

NA KŘÍDLECH

SPOLEČENSKÁ HRA O PTACTVU PRO 1–5 HRÁČŮ

Autorka: Elizabeth Hargraveová

Ilustrace: Natalia Rojasová, Ana Maria Martinezová Jaramillová, Beth Sabelová

LEGENDA HRY

Ve hře Na křídlech budete představovat nadšené ornitology, pozorovatele ptactva, badatele a sběratele, snažící se přilákat do své voliéry co nejúžasnější ptačí exempláře. Voliéra zahrnuje tři různé biotopy a každý pták pomůže rozvinout vaši ptačí zoo v určité oblasti: shánění potravy, snášení vajec a získávání nových přírůstků do voliéry. Vítězem hry se stane hráč, jemuž se podaří získat nejvíce bodů. Body lze získat za zajímavé ptáky ve sbírce, plněním různých úkolů vyhodnocovaných během hry i na jejím konci, za snůšku vajec, akumulovanou potravu a kořist.

HERNÍ MATERIÁL

1 pravidla hry

1 příloha

1 pravidla sólové hry

1 deska úkolů



1 plastová krabička na karty



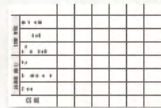
5 voliér hráčů



1 model budky s krmítkem



1 bodovací zápisník



170 různých karet ptáků



26 karet osobních úkolů



16 karet pro sólovou hru
(různých druhů, výčet
a popis viz pravidla sólové hry)



75 vajec (po 15 v 5 barvách, avšak
barvy nehrají žádnou roli)¹



5 kostek potravy



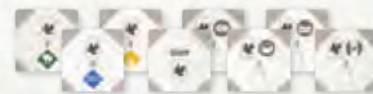
40 akčních kostiček,
po 8 v 5 barvách hráčů



103 žetonů potravy
pěti různých druhů



8 destiček veřejných úkolů



1 žeton začínajícího hráče



¹ Pozn.: Barvy vajec se podobají přirozeným barvám skutečných ptačích vajec. Herní mechanismus ani legenda hry však s nimi nijak nepracuje. Pokud budete chtít, můžete si dohledat, kteří ptáci snášejí vejce jakých barev, a svou hru tak ještě více přiblížit realitě, případně můžete sami vymyslet nějaký důmyslný účel, k němuž by se tento herní prvek dal využít!

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 živi.
Viz str. 6.

BODOVÁ HODNOTA

TYP HNÍZDA
Má význam pro určité efekty
a úkoly, viz str. 9.

VELIKOST SNŮŠKY
Viz str. 8.

KATEGORIE PTÁKA
podle názvu
Má význam pro určité úkoly,
viz str. 11.

EFEKT
Viz str. 9.

ČÍSLO KARTY

NÁZEV PTÁKA
česky a latinsky

VYOBRAZENÍ

ROZPĚTÍ KŘÍDEL²
Má význam pro určité efekty,
viz str. 9.

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

LESŇÁČEK ŽLUTOHRDLÝ
Geothlypis trichas

18 CM

Doberte si 2 na konci tahu 1 odhodte.

Lesňáček žlutohrdlý byl jedním z prvních amerických ptáků zařazených do biologického katalogu Carla Linné již v roce 1766.



Ve hře najdete karty 170 z 914 druhů ptáků vyskytujících se v Severní Americe.

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.

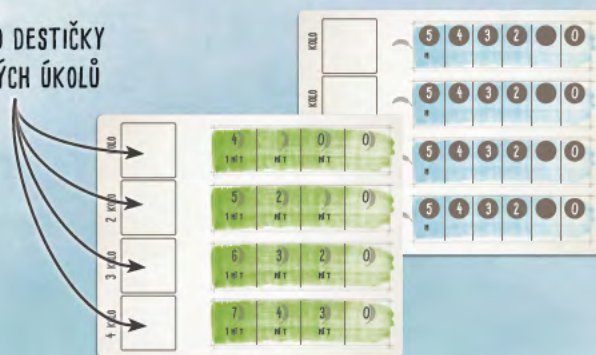
Záhlaví znázorňuje jednu ze čtyř akcí, které budete mít k dispozici – vyložení nové karty do voliéry. Řady představují tři biotopy vyskytující se ve hře (lesy, lučiny a mokřady) a zároveň zbylé tři akce: opatrování potravy, snášení vajec a dobrání karet do ruky.



DESKA ÚKOLŮ

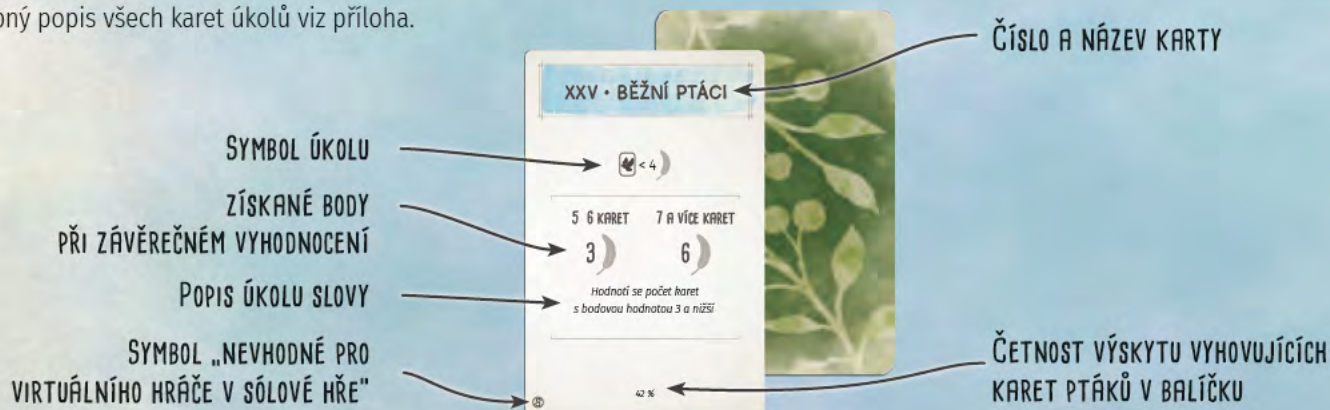
Tato deska má dvě strany, zelenou a modrou. Zelená strana je základní. Chcete-li snížit úroveň soupeření mezi hráči, můžete použít stranu modrou. Na každé straně jsou vyznačena 4 pole pro destičky veřejných úkolů, pro každé kolo hry jedno.

POLE PRO DESTIČKY VEŘEJNÝCH ÚKOLŮ



KARTY OSOBNÍCH ÚKOLŮ

Podrobný popis všech karet úkolů viz příloha.



PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou sestavte a případně slepte zvlášť budku a krmítko, do krabice se vejdou v sestaveném stavu.

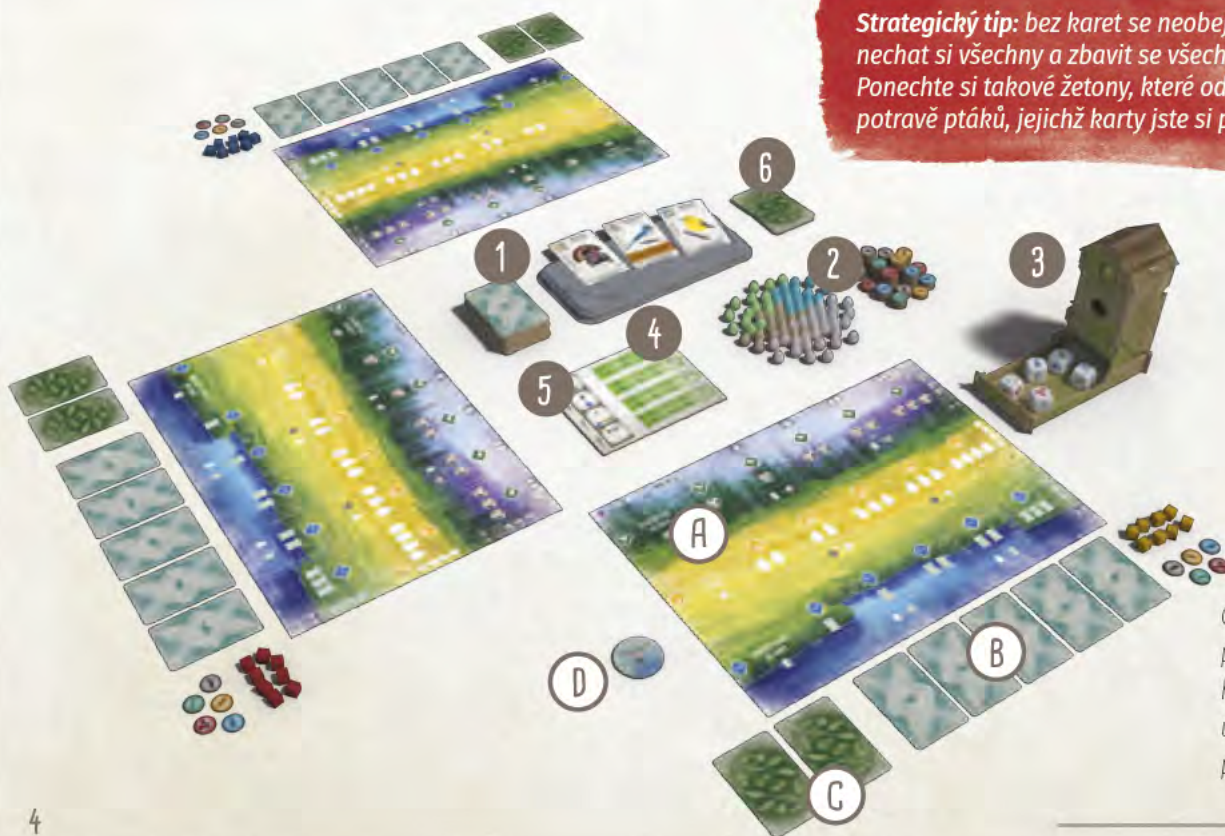
VŠEOBECNÉ POKYNY

1. Zamíchejte všechny **KARTY PTÁKŮ**, vytvořte z nich balíček lícem dolů a položte na stůl spolu s víkem krabičky na karty. Na víko vyložte tři vrchní karty z balíčku lícem nahoru. Vedle ponechte místo na postupně vznikající odhazovací balíček.
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. Nasadte **BUDKU NA KRMÍTKO** a **KOSTKY POTRAVY** vhodte do budky tak, aby vypadly do krmítka.
4. **DESKU ÚKOLŮ** položte zvolenou stranou nahoru.
5. 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 nahoru, určete rovněž náhodně. Zbylé destičky můžete vrátit do krabice, nebudou už potřeba.
6. Zamíchejte **KARTY OSOBNÍCH ÚKOLŮ** a vytvořte z nich balíček lícem dolů.

PŘÍPRAVA JEDNOTLIVÝCH HRÁČŮ

- A. Každému hráči přidělte a rozdejte
 - ⇒ 1 voliéru,
 - ⇒ 8 akčních kostiček ve zvolené barvě,
 - ⇒ 2 karty osobních úkolů,
 - ⇒ 5 karet ptáků,
 - ⇒ 5 žetonů potravy, od každého druhu jeden 🍌 🌾 🐟 🍷 🐛.Domluvte se před začátkem partie, zda budete rozdané karty ptáků udržovat před ostatními v tajnosti, nebo zda budete hrát s otevřenými kartami.
- B. Z rozdaných 5 karet ptáků si každý hráč smí ponechat do hry libovolný počet. Za každou ponechanou kartu však musíte odhodit do banku 1 libovolný žeton potravy (údaj na kartě nehraje v tuto chvíli žádnou roli ani v případě, že hrajete s otevřenými kartami).
- 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 naposledy sypal ptákům do krmítka, bude začínat – přidělte mu žeton začínajícího hráče.

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.










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

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.  opatřování 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. 9). 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 provedou náležitý počet tahů, provedte následující kroky:

1. odstraňte všechny kostičky ze své voliéry a vraťte je do své zásoby,
2. vyhodnoťte veřejný úkol platný v daném kole,
3. odhodte všechny tři karty ptáků lícem nahoru z víka krabičky na stole a vyložte na něj nové tři karty z balíčku,
4. předejte žeton začínajícího hráče spoluhráči po levici.

Poté je dané kolo u konce a následuje další.

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Jakmile proběhnou 4 kola hry, následuje ještě závěrečné vyhodnocení, viz str. 11.



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. 9).
- ⇒ Na závěr položte na voliéru do záhlaví sloupce, kam jste právě vyložili kartu, jednu svou akční kostičku na znamení této provedené akce.








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!

Symbyly 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.

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 sýčka králičího (č. 110) na první pole v druhé řadě. Sýček žije 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.

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 /, můžete si vybrat jedno z uvedeného.



hmyz



semena



ryby







plody



hlodavci






2. OPATŘOVÁNÍ POTRAVY

- ⇒ Položte jednu svou akční kostičku na voliériu na první volné pole zleva v první řadě a proveďte akci, která je na něm pomocí symbolů vyznačena – z krmítka si vezměte uvedený počet kostek potravy a z banku odpovídající žetony potravy. Získané žetony potravy umístěte do své zásoby vedle voliéry, kostky ponechte stranou mimo krmítko.
- ⇒ 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 a vzít si z krmítka **jednu** kostku navíc (a získáte odpovídající žeton potravy).
- ⇒ Poté můžete **jednou** využít efekt s časováním „**VE SVÉM TAHU**“  každé své karty efekt ptáka **v této řadě** (popis efektů viz str. 9 – musíte vždy postupovat po jedné kartě zprava doleva). Využití efektů není povinné, nelze je však odložit na později a žádný efekt v jednom tahu nelze využít vícrát. Poté přesuňte kostičku použitou při provádění této akce na voliérie doleva – do levého sloupce.



Příklad: Modrý hráč umístí svou kostičku na první volné pole zleva v první řadě, 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 leskota modrošedého (č. 42) a nakonec svou kostičku přemístí do levého sloupce – legendy prvního řádku tabulky.

KOSTKY V KRMÍTKU

Je-li v krmítku jediná kostka nebo je-li na všech kostkách v krmítku stejný symbol ( se liší od symbolů  , ), smíte (ale nemusíte) nejprve všechny kostky z krmítka vzít a spolu se všemi ostatními kostkami vhodit do budky znovu. Není-li v krmítku kostka žádná, hned vhodte do budky 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 pouze body při závěrečném vyhodnocení.


Získat potravu vám rovněž umožní různé efekty karet ptáků. Důsledně rozlišujte, kdy si máte brát konkrétní žetony přímo z banku, a kdy si máte vzít kostku z krmítka a z banku žeton odpovídající hodnotě na kostce.




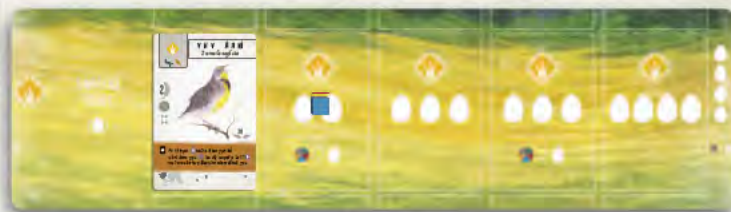


3. SNÁŠENÍ VAJEC

⇒ 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 nesmíte umístit více vajec, než je jeho maximální velikost snůšky! Nemáte-li kam nová vejce umístit, nesmíte si je z banku vzít.

⇒ 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 s časováním „**VE SVÉM TAHU**“  každé své karty ptáka **v této řadě** (opět doporučujeme postupovat po jedné kartě zprava doleva). Opakujeme, že využití efektů není povinné, nelze je však odložit na později a žádný efekt v jednom tahu nelze využít víckrát. Poté přesuňte kostičku použitou při provádění této akce na voliéra doleva – do levého sloupce.




Příklad: Modrý hráč umístí svou kostičku na první volné pole zleva v druhé řádce, tj. na pole ve 2. sloupci. Vezme si z banky 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 vlhovce západního (č. 55) a nakonec svou kostičku přemístí do levého sloupce – legendy prvního řádku tabulky.


Maximální velikost snůšky na kartách ptáků odpovídá skutečnosti, byť s nezbytnou stylizací 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 ve třetí řadě a proveďte akci, která je na něm pomocí symbolů vyznačena – doberte si vyznačený počet karet. Můžete si brát karty vyložené lícem nahoru 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 balíčku odhazovacího. 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 jednom tahu nelze využít víckrát. Na závěr přemístíte kostičku použitou při provádění této akce na voliéra doleva – do levého sloupce.

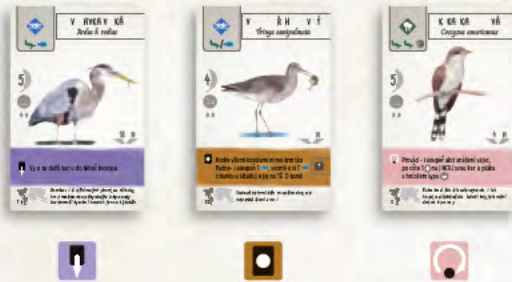







Příklad: Modrý hráč umístí svou kostičku na první volné pole zleva v třetí řádce, tj. zase na pole ve 2. sloupci. Dobere si do ruky 1 novou kartu ptáka. Navíc smí (ale nemusí) odhodit jedno vejce ze své libovolné karty ptáka ve voliéře a dobrat si ještě jednu kartu. Poté může (ale nemusí) využít efekt karty lesňáčka žlutohřdlého (č. 52) a nakonec svou kostičku přesune do levého sloupce – legendy prvního řádku tabulky.

EFEKTY KARET PTÁKŮ

Karty ve hře mají efekty tři druhů podle časování jejich působení: při vyložení karty z ruky do voliéry („**PŘI VYLOŽENÍ**“ ) , ve vlastním tahu („**VE SVÉM TAHU**“ ) a v tahu soupeře („**V CIZÍM TAHU**“ ) . Časování efektu poznáte podle barvy pruhu a podle piktogramu.


Efekty s časováním „**PŘI VYLOŽENÍ**“  lze využít právě jen při vyložení dané karty do voliéry, efekty s časováním „**VE SVÉM TAHU**“  v případě, že karta ptáka leží v řadě odpovídající prováděné akci a **maximálně jednou za tah**, a efekty s časováním „**V CIZÍM TAHU**“  jen **jednou mimo svůj vlastní tah, než přijdete znovu na řadu** nebo než v posledním kole hra skončí. Několik karet ptáků nemá efekt žádný, takoví ptáci však mají vyšší bodovou hodnotu.




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!



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 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.



platforma



kalichovité hnízdo



dutina



prohlubeň v zemi



žolíkový symbol


VYHODNOCENÍ VEŘEJNÉHO ÚKOLU NA KONCI KOLA

Všechny destičky veřejných úkolů udávají kritérium v počtu ptáků či vajec obecně či ve hnízdech určitého typu či v určitém biotopu.


ZELENÁ STRANA DESKY ÚKOLŮ – vyhodnocování většiny prvků dle požadovaného kritéria

Používáte-li základní, tj. 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 hráče podílející se na shodě (zaokrouhлено dolů).

1 KOLE		4	3	0	0
2 KOLE		5	2	1	0
3 KOLE		6	3	2	0
4 KOLE		7	4	3	0

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 něž se v prvním kole body neudělují.

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

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.

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.

MODRÁ STRANA DESKY ÚKOLŮ – 1 bod za každý prvek požadovaného typu

Při použití této strany desky úkolů obdrží každý hráč tolik bodů, kolik prvků požadovaného typu má, bez ohledu na úspěchy ostatních hráčů. Maximální možný počet získaných bodů však je vždy 5.

Opět musí každý hráč na desku umístit v každém kole 1 svou kostičku, i kdyby v daném kole nezískal žádný požadovaný prvek – v takovém případě kostičku položte do sloupce s hodnotou 0.

1 KOLE		5	4	3	2	0
2 KOLE		5	4	3	2	0
3 KOLE		5	4	3	2	0
4 KOLE		5	4	3	2	0



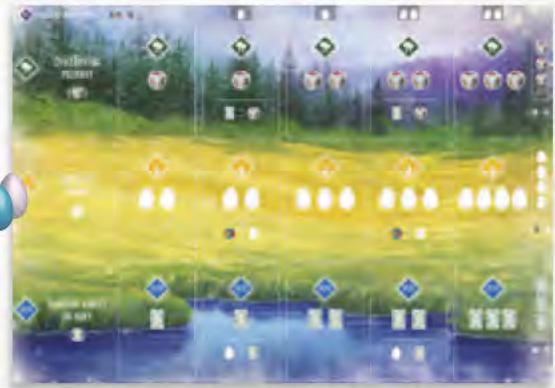
ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Po vyhodnocení veřejného úkolu v posledním, 4. kole, proběhne závěrečné vyhodnocení. Každý hráč si sečte získané body:

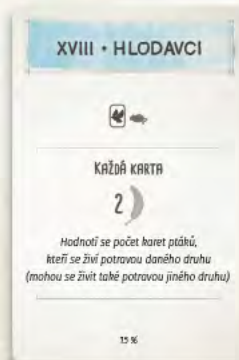
- ⇒ za všechny své ptáky ve voliére (bodová hodnota je vyznačena na každé kartě ptáka, u některých ptáků však je nulová),
- ⇒ za splněné osobní úkoly dle popisu na příslušných kartách (do začátku hry máte jednu, další lze získat v průběhu hry),
- ⇒ body získané při vyhodnocování veřejných úkolů v každém kole dle předchozího odstavce,
- ⇒ po 1 bodu za každé vejce ve své voliére, za každý žeton potraviny 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 nejvíce, vítězí. V případě shody vítězí hráč, jemuž v zásobě zbylo více žetonů potraviny, trvá-li shoda, končí partie remízou.

KARTY PTÁKŮ	PODOVÁ HODNO A						
	KAR Y ÚKOLŮ						
	DES VĚCKY VEŘEJNÝCH ÚKOLŮ						
OSTATNÍ (PO)	VEJCE						
	SKLADOVANÁ POTRAVA						
	ZASUNUTÉ KARTY						
	GELKEM						



Pro určité karty úkolů je důležitá kategorie ptáka. Ptáci mohou patřit až do čtyř různých kategorií podle toho, zda se v jejich českém názvu objevuje označení barvy, části těla, geografický pojem nebo jméno nějaké osoby. Ptáci mohou patřit do jedné kategorie, do více kategorií současně (viz např. obr. karty lesňáčka žlutohrdlého výše) nebo nemusejí patřit do žádné z těchto kategorií. Úplný výčet všech karet, jež patří do těchto kategorií, naleznete na příslušné kartě úkolu i v příloze.



Příklady vyhodnocení karet úkolů

Modrý hráč si na začátku hry zvolil kartu úkolu I. Během hry vyložil do své voliéry mj. karty ptáků rybáka černého (č. 48), kachnice kaštanové (č. 51), lesňáčka žlutohrdlého (č. 52), papežika lazurového (č. 65), kardinála červeného (č. 71) a papežika indigového (č. 73). Všichni tito ptáci mají v českém názvu nějakou barvu, je jich celkem 6, modrý hráč proto získá 6 bodů. Pokud by takovýchto ptáků měl modrý ve své voliére jen 5, získal by za tento úkol jen 3 body. Pokud by jich měl naopak více, žádné další body navíc za tuto kartu úkolu by už nezískal – „jen“ zmíněných 6 bodů. Během hry získal modrý i kartu úkolu XVIII. Ve své sbírce má 4 ptáky živící se mj. i hlodavci (někteří se živí i potravou jiného druhu, to nehraje žádnou roli), za tuto kartu úkolu proto získá 8 bodů.

Opakujeme, že podrobný popis karet úkolů naleznete v příloze.

TIRÁŽ

Autorka: Elizabeth Hargraveová

Ilustrace: Natalia Rojasová, Ana Maria Martinezová Jaramillová, Beth Sabelová

Zdrojem informací použitých v této hře jsou webové stránky allaboutbirds.org společnosti Cornell Lab of Ornithology, audubon.org společnosti National Audubon Society a knihy Sibley Field Guide to Birds of Eastern North America a Western North America autora Davida Allena Sibleyho, jakož i stránky www.biolib.cz.

Model budky a krmítka: Tower Rex

Fotografické zdroje: Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer a Peter Green

Plakáty a další práce ilustrátorek naleznete na stránkách nataliarojasart.com a anammartinez.com.

Stručný přehled pravidel naleznete na str. 2 přílohy.

Česká pravidla: Karel Vlasák, Pavel „Pogo“ Prachař

Technické korektury: Matúš Roštár, Eva Karbanová



MINDOK

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104

Praha 10

www.mindok.cz



STONEMAIER
GAMES

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