

NA KŘÍDLECH

KLENOTY LATINSKÉ AMERIKY

Autorka: Elizabeth Hargraveová

*Ilustrace: Natalia Rojasová,
Ana Maria Martinezová Jaramillová a Martha Clareová*

V tomto rozšíření přilétají do hry ptáci Mexika, Střední Ameriky, Jižní Ameriky a Karibiku. Tato nesmírně biologicky pestrá a rozmanitá oblast zahrnuje nejen největší deštný prales světa, ale je domovem více než 3 tisíců ptačích druhů včetně ptáků s nejmenším i největším rozpětím křídel na světě (od kalypky nejmenší po albatrose stěhovavého).

Kolibříci tvoří přibližně 10 % druhů ptáků žijících v Latinské Americe a ornitologům a obdivovatelům působí obzvláštní potěšení svými bleskurychlými pohyby a třpytivě zářivým peřím. V tomto rozšíření jim vzdáváme poctu zvláštním balíčkem karet, který do hry zavádí novou mechaniku. Nové standardní karty ptáků rozeznáte podle písmene L u jejich pořadového čísla (malé karty kolibříků mají pořadová čísla s písmenem K).

HERNÍ MATERIÁL

111 karet ptáků



40 malých karet kolibříků



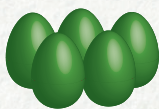
5 oboustr. destiček veřejných úkolů



1 deska zahrady kolibříků



15 vajec



5 rozšiřujících desek voliér pro kolibříky (po 1 pro každého hráče)



5 tabulek kolibříků (1 pro každého)



25 žetonů kolibříků (5 pro každého)



dodatečné žetony potravy nektar



8 karet osobních úkolů



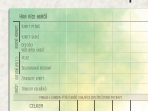
upravená přehledová destička



upravený oddělovač do Hnízdicího boxu



bodovací zápispík



PŘÍPRAVA HRY

ZÁKLADNÍ HRA: Hru připravte jako obvykle. Můžete zařadit i libovolné jiné rozšíření. Kromě toho proveďte následující dodatečné kroky.

ZAHRADA KOLIBŘÍKŮ:










- 1 Položte desku zahrady kolibříků doprostřed stolu k obecnému banku společných herních prvků.
- 2 Zamíchejte balíček karet kolibříků a položte jej lícem dolů vedle desky zahrady.
- 3 Vložte po 1 kartě kolibříka na každé z 5 polí desky zahrady.

KOLIBŘÍCI (PROVEDE KAŽDÝ HRÁČ):






- A Položte si rozšiřující desku pro kolibříky přes levý okraj své voliéry.
- B Každý si náhodně doberte jednu kartu kolibříka z balíčku a vložte si ji na pole rozšiřující desky v biotopu lučin.
- C Položte před sebe na stůl každý 1 tabulku kolibříků (rozdejte si je náhodně) libovolnou stranou vzhůru vedle své voliéry a na každé políčko označené písmeny S T A R T po jednom žetonu kolibříka dle obrázku.



EFEKTY KOLIBŘÍKŮ

	Doberte si 1 kartu (z víka nebo z balíčku).
	Veźměte si 1 nektar z banku.
	Položte 1 vejce na kartu ptáka ve své voliěře.
	Získáváte jedno z uvedeného podle toho, v kterém biotopu kolibřík je:  Veźměte si 1  z krmítka.  Položte 1 vejce.  Doberte si 1 kartu.
	Posuňte libovolný žeton kolibříka ve své tabulce o 1 políčko výše.

TRIBUS KOLIBŘÍKŮ

Každý kolibřík patří do tribu* označeného v levém horním rohu jeho karty ( /  /  /  / ).

	Včelkovití a Horalové (<i>Mellisugini & Lampornithini</i>) Tento tribus zahrnuje kolibřiky, kteří nejvíce migrují, včetně tři druhů, které se objevily už v základní hře Na křídlech. Kalypty, jejichž anglické označení „bee hummingbirds“ dalo název celému tribu, jsou nejmenšími ptáky na světě s rozpětím křídel cca 3,5 cm.
	Brilianty a Koketky (<i>Lesbiinae</i>) Latinský název této skupiny je odvozen od rodového jména jednoho z druhů této skupiny, rodu <i>Lesbia</i> . Odkazuje na ostrov Lesbos, kde v antickém Řecku žila slavná básnířka Sappfo.
	Smaragdy (<i>Trochilini</i>) Carl Linné v roce 1757 zavedl jen jeden rod kolibřiků a nazval ho <i>trochilus</i> . Oba druhy, které dosud nosí toto rodové jméno, patří do tohoto tribu. Tribus však dnes zahrnuje přes 110 rodů. Pojem trochilus je znám už od Hérodota a Aristotela, kteří popsali malého ptáčka čistícího zuby krokodýlům – zcela jistě nešlo o kolibříka.
	Mangovníky (<i>Polytminae</i>) Anglický výraz „mangoes“ pro tribus kolibřiků je chyba, která přetrvala dodnes. Někdo si spletl kolibříka s žluvou hajní, které se někdy anglicky říká „mango bird“ - mangový pták.
	Topazy a Poustevníci (<i>Florisuginae & Phaethornithinae</i>) Evolučně patří kolibřici tohoto tribu k nejstarším ze všech kolibřiků.

*Pozn. překl.: Tribus je taxonomická kategorie mezi čeledí a rodem.

Triby kolibřiků mají poetické anglické názvy, od nichž jsou odvozeny jejich symboly ve hře. Protože se kolibřici v Evropě nevyskytují, čeština postrádá oficiální termíny pro jejich triby, berte prosím názvy výše jako pokus o jejich překlad či přebásnění.

PRŮBĚH HRY

Hrajte podle všech obvyklých pravidel. Provádíte-li akce jednotlivých biotopů, proveďte navíc na konci svého tahu příslušnou akci kolibříka.

Pokud jste už během hry přestali přesouvat svou kostičku v daném biotopu zprava doleva, doporučujeme s tím zase začít, než si na nové efekty zvyknete.

PROVEDENÍ AKCE KOLIBŘÍKA

Posunem kostičky zprava doleva dospějete na závěr provádění akce biotopu k poli pro kolibříka. Podle situace proveďte **přilákání** nebo **odlet** kolibříka:

JE-LI POLE ROZŠÍŘUJÍCÍ DESKY VOLIÉRY PRAZDNÉ, DOJDE K PŘILÁKÁNÍ KOLIBŘÍKA:

- **Zvolte si kartu kolibříka** z desky zahrady nebo si vezměte vrchní kartu kolibříka z balíčku a vyložte ji lícem vzhůru na dané pole.
- **Proveďte akci dle piktogramu v levém dolním rohu právě vyložené karty kolibříka** (význam všech piktogramů viz str. 3 výše).




JE-LI PŘÍSLUŠNÉ POLE OBSAZENÉ KARTOU KOLIBŘÍKA, DOJDE K ODLETU:

- **Vraťte kartu na libovolné pole desky zahrady.** Obvykle tím překryjete kartu či karty, které tam už leží.
- **Posuňte o jedno políčko výše žeton kolibříka** ve své tabulce:
 - » BUĎ ten, jehož kartu jste vrátili,
 - » NEBO ten, jehož kartu jste na desce překryli.



POSUN ŽETONU KOLIBŘÍKA

- **Skončí-li žeton na políčku se symbolem** , proveďte další akci kolibřika v libovolném biotopu – přilákání či odlet.
- **Pokud by měl žeton kolibřika nahoře opustit tabulku**, nechte ho na nejvyšším políčku a posuňte namísto něj jiný žeton kolibřika.

POZOR – Není dovoleno znovu přilákat kolibřika, který v témže tahu odletěl. Opačný postup je v pořádku – smíte v témže tahu kolibřika přilákat a nechat odletět.

Přilákat kolibřika ze zahrady smíte jen v případě, že pro jeho kartu máte na rozšiřující desce volné pole na kolibřika.

DOPLŇOVÁNÍ NABÍDKY KOLIBŘÍKŮ NA DESCE ZAHRADY

Pro zahradu kolibřiků platí stejná pravidla jako pro nabídku karet ptáků.

- Na **konci tahu každého hráče** doplňte karty na desku zahrady tak, aby byla všechna pole plná.
- Na **konci každého kola** všechny karty vyměňte – odhodte všechny karty kolibřiků z desky zahrady a vyložte nové z balíčku (v témže kroku, kdy vyměňujete karty ptáků v nabídce).
- Pokud balíček karet kolibřiků dojde, vytvořte nový zamícháním odhazovací hromádky.





















BODOVÁNÍ

Na konci hry získáte (nebo ztratíte) body za každý žeton kolibřika ve své tabulce. Bodová hodnota je uvedena vpravo u každého řádku tabulky.

Hráč v tomto příkladu získá

$$1 + 2 + 3 - 3 + 1 = 4 \text{ body}$$



					10
					8
					6
					4
					3
					2
					1
					0
S	T	A		T	-3
					



KOLIBŘÍCI JSOU TAKÉ PTÁCI

Pro účely všech efektů, akcí a bodovacích podmínek, které odkazují na počet ptáků, se počítají i kolibříci. Karta kolibříka na rozšiřující desce voliéry se počítá jako ve voliére a v daném biotopu.

Akce kolibříka jsou definovány jako **přilákání** a **odlet**. Odkazuje-li text nějakého efektu na zahrání či odhození karty, kolibříků se to netýká. Hrajete-li například s rozšířením Hnízdem v Asii, přilákání kolibříka vás v režimu DUET neopravňuje k umístění vašeho označovacího žetonu na mapu.

Na pole pro karty kolibříků nelze vykládat karty jiných ptáků, nemůžete tedy například překrýt kartou *káněte lesního* (E64) kartu kolibříka na rozšiřující desce voliéry. Na karty kolibříků nemůžete pokládat vejce, skladovat na nich potravu ani pod ně zasouvat jiné karty.

Karty kolibříků si během hry **nikdy nijak neberete do ruky**. Dále pro ně platí následující charakteristiky:

- **ROZPĚTÍ KŘÍDEL:** Kolibříky považujte za ptáky s menším rozpětím než má kterýkoli jiný pták na standardní kartě ptáka. Ve skutečnosti se rozpětí jejich křídel pohybuje od 3,5 cm u kalypty nejmenší (K02) po 22 cm u kolibříka velkého (patagona gigas, který kartičku ve hře nemá). Ve hře se na běžných kartách vyskytují ptáci i s menším rozpětím než 22 cm, ale tím jsme nechtěli pravidla komplikovat.
- **BODOVÁ HODNOTA:** 0 (přinesou vám body jinak, viz níže)
- **BIOTOP:** Kolibříci mohou žít v kterémkoli biotopu.
- **POTŘEBNÝ DRUH POTRAVY:** 0 (karty kolibříků se nevykládají z ruky za náklady, platí pravidla přilákání popsaná výše)
- **VELIKOST SNŮŠKY:** 0
- **EFEKT:** žádný, resp. pouze efekt prováděný při přilákání či odletu
- **NÁZEV:** Splňuje-li název podmínky určitých karet či destiček úkolů (kategorie barva, část těla atd.), počítají se pro účely těchto karet i karty kolibříků.

Uvedené charakteristiky platí pouze pro kolibříky na malých kartách kolibříků z tohoto rozšíření. Kolibříci ze základní hry (např. kalypta růžovohlavá (40) či kolibřík rubínohrdlý (39)) se i nadále počítají jako normální ptáci a vztahují se na ně obvyklá pravidla, nikoli speciální pravidla pro kolibříky z tohoto rozšíření.

POZNÁMKA AUTORKY: *Při pozorování ptáků jsou kolibříci mými oblíbenci, ale dostat jejich rozmanitost do zavedeného systému hry Na křídlech byl pro mne oříšek – přes jejich různorodou podobu mají všichni podobný rozměr, hnízda i potravu. Mou odpovědí je nový modul kolibříci! Představuji si je, jak poletují sem a tam mezi voliérami, a rozkvetlou zahradou, hledají nektar a jejich lesklá tělíčka se duhově blyští v paprscích slunce.*

NEKTAR



Někteří kolibřici vám poskytnou nektar, žolíkový zdroj potravy, který byl do hry zaveden rozšířením Opeřená Oceánie. Pravidla pro jeho použití jsou následující:

- Při vyložení karty ptáka platí nektar jako žolíkový zdroj. Lze jím nahradit kterýkoli žeton potravy základních 5 druhů.
- Máte-li při vyložení karty zaplatit nektar, platí obvyklé pravidlo, že ho lze nahradit libovolnými 2 žetony potravy téhož nebo různých druhů.
- Nektar lze použít při placení nákladů, kdy je vyžadován žeton potravy – např. při vylepšení akce snášení vajec apod.
- Pokud však text efektu odkazuje na konkrétní druh potravy, nektar nepočítejte. Máte-li tedy například odhodit 1 žeton semen, nektarem ho nelze nahradit, máte-li z krmítka vybrat všechny myši, rovněž nektar nepočítejte, apod.

Toto rozšíření lze kombinovat s rozšířením Opeřená Oceánie, v takovém případě platí i všechna další pravidla pro nektar z něj. Pokud ovšem jinak s rozšířením Opeřená Oceánie nehrajete, neděje se s nektarem na konci kola nic, neukládá se na vaši voliéru atd.

VOLITELNÁ ALTERNATIVA - ZKRÁCENÁ HRA

V rámci testování vyšlo najevo, že modul kolibřici prodlužuje herní dobu, což je markantní zejména při hře 4 a 5 hráčů. Nemáte-li o prodloužení herní doby zájem, použijte prostě každý o 1 akční kostičku ve hře méně. Díky modulu kolibříků dosáhnete i tak podobných úspěchů jako v nezkrácené základní hře.



PODROBNĚJŠÍ VYSVĚTLENÍ NĚKTERÝCH NOVÝCH DESTIČEK VEŘEJNÝCH ÚKOLŮ



V těchto úkolech se hodnotí, jak daleko v tabulce kolibříků postoupil váš žeton kolibříka uvedeného druhu.

Na modré straně desky úkolů berte v úvahu bodovou hodnotu políčka, kam dorazil váš žeton, nikoli to, kolikáté políčko zdola to je.

BODY ZA KOLIBŘÍKY

Na zelené straně desky úkolů se vyhodnocuje celkový průběžný součet vašich bodů za kolibříky (v tabulce kolibříků).

Na modré straně desky úkolů se porovnává u každého hráče žeton kolibříka toho druhu, který má v tabulce kolibříků aktuálně nejvyšší bodovou hodnotu.

CELKOVÁ VELIKOST SNŮŠKY

Sečtěte celkovou velikost snůšky všech svých ptáků.

Na modré straně desky úkolů tento součet vydělte pěti a zaokrouhlete dolů.



RŮZNÉ BODOVÉ HODNOTY PTÁKŮ

Spočítejte, kolik různých bodových hodnot (různých čísel) je uvedeno na všech kartách ptáků ve vaší voliéře. Kolibříky můžete započítat jako hodnotu 0.

Příklad: Máte-li ptáky bodových hodnot 0 (kolibřík), 4, 4, 5, je vaše hodnota pro posuzování tohoto úkolu 3.




NOVÉ EFEKTY

V tomto rozšíření se objevují efekty s časováním „NA KONCI KOLA“  a „NA KONCI HRY“ . Tyto efekty se nevyskytovaly v základní hře, ale objevily se už v rozšíření *Perutě Evropy* a *Opeřená Oceánie*.


EFEKT S ČASOVÁNÍM „NA KONCI KOLA“

Efekty tohoto typu se vyhodnocují v každém kole, a to jakmile všichni hráči dokončí všechny své tahy, ale před vyhodnocením veřejného úkolu. Jako u ostatních i u tohoto typu efektů platí, že jejich využití není povinné.

- Nejprve své efekty tohoto typu vyhodnotí hráč, jenž v daném kole začínal.
- Má-li karet s efektem tohoto typu více, může si pořadí vyhodnocování zvolit libovolně.
- Ostatní hráči jako obvykle následují po směru hry.
- V průběhu vyhodnocování těchto efektů není možné aktivovat efekty s časováním „V CIZÍM TAHU“ , žádné tahy totiž neprobíhají.

EFEKT S ČASOVÁNÍM „NA KONCI HRY“

Efekty tohoto typu se vyhodnocují jen jednou, na samotném konci hry. Ani využití těchto efektů není povinné. Vyhodnocení probíhá po ukončení vyhodnocování veřejného úkolu v posledním kole, ale ještě před tím, než se své voliéry odstraní akční kostičky. Máte-li karet s efekty tohoto typu více, můžete si pořadí vyhodnocování zvolit libovolně.

Ani v průběhu vyhodnocování těchto efektů není možné aktivovat efekty s časováním „V CIZÍM TAHU“ , žádné tahy totiž neprobíhají.



PODROBNĚJŠÍ VYSVĚTLENÍ EFEKTŮ NĚKTERÝCH KARET

L07	Je jedno, kolik karet během svého tahu soupeř pod svou kartu zasune, vy si smíte dobrat využitím tohoto efektu maximálně jednu.
L17	Živí-li se daný pták oběma druhy potravy, zvolte z nich libovolně jeden.
L10, L61, L63, L71, L111	Je jedno, z jakého důvodu hází soupeř nově kostkami do krmítka, zda v důsledku efektu, při provádění akce opatřování potravy či v případě, že krmítko je prázdné. Příslušný zdroj či zdroje si vezměte z banku, kostky v krmítku zůstanou beze změny. Platí stav krmítka bezprostředně poté, co do něj soupeř kostky hodí, teprve poté pokračuje ve své akci soupeř. Vy smíte skladovat vždy jen 1 žeton příslušného zdroje bez ohledu na to, kolik odpovídajících kostek v krmítku je.
L67	Můžete si takto vzít i nektar.
L73	Vejce položená na volná pole jsou jen připomínka, nepočítají se jako vaše vejce na kartách ptáků. Pole, kde vejce leží, se nadále považují za volná. Pokud na takové pole přemístíte již dříve vyloženou kartu ptáka (nikoli vyložíte novou z ruky), můžete vejce přemístit na volné pole doprava, pokud ještě nějaké v dané řadě je. Pokud soupeři při jeho hodu padne na všech kostkách stejná hodnota a on se rozhodne znovu neházet, nemůžete ho tímto efektem nutit, aby házel znovu.
L35, L94, L106	Symbol * uvedený místo rozpětí znamená, že se jedná o nelétavého ptáka. Pro účely efektů vztahujících se na rozpětí křídel platí, že tyto ptáci podměnce vždy vyhoví. Pro účely karet úkolů týkajících se rozpětí křídel platí * jako žolíkový symbol a má libovolnou hodnotu rozpětí – hodnotí-li se například sousedící karty ptáků se vzrůstajícím nebo klesajícím rozpětím, tyto ptáci rovněž vždy podměnce vyhoví.



VEDOUcí TESTOVÁNÍ HRY

Miles Bensky, Artur Carvalho, Blake Chursinoff, Kent Davies, Jack Eschenroeder, Allie Feinerová, Brett Kerr, Nick Korte, Tyler McKinnon, Amanda Milneová, Crystal Nevinová, Amy Niggelová, Dan Risse, Dominick Salazar, Todd Sattersten, Nathan Smith, Jen Spechtová, Caroline Urbanová, Connie Vogelmannová

TEXTY

Brian Chandler, Karel Titeca, Crystal Nevinová, Dana Rickleová, Josh Ward, Travis Willse



VĚDECKÁ FAKTA A ILUSTRACE

- Zdrojem informací použitých v této hře jsou stránky birdsoftheworld.org.
- Fotografické zdroje: Haniel Pulido (www.falconshots.com), Glenn Bartley (www.glennbartley.com), Wilmer Quiceno (www.flickr.com/photos/wilmerquiceno), Craig Chaddock (www.flickr.com/photos/craigchaddock)
- Plakáty a další práce ilustrátorek naleznete na stránkách nataliarojasart.com
- Autorkou ilustrací karet kolibříků a karet pro sólovou hru je Clémentine Campardouová

Český překlad: Karel Vlasák, Lucie Prachařová

Ornitologické konzultace: Eva Karbanová

Korektury a grafická sazba: MINDOK

Ojediněle se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Vyplňte formulář na mindok.cz/reklamace nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.



MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

**Výhradní distributor
pro ČR a SR:**

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10



STONEMAIER
GAMES

 mindok.cz
  [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)
 [/hrymindok](https://www.youtube.com/hrymindok)