Tento symbol označuje ptáky žijící v hejnech. Rovněž v důsledku tohoto efektu budete moci pod kartu zasunout jinou kartu se stejným dopadem, jako je popsán výše.

Některé efekty se vztahují jen na ptáky s určitým rozpětím křídel, jiné jen na ptáky s určitým typem hnízda, další jen na ptáky v určitém biotopu atd.

Všechny efekty jsou podrobně popsány v příloze.

Ptáci ve hře mohou vytvářet hnízda 4 typů: platforma , kalichovité hnízdo , dutina  a prohlubeň v zemi . Symbol  je žolíkový, označuje ptáky vytvářející hnízda nezapadající do žádného uvedeného typu a počítá se pro všechny účely jako symbol jakéhokoli ze čtyř uvedených typů. Existují dokonce ptáci, kteří nestavějí hnízda žádná!



platforma



kalichovité
hnízdo



dutina



prohlubeň
v zemi



žolíkový
symbol

HEJNO EFEKTY OVLIVŇUJÍCÍ JINÉ HRÁČE

Jak bylo uvedeno, interaktivní efekty ovlivňují všechny hráče u stolu obou skupinek.

EFEKTY S ČASOVÁNÍM „V CIZÍM TAHU“

Tyto efekty samozřejmě nelze aktivovat, když jste aktivním hráčem – nemůže je aktivovat druhý aktivní hráč. Jakmile je využijete, lze je znovu využít až poté, co se znovu stanete aktivním hráčem. Tyto efekty může aktivovat libovolný aktivní hráč, nejen člen vaší skupinky.

EFEKTY PŮSOBÍCÍ NA VŠECHNY HRÁČE ČI SOUPEŘE

Tyto efekty také působí na všechny, nejen na členy vlastní skupinky. Na druhého aktivního hráče působí až poté, co ukončí svůj tah. Nemůže ve svém právě probíhajícím tahu využít zdroje získané vaší aktivací takovýchto efektů.

To platí i pro situaci, kdy hrají dva aktivní hráči z téže skupinky – na toho z nich, kdo přijde na řadu až jako druhý, také působí tyto efekty až po ukončení jeho tahu.

Určité efekty umožňují si brát karty nebo kostky v pořadí tahu (např. karta kolibříka rubínohrdlého č. 39 ze základní hry). Každá skupinka si bere ze svého balíčku a krmítka, ve skupince, v níž nedošlo k aktivaci tohoto efektu, ho začíná vyhodnocovat aktivní hráč po skončení svého tahu (a získává zdroje jako ostatní).

Při hře v sedmi ve skupince, v níž zrovna nebyl žádný aktivní hráč, se za aktivního hráče považuje ten, kdo se aktivním stane nejdříve.

EFEKTY PŮSOBÍCÍ NA ZVOLENÉHO SOUPEŘE

Také u těchto efektů můžete soupeře zvolit libovolně ze všech soupeřů u stolu. Má-li to být soupeř vlevo nebo vpravo, je lhostejné, do které skupinky patří.

VYHODNOCENÍ VEŘEJNÉHO ÚKOLU NA KONCI KOLA

Na konci každého kola položí každý hráč jednu svoji označovací kostičku na desku úkolů, na pozici odpovídající pořadí, v jakém se mu podařilo úkol splnit (včetně hráčů, kteří úkol nesplnili vůbec - podrobněji násl. strana). Podrobnosti o jednotlivých úkolech najdete na následující straně. Jak již bylo uvedeno, kostička zde zůstane ležet do konce partie a v každém následujícím kole budete mít tedy k dispozici o jednu akci méně.

DUET

I v tomto režimu budou oba hráči používat svou kostičku k označení, jak splnili veřejný úkol, body ale získává jen ten, kdo dané kritérium splnil lépe. Druhý nezískává nic. V případě shody získají plný počet oba. Jak už bylo uvedeno, poražený se stane držitelem žetonu začínajícího hráče v dalším kole, v případě shody se držitel mění.

Při závěrečném vyhodnocení zjistíte velikost své největší spojitě skupiny označovacích žetonů na mapě (políčka spojují tečkované čáry). Za každý žeton vaší největší skupinky získáte po 1 bodu.

KOMBINACE S DALŠÍMI ROZŠÍŘENÍMI

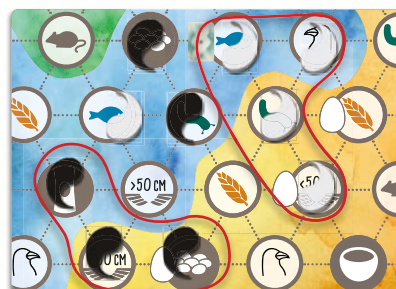
ROZŠÍŘENÍ PERUTĚ EVROPY

Karty husa velká, cetie jižní a žluna zelená (č. E79 až E81) se ve standardní hře počítají dvakrát při vyhodnocování veřejných úkolů. V režimu DUET místo toho můžete při jejich vyložení na mapu přemístit vždy 2 své označovací žetony namísto 1, samozřejmě každý na jiné políčko (jen na pole změna nabídky smíte umístit oba).

Karty, které se vykládají naležato (volavka popelavá (č. E20), mandelík hajní (č. E28), mlynařík dlouhoocasý (č. E43) a kos černý (č. E44) se nadále počítají za jednu kartu a na mapu se při jejich vyložení přemísťuje vždy jen 1 označovací žeton.

ROZŠÍŘENÍ OPEŘENÁ OCEÁNIE

Zaplatíte-li nektar jako žolík místo potravy jiného druhu, počítá se jako potrava nahrazovaného druhu. Zaplatíte-li ho jako nektar (při vyložení ptáku živících se přímo nektarem), můžete ho považovat za potravu libovolného druhu.



Příklad: Bílý získá 4 body, černý 3.

HEJNO


Při vyhodnocování veřejných úkolů na konci kola platí, že v případě shody získají plný počet bodů všichni dotčení hráči a hráč s dalším dosaženým počtem získá body za druhé místo (viz vyhodnocování nektaru při kombinaci s rozšířením *Opeřená Oceánie* popsané výše).

REŽIM HEJNO						
1. KOLO	0)	2)	1)	0)	0)	0)
	1. MÍSTO	2. MÍSTO	3. MÍSTO	4. MÍSTO	5. MÍSTO	0)
2. KOLO	0)	3)	2)	1)	0)	0)
	1. MÍSTO	2. MÍSTO	3. MÍSTO	4. MÍSTO	5. MÍSTO	0)
3. KOLO	0)	4)	3)	2)	1)	0)
	1. MÍSTO	2. MÍSTO	3. MÍSTO	4. MÍSTO	5. MÍSTO	0)
4. KOLO	0)	5)	4)	3)	2)	0)
	1. MÍSTO	2. MÍSTO	3. MÍSTO	4. MÍSTO	5. MÍSTO	0)

ZELENÁ STRANA DESKY ÚKOLŮ - VYHODNOCOVÁNÍ VĚTŠINY PRVKŮ DLE POŽADOVANÉHO KRITÉRIA

REŽIM HEJNO													
1. KOLA	<table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>1. MÍSTO</td><td>2. MÍSTO</td><td>3. MÍSTO</td><td>4. MÍSTO</td><td>5. MÍSTO</td><td>6. MÍSTO</td></tr></table>	5	2	1	0	0	0	1. MÍSTO	2. MÍSTO	3. MÍSTO	4. MÍSTO	5. MÍSTO	6. MÍSTO
5	2	1	0	0	0								
1. MÍSTO	2. MÍSTO	3. MÍSTO	4. MÍSTO	5. MÍSTO	6. MÍSTO								
2. KOLA	<table border="1"><tr><td>5</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>1. MÍSTO</td><td>2. MÍSTO</td><td>3. MÍSTO</td><td>4. MÍSTO</td><td>5. MÍSTO</td><td>6. MÍSTO</td></tr></table>	5	3	2	1	0	0	1. MÍSTO	2. MÍSTO	3. MÍSTO	4. MÍSTO	5. MÍSTO	6. MÍSTO
5	3	2	1	0	0								
1. MÍSTO	2. MÍSTO	3. MÍSTO	4. MÍSTO	5. MÍSTO	6. MÍSTO								
3. KOLA	<table border="1"><tr><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td></tr><tr><td>1. MÍSTO</td><td>2. MÍSTO</td><td>3. MÍSTO</td><td>4. MÍSTO</td><td>5. MÍSTO</td><td>6. MÍSTO</td></tr></table>	5	4	3	2	1	0	1. MÍSTO	2. MÍSTO	3. MÍSTO	4. MÍSTO	5. MÍSTO	6. MÍSTO
5	4	3	2	1	0								
1. MÍSTO	2. MÍSTO	3. MÍSTO	4. MÍSTO	5. MÍSTO	6. MÍSTO								
4. KOLA	<table border="1"><tr><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>0</td></tr><tr><td>1. MÍSTO</td><td>2. MÍSTO</td><td>3. MÍSTO</td><td>4. MÍSTO</td><td>5. MÍSTO</td><td>6. MÍSTO</td></tr></table>	5	5	4	3	2	0	1. MÍSTO	2. MÍSTO	3. MÍSTO	4. MÍSTO	5. MÍSTO	6. MÍSTO
5	5	4	3	2	0								
1. MÍSTO	2. MÍSTO	3. MÍSTO	4. MÍSTO	5. MÍSTO	6. MÍSTO								


Pokud používáte zelenou stranu desky úkolů, platí, že kdo kritérium platné v daném kole splnil nejlépe, získá nejvyšší počet bodů (v 1. kole 4 a v každém dalším o 1 bod více), hráč na druhém místě získá body za druhé místo atd. V případě shody se sečtou body za příslušná místa a rozdělí mezi dotčené hráče (zaokrouhлено dolů).

Příklad: V prvním kole se vyhodnocuje kritérium nejvíce ptáků v biotopu , hráči A a B mají shodný nejvyšší počet 3, hráč C

má 2. Hráči A a B získají po 2 bodech ($(4 + 1) / 2 = 2,5$, zaokrouhлено dolů 2), hráč C nezíská žádný bod, protože skončil na 3. místě, za něj se v prvním kole body neudělují.

Abyste získali body, musíte vždy mít alespoň 1 prvek požadovaného druhu.

Všichni hráči musejí na desku úkolů položit jednu svou akční kostičku, i ti, co dané kritérium nesplnili vůbec. Jak už bylo řečeno, v následujícím kole budou mít všichni hráči k dispozici o 1 kostičku méně.

Pokračování příkladu: Pokud by hráč A měl 3 ptáky v biotopu  a žádný další hráč by neměl žádného, získá hráč A 4 body a nikdo ze zbylých hráčů nezíská bod žádný.

KARTY OSOBNÍCH ÚKOLŮ

Připomínáme, že každou partii začíná každý hráč s 1 kartou osobního úkolu (vybere si jednu ze dvou, které dostane). Několik karet ptáků vám umožní získat i další.

Splnění osobních úkolů se vyhodnocuje při závěrečném vyhodnocení. Podrobný popis všech karet osobních úkolů viz příloha.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Po vyhodnocení veřejného úkolu v posledním, 4. kole, proběhne závěrečné vyhodnocení. Hráči si sečtou získané body:

- za všechny své ptáky ve voliére (bodová hodnota je vyznačena na každé kartě ptáka, u některých ptáků však je nulová),
- za splněné osobní úkoly dle popisu na příslušných kartách,
- body získané při vyhodnocování veřejných úkolů v každém kole dle předchozího odstavce,
- body za spotřebovaný nektar (jen při hře s rozšířením *Opeřená Oceánie*),
- po 1 bodu za každé vejce ve své voliére, za každý žeton potravy skladovaný na kartách ptáků (viz výše) a každou kartu zasunutou pod vaše karty ptáků (kořist a jedince v hejnu – viz výše).

Body zapisujte do zápisníku. Hráč, jenž získal bodů více, vítězí. V případě shody vítězí hráč, jemuž v zásobě zbylo více žetonů potravy, trvá-li shoda, končí partie remízou.

Zdrojem informací použitých v této hře jsou webové stránky birdsoftheworld.org, kniha **The Encyclopedia of Birds** autorů Pauly Hammondové a Pera Christiansena a další. Fotografické zdroje: Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer a Peter Green, plakáty a další ilustrace naleznete na stránkách redandbluedesigns.com. Krmítko a voliéru pro hru s rozšířením *Opeřená Oceánie* ilustrovaly Beth Sobelová a Catalina Martinezová.

Pokud se chcete o ptáčích, možnostech jejich ochrany a pozorování dozvědět více, navštivte stránky České společnosti ornitologické www.birdlife.cz, která do svých řad vítá všechny milovníky ptáků.



STONEMAIER
GAMES

©2019 Stonemaier LLC. Wingspan is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM