

NA KŘÍDLECH

PŘÍLOHA



STRUČNÝ PŘEHLED PRAVIDEL

PŘÍPRAVA HRY

VŠEOBECNÉ POKYNY

1. Zamíchejte **všechny karty ptáků**, vytvořte z nich balíček lícem dolů a na víko vyložte tři vrchní karty z balíčku lícem nahoru.
2. Vytvořte obecný bank **vajec a žetonů potravy**.
3. Vhodte **kostky potravy** do budky tak, aby vypadly do krmítka.
4. **Desku úkolů** položte zvolenou stranou nahoru.
5. Na desku úkolů vyložte 4 náhodně určené destičky veřejných úkolů.
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.
- B. Vyberte si z rozdaných karet ptáků, za každou, kterou si necháte v ruce, odhodte 1 libovolný žeton potravy, ostatní karty odhodte.
- C. Zvolte si jednu z karet osobních úkolů, druhou vraťte do krabice.
- D. Určete začínajícího hráče a přidělte mu žeton.

PRŮBĚH HRY




Hra se hraje na 4 kola, po nich následuje závěrečné vyhodnocení.

PRŮBĚH KOLA





Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček se hráči střídají na tahu. Ve svém tahu může každý hráč provést 1 akci.




PŘEHLED AKCÍ

1. VYLOŽENÍ NOVÉ KARTY




- Zvolte kartu ptáka z ruky a vyložte ji na svou voliéru.
- Biotop musí odpovídat symbolu na kartě.
- Kartu vyložte na první volné pole zleva.
- Zaplatte náklady ve vejcích podle sloupce, kam jste kartu vyložili.
- Odhodte žetony potravy uvedené na kartě, za symbol  lze odhodit libovolný žeton, za symbol  není třeba odhazovat nic, libovolný žeton lze nahradit 2 jinými.
- Je-li na kartě uveden efekt s časováním „**PŘI VYLOŽENÍ**“ , můžete ho v tuto chvíli využít.
- Do záhlaví sloupce, kam jste právě vyložili kartu, položte akční kostičku.

2. OPATŘOVÁNÍ POTRAVY




- Položte kostičku na první volné pole zleva **v první řadě** a provedte uvedenou akci – z krmítka si vezměte vyznačený počet kostek potravy (jednu po druhé) a z banku odpovídající žetony potravy. Symbol  znamená 1 žeton jednoho z uvedených druhů.
- Symbol  \rightarrow  znamená, že můžete odhodit z ruky jednu kartu ptáka a vzít si z krmítka jednu kostku navíc a z banku odpovídající žeton potravy.
- Poté můžete **jednou** využít efekt s časováním „**VE SVÉM TAHU**“  každé své karty ptáka **v této řadě**, zprava doleva. Na závěr přemístíte svou akční kostičku v této řadě doleva do sloupce legendy tabulky.

Je-li v krmítku jediná kostka nebo je-li na všech kostkách v krmítku stejný symbol (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, vhodte hned do budky všech 5 kostek znovu.

3. SNĚŠENÍ VAJEC

- Položte kostičku na první volné pole zleva **v druhé řadě** a provedte uvedenou akci – z banku si vezměte vyznačený počet vajec a umístěte je na libovolné karty ptáků do maximální velikosti snůšky (přebytečná vejce propadají).
- Symbol  \rightarrow  znamená, že můžete odhodit 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**, zprava doleva. Na závěr přemístíte svou akční kostičku v této řadě doleva do sloupce legendy tabulky.

4. DOBRÁNÍ KARET DO RUKY

- Položte kostičku na první volné pole zleva **ve třetí řadě** a provedte uvedenou akci – doberte si vyznačený počet karet. Můžete si brát karty vyložené lícem nahoru na víko krabice nebo z doplňovacího balíčku. Karty na víko doplňte po ukončení tahu.
- Symbol  \rightarrow  znamená, že můžete odhodit jedno vejce a dobrot si jednu kartu navíc.
- Poté můžete **jednou** využít efekt s časováním „**VE SVÉM TAHU**“  každé své karty ptáka **v této řadě**, zprava doleva. Na závěr přemístíte svou akční kostičku v této řadě doleva do sloupce legendy tabulky.

KONEC KOLA (viz pravidla)

- Odstraňte všechny kostičky ze své voliéry a vraťte je do své zásoby.
- Vyhodnoťte veřejný úkol platný v daném kole.
- Odhodte všechny tři karty ptáků lícem nahoru z víka krabičky na stole a vyložte na něj nové tři karty z balíčku.
- Předejte žeton začínajícího hráče spoluhráči po levici.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Sečtěte získané body:

- za všechny ptáky ve voliéře,
- za splněné osobní úkoly,
- body získané při vyhodnocování veřejných úkolů v každém kole,
- po 1 bodu za každé vejce, žeton potravy skladovaný na kartách ptáků a kartu zasunutou pod kartami ptáků.

V případě shody vítězí hráč, jemuž v zásobě zbylo více žetonů potravy, trvá-li shoda, končí partie remízou.

SYMBOLY DESTIČEK VEŘEJNÝCH ÚKOLŮ



v



Počítá se počet karet ptáků v daném biotopu.

Ve hře se vyskytuje jedna takováto destička pro každý biotop.



s



Počítá se počet karet ptáků s hnízdem daného typu, na nichž leží alespoň 1 vejce (vyšší či celkový počet vajec nehraje roli).

Nezapomeňte počítat i žolíkový typ hnízda.

Ve hře se vyskytuje jedna takováto destička pro každý typ hnízda.



v



Počítá se celkový počet vajec na kartách ptáků v daném biotopu.

Ve hře se vyskytuje jedna takováto destička pro každý biotop.



v



Počítá se celkový počet vajec na kartách ptáků s hnízdem daného typu.

Nezapomeňte počítat i žolíkový typ hnízda.

Ve hře se vyskytuje jedna takováto destička pro každý typ hnízda.

sady



v



Počítají se sady vajec – sadu tvoří vždy trojice vajec, po jednom v každém biotopu. V podstatě stačí spočítat vejce v biotopu, v němž máte vajec nejméně.





celkem







Počítá se celkový počet karet ptáků.

PŘEHLED KARET OSOBNÍCH ÚKOLŮ









KATEGORIE PTÁKŮ PODLE ČESKÉHO NÁZVU

ČÍSLO KARTY ÚKOLU	SYMBOL KATEGORIE	POPIS	PTÁCI SPLŇUJÍCÍ UVEDENÉ KRITÉRIUM
I	 B	Počet karet ptáků, v jejichž názvu se vyskytuje konkrétní barva	3, 5, 9, 11, 20, 27, 32, 39, 40, 42–44, 48, 51, 52, 71–74, 76–78, 82, 85, 87, 90, 91, 95, 102, 116, 117, 119, 124, 129, 130, 139, 142–145, 147, 148, 154–156, 162, 164, 167, 170
II	 T	Počet karet ptáků, v jejichž názvu se vyskytuje část těla	5, 8, 9, 14, 18, 20, 24, 27, 32, 37, 39–41, 43, 44, 52, 54, 72, 74, 76, 78, 80, 82, 88, 90, 95, 114, 116, 119, 139, 140, 145, 156, 162, 164
III	 G	Počet karet ptáků, v jejichž názvu se vyskytuje konkrétní geografický pojem	6–8, 12, 16, 21, 22, 26, 29, 31, 33, 35, 50, 53, 60–63, 66, 69, 98, 101, 103–106, 111, 115, 120–123, 126, 131, 133, 135–137, 141, 146, 152, 160, 163
IV	 O	Počet karet ptáků, v jejichž názvu se vyskytuje jméno osoby	25, 47, 49, 58, 59, 92

ÚKOLY SOUVISEJÍCÍ S TYPEM HNÍZDA A VEJCI











ČÍSLO KARTY ÚKOLU	SYMBOL	POPIS	PTÁCI SPLŇUJÍCÍ UVEDENÉ KRITÉRIUM
V, VI, VII, VIII		Počet karet ptáků s uvedeným typem hnízda.  je případně možné započítat do každého z typů zvlášť.	n*
IX		Počet karet, na nichž leží alespoň 4 vejce	–
X		Počet karet, na nichž leží alespoň 1 vejce	–

ÚKOLY SOUVISEJÍCÍ S BIOTOPEM











ČÍSLO KARTY ÚKOLU	SYMBOL	POPIS	PTÁCI SPLŇUJÍCÍ UVEDENÉ KRITÉRIUM
XI, XII, XIII	 VÝHRADNĚ  /  / 	Počet karet ptáků, kteří žijí výhradně v uvedeném biotopu	n
XIV	min.  z  /  / 	Počet karet v biotopu, kde máte karet nejméně (samozřejmě nevádí, že biotopů, v nichž máte shodný nejmenší počet karet, je více)	–

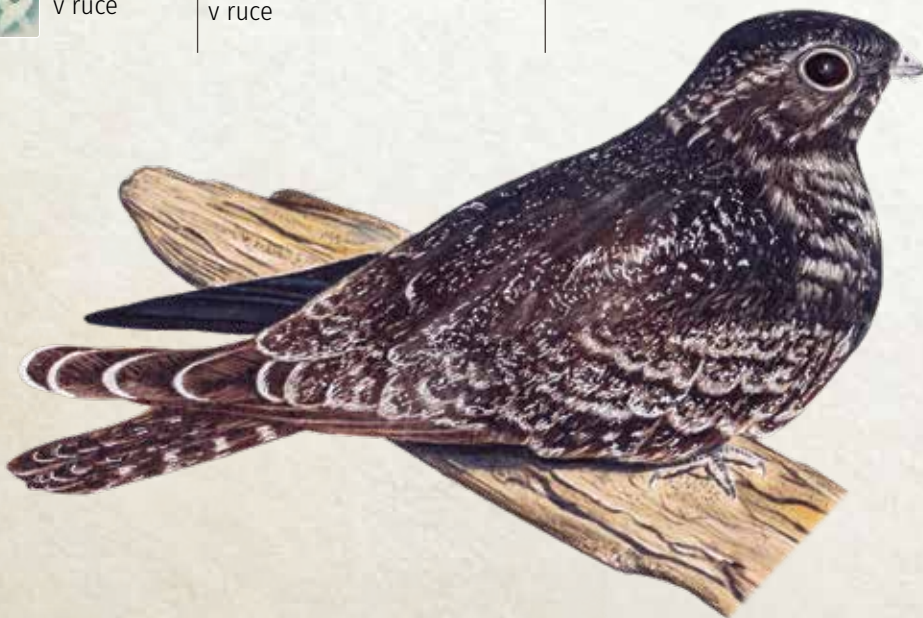
* U kategorií, kde je odpovídajících ptáků velké množství, jsme je všechny do této tabulky nevypisovali.

ÚKOLY SOUVISEJÍCÍ S DRUHEM POTRAVY

ČÍSLO KARTY ÚKOLU	SYMBOL	POPIS	PTÁCI SPLŇUJÍCÍ UVEDENÉ KRITÉRIUM
XV, XVI, XVII, XVIII, XIX	     	Počet karet ptáků, kteří se živí potravou daného druhu (mohou se živit také potravou jiného druhu). Na příslušných kartách ptáků musí být uveden přímo daný konkrétní symbol (tj.  se nepočítá jako )	n
XX	 VÝHRADNĚ 	Počet karet ptáků, kteří se živí VÝHRADNĚ potravou daného druhu bez ohledu na její množství	2, 5, 31, 33, 42, 52, 83, 86, 127, 129, 130, 135, 137, 139, 155, 165

RŮZNÉ ÚKOLY

ČÍSLO KARTY ÚKOLU	SYMBOL	POPIS	PTÁCI SPLŇUJÍCÍ UVEDENÉ KRITÉRIUM
XXI, XXII	  	Počet karet s efektem uvedeného typu	89–110 / 18, 111–134
XXIII	  > 65	Počet karet ptáků s rozpětím křídel 66 cm a větším	1, 4, 8, 12, 15, 17, 30, 34, 35, 38, 45–47, 50, 54, 66–70, 77, 90–104, 106, 107, 109, 111–115, 122, 135, 137, 142, 145–147, 152, 153, 157, 160, 169, 170
XXIV	  < 31	Počet karet ptáků s rozpětím křídel 30 cm a menším	2, 3, 5, 7, 9, 18–23, 36, 39, 40, 42, 43, 52, 56–59, 63–65, 71, 73–75, 78, 81, 82, 84, 85, 87, 88, 120, 121, 124, 126, 131–134, 136, 138, 140, 141, 143, 148, 149, 154–156, 159, 161–166
XXV	 < 4 	Počet karet s bodovou hodnotou 3 a menší	7, 9, 13, 15–17, 19–22, 24, 29, 36, 42, 44–46, 51–53, 55–60, 62, 71, 72, 75, 79, 83–86, 88, 91–94, 112–114, 116–118, 120, 123–134, 136, 138, 143, 144, 159–166
XXVI	 v ruce	Počet karet, které vám zbyly v ruce	–



PŘEHLED EFEKTŮ

EFEKTY PODPORUJÍCÍ OBSTARÁVÁNÍ POTRAVY

POTRAVA Z KRMÍTKA

Vždy, když si máte vzít konkrétní potravu z krmítka, vezmete si kostku s odpovídající hodnotou a z banku příslušný žeton potravy. Není-li v krmítku vhodná kostka a vy nemůžete podle obvyklých pravidel hodit kostky do budky znovu, máte smůlu. Platí i pro potravu ke skladování.

TYP EFEKTU	EFEKT	POZNÁMKA	KARTY PTÁKŮ S TÍMTO EFEKTEM
	Veďte si 1  /  /  z krmítka.		41, 73, 74, 76
	Veďte si všechny  /  z krmítka.	Veďte si 1  i za symboly 	144, 145
	Každý hráč si vezme 1  z krmítka počínaje hráčem dle vaší volby.	Vy určíte, kdo začne, další hráči následují po směru hry. Kostky se vhadzují do budky znovu podle obvyklých pravidel.	39, 40
	Hráč nebo hráči s nejmenším počtem karet v  si vezmou po 1  z krmítka.	Týká-li se efekt více hráčů, berou si potravu postupně po směru hry. Vy určíte, kdo začne.	43
	Uspěje-li soupeř při provádění efektu  , vezměte si 1  z krmítka.	Pokud soupeř ve svém tahu aktivuje více podobných efektů u více hráčů, berou si všichni dotčení hráči potravu postupně po směru hry počínaje sousedem po levici hráče, jenž efekty aktivoval.	15–17










POTRAVA Z BANKU


Připomínáme, abyste pečlivě rozlišovali, kdy si máte brát potravu z krmítka podle hodnoty na kostce, a kdy přímo z banku. Níže uvedené efekty umožňují právě získávání potravy přímo z banku.

TYP EFEKTU	EFEKT	POZNÁMKA	KARTY PTÁKŮ S TÍMTO EFEKTEM
	Veźměte si 1  /  /  z banku.		42, 71, 72, 75
	Vyměňte 1 svůj žeton potravy za 1  z banku.		77
	Odhodte 1  z JINÉ své karty a veźměte si 1 nebo 2  z banku.	<i>Tito ptáci požírají vejce z hnízd jiných druhů.</i> Nemáte-li na žádné jiné kartě žádné vejce, nemůžete tento efekt využít.	66, 67, 68, 69, 70
	Vyloží-li soupeř kartu do biotopu  /  , veźměte si 1  /  z banku.	Tento efekt se aktivuje pouze vyložením nové karty z ruky soupeře. Přesunutím karty z jiného biotopu nikoliv.	13, 14
	Každý hráč si vezme 1  /  /  /  z banku.		36–38, 63, 64
	Veźměte si 3  /  z banku.		142, 143

SKLADOVÁNÍ POTRAVY

TYP EFEKTU	EFEKT	POZNÁMKA	KARTY PTÁKŮ S TÍMTO EFEKTEM
	Veźměte si 1  z banku a skladujte jej na TĚTO kartě.		19–23
	Veźměte si 1  z krmítka. MŮŽETE jej skladovat na TĚTO kartě.		24–29
	Provádí-li soupeř akci opatrování potravy a získá alespoň 1  , veźměte si 1  z banku a skladujte jej na TĚTO kartě.	<i>Tento pták si vytváří zásobu potravy na později.</i> <i>Získá-li soupeř potravu jiným způsobem, např. provedením efektu, tento efekt využít nemůžete.</i>	7

EFEKTY PODPORUJÍCÍ SNÁŠENÍ VAJEC

Pochopitelně platí, že mezi hnízda požadovaného typu se vždy počítá také hnízdo typu . Pokyn „položte vejce“ znamená, že si vejce vezmete z banku.

TYP EFEKTU	EFEKT	POZNÁMKA	KARTY PTÁKŮ S TÍMTO EFEKTEM
	Provádí-li soupeř akci snášení vajec, položte 1  na JINOU svou kartu ptáka s hnízdem typu  .	<i>Tito ptáci parazitují na jiných – kladou vejce do hnízd jiných ptáků, vlvovci dokonce ani žádná svoje hnízda nestaví.</i> Získá-li soupeř vejce jiným způsobem, např. provedením efektu, tento efekt s časováním „ V CIZÍM TAHU “  využít nemůžete.	8–12
	Položte po 1  na KAŽDOU svou kartu ptáka s hnízdem typu  .	Platí i pro právě vykládanou kartu.	138–141
	Položte po 1  na 2 své karty ptáků s hnízdem typu  , každý soupeř položí 1  na 1 svou kartu ptáka s hnízdem téhož typu.		54, 55, 65
	Položte 1  na svou LIBOVOLNOU kartu.		56–59
	Položte 1  na TUTO kartu.		60–62



EFEKTY PODPORUJÍCÍ DOBÍRÁNÍ KARET











TYP EFEKTU	EFEKT	POZNÁMKA	KARTY PTÁKŮ S TÍMTO EFEKTEM
	Doberte si 1  .		46
	Doberte si 2  .		136, 137
	Doberte si 1  , na konci tahu 1  odhodte.	Pomocí těchto efektů dostanete novou kartu, ale není to zdarma. Zatímco vybíráte, kterou kartu z ruky odhodíte, může už další hráč zahájit svůj tah.	47–49
	Doberte si 2  , na konci tahu 1  odhodte.		50–53
	Odhodte 1  a doberte si 2  .	Rovněž pomocí tohoto efektu dostanete nové karty, ale ne zdarma. Nemáte-li na žádné kartě žádné vejce, nemůžete tento efekt využít.	44, 45
	Každý hráč si dobere 1  z balíčku.	Začíná hráč na tahu, ostatní následují po směru hry.	30–33
	Hráč nebo hráči s min.  v  si doberou 1  .	V případě shody více hráčů s nejmenším počtem karet v  si každý z nich dobere 1  , počínaje vámi a dále po směru hry. Karty do nabídky na víku krabičky doplňujte do tří po každé odebrané kartě.	34, 35
	Doberte  Z BALÍČKU v počtu o 1 větším, než je hráčů ve hře. Nechte kolovat po směru hry. Každý hráč počínaje vámi si 1 kartu nechá, poslední kartu si zase necháte vy.		135



EFEKTY TYPU

Tyto karty představují ptáky – dravce. Loví menší ptáky, bezobratlé živočichy nebo ryby. Ne vždy se jim lov zdaří.

Podaří-li se splnit podmínku uvedenou na kartě, je lov úspěšný (což může vyvolat další efekty jiných karet).

TYP EFEKTU	EFEKT	POZNÁMKA	KARTY PTÁKŮ S TÍMTO EFEKTEM
	Otočte vrchní  z balíčku. Jde-li o ptáka s rozpětím < x, zasuňte ji pod TUTO kartu, jinak ji odhodte.		89–98
	Hodte všemi kostkami mimo krmítko. Padne-li alespoň 1  , vezměte si 1  z banku a skladujte jej na TÉTO kartě.	Z banku si berete max. 1 žeton  /  bez ohledu na to, na kolika kostkách tento symbol padl. Maximální počet kostek, kterými můžete házet, je 4, protože jsou-li mimo krmítko všechny, hned se v souladu s pravidly vzhazují zpět do budky. Kostkami házejte mimo krmítko – nevracejte je do něj ani do budky.	99–104
	Hodte všemi kostkami mimo krmítko. Padne-li alespoň 1  , vezměte si 1  z banku a skladujte jej na TÉTO kartě.		105–110

EFEKTY TYPU

Tyto karty představují ptáky, kteří tvoří hejna – někdy i o velmi značném počtu jedinců.

TYP EFEKTU	EFEKT	POZNÁMKA	KARTY PTÁKŮ S TÍMTO EFEKTEM
	Vyloží-li soupeř kartu do biotopu  , zasuňte pod tuto kartu jednu svou kartu Z RUKY.	Tento efekt se aktivuje pouze vyložením nové karty z ruky (soupeře). Přesunutím karty z jiného biotopu nikoliv.	18
	Zasuňte pod tuto kartu jednu svou kartu Z RUKY a položte 1  na tuto kartu.		116–121
	Zasuňte pod tuto kartu jednu svou kartu Z RUKY a doberte si 1  .	Pokud nevyužijete první část efektu (zasunutí karty), nemůžete provést ani jeho druhou část (položít vejce, dobrat kartu atd.).	122–130
	Zasuňte pod tuto kartu jednu svou kartu Z RUKY a vezměte si 1  /  /  z banku.		131–134
	Odhodte 1  /  a zasuňte pod tuto kartu 2  z balíčku.	Nemáte-li ve své zásobě potravu požadovaného druhu, nemůžete tento efekt využít.	111–115

DALŠÍ EFEKTY

TYP EFEKTU	EFEKT	POZNÁMKA	KARTY PTÁKŮ S TÍMTO EFEKTEM
	Leží-li tato karta ve své řadě nejvíce vpravo, můžete ji přemístit do jiné řady.	<p><i>Tyto karty představují ptáky schopné života v různém prostředí.</i></p> <p>Kartu jako obvykle umístěte na pole nejvíce vpravo bez ohledu na to, z jakého sloupce jste ji přesouvali, a žádné náklady přitom nemusíte hradit. Nadále platí, že v žádné řadě nemůže ležet více karet než 5. Efekt lze využít v dalších kolech znovu!</p> <p><i>Strategický tip: přesun do jiného biotopu může být výhodný např. pro provádění výhodnějších akcí nebo plnění úkolů – nechcete-li ztratit možnost efekt využít, dejte pozor, abyste vpravo vedle této karty žádnou jinou kartu nevykládali ani nepřemísťovali.</i></p>	81–88
	Využijte efekt s časováním „ VE SVÉM TAHU “  jiné karty v téže řadě.	Zvolený efekt můžete tedy v tomto tahu využít dvakrát (či teoreticky až třikrát).	78, 79
	Využijte efekt typu  jiné karty v téže řadě.	Zvolený efekt můžete tedy v tomto tahu využít dvakrát.	80
	Doberte si 2 nové karty osobních úkolů, 1 si nechte, druhou odhodte.	<p><i>Tyto karty představují ohrožené druhy ptáků a druhy, které by se v důsledku klesání svých populací mohly brzy stát ohroženými.</i></p> <p>Dojde-li balíček karet úkolů, zamíchejte odhozené karty a vytvořte nový.</p>	146–160
	Vyložte další kartu do téhož biotopu.	<p><i>Tyto karty představují ptáky, kteří žijí v hejnech spolu s jedinci jiných druhů. Je to výhodné při hledání potravy či obraně proti predátorům.</i></p> <p>Všechna pravidla vykládání karet musejí být dodržena i při vyložení další karty, včetně úhrady příslušných nákladů.</p>	161–170



