


NA KŘÍDLECH

1. ROZŠÍŘENÍ – PERUTĚ EVROPY

Autorka: Elizabeth Hargraveová

*Ilustrace: Natalia Rojasová, Ana Maria Martinezová Jaramillová,
Beth Sobelová*

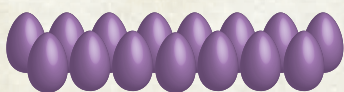
Držíte v ruce první rozšíření hry **Na křídlech**. Díky němu budete moci ve svých voliérách přivítat i nádherné a pestré ptáky žijící v Evropě, včetně těch důvěrně známých, hnízdících za našimi prahy. Jejich karty přinášejí nové efekty – jeden efekt má nové časování „NA KONCI KOLA“ , další zvyšují interakci mezi hráči. Některé karty lze vykládat na dvě pole současně, čímž dovolí rychleji využít účinnější akce, jiné zase pomohou lépe využít nepotřebné karty v ruce či přebytečnou potravu. Nové karty ptáků prostě zamíchejte mezi karty ze základní hry.

V tomto rozšíření také dostáváte další krabičku, abyste měli kde skladovat všechny karty ze základní hry, tohoto rozšíření a případných rozšíření budoucích. Součástí nového herního materiálu je 15 fialových vajec (barvy stále nehrají roli), další žetony potravy, nové destičky veřejných úkolů a karty osobních úkolů, jakož i nový, barevný bodovací zápisník. Nové karty rozeznáte podle písmene E u jejich pořadového čísla.

HERNÍ MATERIÁL



81 různých karet ptáků



15 vajec



5 karet osobních úkolů



4 karty pro sólovou hru



1 plastová krabička na karty



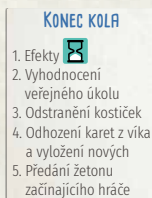
1 bodovací zápisník



5 destiček veřejných úkolů



38 žetonů potravy



1 přehledová destička

1 pravidla hry

PŘÍPRAVA HRY

Karty ptáků z rozšíření zamíchejte mezi karty ze základní hry. Stejně naložte s novými kartami osobních úkolů i ostatními novými prvky herního materiálu. Doporučujeme, abyste při hře s rozšířením používali jen zelenou stranu desky úkolů. Modrá strana se pro hru s tímto rozšířením příliš nehodí. Na vhodné místo na stole připravte i přehledovou destičku.

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá stejně jako v základní hře. Upozorňujeme, abyste akční kostičky z jednotlivých polí svých voliér neodstraňovali, dokud nedojde k úplnému vyhodnocení kola, pro určité efekty jsou kostičky na konkrétních polích důležité.

NOVÉ EFEKTY


EFEKT S ČASOVÁNÍM „NA KONCI KOLA“

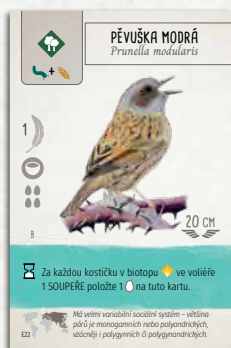
Efekty tohoto typu jsou vyhodnoceny v každém kole, a to poté, jakmile všichni hráči provedou všechny své tahy, ale před vyhodnocením veřejného úkolu. Jako u ostatních i u tohoto typu efektů platí, že jejich využití není povinné.

Nejprve své efekty tohoto typu vyhodnotí hráč, jenž byl v daném kole začínajícím.

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.



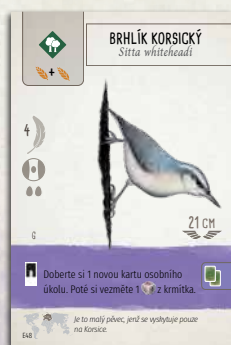
ALTERNATIVNÍ MOŽNOST NÁHRADY ŽETONŮ POTRAVY

Symbol * uvedený u symbolů potravy, již se pták živí, znamená, že je možné náklady na vyložení karty do voliéry uhradit i jinak než odhozením příslušných žetonů potravy. Alternativa je vždy popsána přímo na příslušné kartě (viz též str. 9).




ZMĚNA PRAVDĚPODOBNOTI U OSOBNÍCH ÚKOLŮ II ANATOMIE A III KARTOGRAFIE

U karet osobních úkolů II Anatomie a III Kartografie ze základní hry došlo k výrazné změně pravděpodobnosti výskytu vhodných karet ptáků v celém balíčku všech karet – vhodné karty jsou teď vzácnější. Chcete-li zachovat původní vyvážení těchto karet, můžete se dohodnout, že bodové hodnoty těchto karet budou vyšší. Doporučujeme, abyste u těchto dvou úkolů dávali **za 4 a více ptáků** ve sbírce shodně 8 bodů místo původních 7 u Anatomie a 6 u Kartografie.










PŘÍLOHA

SYMBOLY NOVÝCH DESTIČEK VEŘEJNÝCH ÚKOLŮ

 v zásobě hráče	Počítají se žetony potravy v zásobě každého hráče.
 > 4	Počítají se karty s bodovou hodnotou 5 a vyšší.
 v jedné řadě	Počítají se karty v řadě voliéry, v níž jich máte nejvíce.
	Počítají se karty s efektem  .
 se zasunutou kartou	Počítají se karty ve voliére, pod nimiž je zasunuta alespoň 1 karta (lhostejno, zda je na kartě tento symbol).
 zaplněné sloupce	Počítají se sloupce ve voliére, v nichž jsou obsazena všechna 3 pole.
 	Počítají se karty ve voliére, na nichž neleží žádné vejce.
 v ruce	Počítají se karty v ruce.
náklady za zahraničí 	Počítají se všechny symboly potravy všech druhů (včetně žolíkových) určující náklady na vyložení všech vašich karet ve voliére. Ze symbolů oddělených lomítky (kdy si můžete druh potravy vybrat z více možností) se počítá vždy jen 1.
 + 	Počítají se karty s efektem  a bez efektu.

PŘEHLED NOVÝCH KARET OSOBNÍCH ÚKOLŮ

Četnost výskytu uvedená na těchto kartách zahrnuje balíčky ze základní hry a tohoto rozšíření dohromady.

Číslo karty úkolu	Symbol kategorie	Popis	Ptáci splňující uvedené kritérium
E I Úspěšní lovcí	 se zasunutou kartou	Počet karet ptáků, pod nimiž je zasunuta alespoň 1 karta.	-
E II Pestré sloupce	   ...  = 	Počet sloupců ve voliére, v nichž leží 3 karty, každá s jiným typem efektu ( /  /  / ). Pozor, karty bez efektu se počítají mezi karty s efektem , nepředstavují samostatný typ efektů!	-
E III Jedlíci	 min. 3  /  /  /  /  / 	Počet karet ptáků, za něž je při vyložení třeba uhradit min. 3 žetony potravy.	n
E IV Univerzální hnízdění	 min. 2  /  / 	Počet karet ptáků žijících v min. 2 biotopech.	n
E V Pestré řady	     = 	Počet karet ptáků s různým typem efektů v 1 biotopu. Vyberte 1 svůj biotop a spočítejte karty s efekty různých typů (od každého typu efektu se započítává vždy max. 1 karta). Pozor, karty bez efektu se počítají mezi karty s efektem , nepředstavují samostatný typ efektů!	-

PŘEHLED EFEKTŮ

EFEKTY PODPORUJÍCÍ OBSTARÁVÁNÍ POTRAVY

Typ efektu	Efekt	Poznámka	Karty ptáků s tímto efektem
	Za každou kostičku v biotopu  ve voliře 1 SOUPEŘE si vezměte 1  z banku a skladujte jej na své LIBOVOLNÉ kartě či kartách.	Takto získanou potravu můžete skladovat i na kartách ptáků, jejichž efekt nic o skladování potravy neříká. Rozlišujte efekty, které se týkají jen jiných hráčů (tj. SOUPEŘŮ), od efektů týkajících se kteréhokoli HRÁČE včetně vás. Zde jen soupeři.	E1
	Za každý symbol  všech ptáků 1 HRÁČE (vč. sebe) si vezměte 1  z banku a skladujte jej na TĚTO kartě.	Rozlišujte efekty, které se týkají jen jiných hráčů (tj. SOUPEŘŮ), od efektů týkajících se kteréhokoli HRÁČE včetně vás. Zde kohokoli.	E2, E3
	Veźměte si 1  z banku a skladujte jej na TĚTO kartě. Zde skladované  můžete kdykoli využít.	Na rozdíl od podobných efektů ze základní hry můžete zde skladovanou potravu kdykoli využít bez ohledu na to, v důsledku jakého efektu jste ji zde skladovali. S výjimkou karet E27 a E70–E73 se nepovažuje za potravu ve vaší zásobě (soupeři vám ji nemohou vzít, ale vy ji využít můžete).	E4, E5
	Skladujte ze své zásoby až 5  , max. po 1 na každé své kartě v biotopu  .	Nejprve zvolte počet  ze své zásoby, které chcete skladovat (max. tolik, kolik karet máte v biotopu ), poté je skladujte tak, abyste na žádnou kartu nepřidali více než 1. Potravu můžete skladovat i na kartách ptáků, jejichž efekt nic o skladování potravy neříká.	E6
	Veźměte si 1  /  /  /  ze zásoby SOUPEŘE a skladujte jej na TĚTO kartě. Dotčený soupeř si vezme 1  z krmítka.		E7–E10
	Provádí-li SOUPEŘ akci opatrování potravy, vezměte si na konci jeho tahu 1  /  /  z krmítka.	Není-li právě v krmítku vhodná kostka, máte smůlu.	E29, E30
	Hodte nově všemi kostkami do krmítka a poté si z něj vezměte všechny  .	Veźměte všech 5 kostek z krmítka i mimo krmítko bez ohledu na to, kolik jich aktuálně v krmítku zbývá, a vhodte je znovu do krmítka. Nepadne-li žádný  , máte pochopitelně smůlu.	E31













	<p>Hodte nově všemi kostkami do krmítka a poté si z něj vezměte 1  /  /  / .</p>	<p>Veźměte všech 5 kostek z krmítka i mimo krmítko bez ohledu na to, kolik jich aktuálně v krmítku zbývá, a vhodte je znovu do krmítka. Nepadne-li žádný vhodný symbol, máte pochopitelně smůlu.</p>	<p>E32–E34, E41</p>
	<p>Každý hráč si vezme z banku 1 žeton potravy téhož druhu, který určíte vy.</p>	<p>Vy určíte druh, poté si každý hráč může vzít z banku 1 žeton daného druhu.</p>	<p>E35, E36</p>
	<p>Veźměte si z banku 1 žeton potravy téhož druhu, který jste v tomto tahu už získali.</p>	<p>Je jedno, jakým způsobem jste dané žetony získali a pokud jich bylo více různých druhů, můžete si libovolně zvolit, kterého druhu bude žeton navíc.</p>	<p>E37</p>
	<p>Veźměte si 1  z krmítka.</p>		<p>E38</p>
	<p>Veźměte si všechny  z krmítka.</p>	<p>Pokud před provedením efektu jsou v krmítku pouze kostky s jedním symbolem, můžete hodit kostky nově jako obvykle. V průběhu vyhodnocování tohoto efektu však nemůžete házet kostky – jakmile si vezmete všechny kostky s hodnotou , je efekt proveden. Není-li právě v krmítku žádná vhodná kostka, máte smůlu.</p>	<p>E39</p>
	<p>Odstraňte 1  z krmítka a vezměte si 1  z banku.</p>	<p>Je jedno, jaký symbol byl na kostce, kterou jste odstranili z krmítka.</p>	<p>E40</p>
	<p>Veźměte si 1  ze zásoby SOUPERE do svojí zásoby. Dotčený soupeř si vezme 1  z krmítka.</p>	<p>Výběr konkrétního typu potravy je na vás. Pokud ani jeden soupeř nemá v zásobě ani jeden žeton potravy, máte smůlu.</p>	<p>E42</p>







EFEKTY PODPORUJÍCÍ SNÁŠENÍ VAJEC

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  /  .	Pochopitelně se opět počítají i hnízda typu  .	E21
	Za každou kostičku v biotopu  ve voliéře 1 SOUPEŘE položte 1  na TUTO kartu.	Rozlišujte efekty, které se týkají jen jiných hráčů (tj. SOUPEŘŮ), od efektů týkajících se kteréhokoli HRÁČE včetně vás. Zde jen soupeři.	E22
	Položte 1  na každou svou kartu v biotopu, v němž neleží žádné  .	Leží-li na alespoň jedné kartě v každém vašem biotopu alespoň 1  , máte smůlu.	E23, E24
	Položte na TUTO kartu 1  za každého svého jiného ptáka s hnízdem typu  .	Pochopitelně se opět počítají i hnízda typu  .	E25
	Položte po 1  na každou kartu v tomto sloupci (včetně této).	Nehraje roli, zda již na daných kartách nějaká vejce leží či ne, pokud nepřekročíte velikost snůšky.	E26
	Odhodte 1  ze své zásoby a položte 2  na TUTO kartu.	Nemáte-li v zásobě žádný  , nemůžete tento efekt provést.	E27
	Hodte všemi kostkami mimo krmítko. Padne-li alespoň 1  , položte 1  na TUTO kartu.	Jsou-li všechny kostky v krmítku, máte smůlu.	E57

EFEKTY PODPORUJÍCÍ DOBÍRÁNÍ KARET

Typ efektu	Efekt	Poznámka	Karty ptáků s tímto efektem
	Můžete odhodit všechny karty z víka krabičky, vyložit nové a 1  z nich si dobrat do ruky.	Pokud karty z víka neodhodíte, nesmíte si ani žádnou kartu dobrat.	E11–E13
	Doberte si 1  za každé volné pole v tomto biotopu, na konci tahu si 1  z nich nechte, ostatní odhodte.	Pozor, na rozdíl od některých efektů ze základní hry si nesmíte z těchto karet nechat v ruce více než 1 a odhodit karty, které jste již měli v ruce dříve.	E14, E15
	Doberte si z VÍKA 1  ptáka žijícího v  /  .	Zvolený pták může žít i v dalším biotopu. Neleží-li na víku lícem nahoru žádná vhodná karta, máte smůlu.	E16, E17
	Doberte si 2  , ostatní hráči si doberou po 1  z BALÍČKU.	Vy si můžete vybrat i kartu nebo karty lícem nahoru, ostatní ne.	E18

EFEKTY TYPU































Typ efektu	Efekt	Poznámka	Karty ptáků s tímto efektem
	Hodte všemi kostkami mimo krmítko. Za každý  si vezměte 1  z banku a skladujte jej na TĚTO kartě.	Jsou-li všechny kostky v krmítku, máte smůlu.	E58
	Místo úhrady (každého)  můžete pod TUTO kartu zasunout 1 kartu Z RUKY.	Každý žeton můžete nahradit právě 1 kartou. Nemáte-li žádné karty v ruce, musíte náklady uhradit normálně. Využijete-li tento efekt, počítá se pro účely efektů  soupeřů jako úspěšné využití efektu  a zasunutí karty.	E59–E62
	Místo úhrady nákladů můžete vyložit tuto kartu na obsazené pole. Z překryté karty odhodte skladovanou potravu i  a zasuňte ji pod tuto kartu.	Využijete-li tento efekt, počítá se pro účely efektů  soupeřů jako úspěšné využití efektu  a zasunutí karty. Případné zasunuté karty pod právě překrytou kartou zůstanou zasunuté nadále pod novou kartou. Za vyložení této karty opravdu nemusíte odhazovat ani žetony potravy, ani vejce.	E63–E66



EFEKTY TYPU

Typ efektu	Efekt	Poznámka	Karty ptáků s tímto efektem
	Můžete zasunout až 3  z RUKY pod své karty v biotopu  , max. po 1 pod každou. Pokud tak učiníte, doberte si 1  .	Karty můžete zasouvat i pod karty, jejichž efekt nic o zasouvání karet neříká. Pokud nechcete nebo nemůžete z ruky obětovat žádnou kartu, máte smůlu. Dobíráte si vždy jen 1 kartu bez ohledu na to, kolik karet z ruky jste obětovali.	E19
	Zasune-li SOUPEŘ  pod svou libovolnou kartu, zasuňte pod TUTO kartu 1  z BALÍČKU.	Je jedno, v důsledku jakého efektu soupeř svou kartu zasouval.	E67
	Zasune-li SOUPEŘ  pod svou libovolnou kartu, zasuňte pod TUTO kartu 1  z BALÍČKU a na konci jeho tahu si doberte 1  .	Je jedno, v důsledku jakého efektu soupeř svou kartu zasouval.	E68
 E69  E75	Za každou kostičku v biotopu  /  ve voliéře 1 SOUPEŘE zasuňte pod tuto kartu 1  z RUKY, poté si doberte stejný počet  .	Skutečně můžete pod tuto kartu zasunout až tolik karet z ruky, kolik akčních kostiček v tomto kole zvolený soupeř do daného biotopu umístil. Nemáte-li žádné karty v ruce, máte smůlu. Nové karty nesmíte začít dobírat před úplným dokončením provádění tohoto efektu.	E69, E75
	Odhodte až 5  ze své zásoby. Za každý zasuňte pod TUTO kartu 1  z BALÍČKU.	Nemáte-li v zásobě žádné žetony potravy, máte smůlu.	E70–E73
	Zasuňte pod tuto kartu až 3  z RUKY, poté si doberte stejný počet  .	Nemáte-li v ruce žádné karty, máte smůlu.	E74
	Doberte si 2  z BALÍČKU, jednu z nich zasuňte pod TUTO kartu.	Zasunout musíte jednu z právě dobraných karet, nesmí to být karta z ruky.	E76
	Zasuňte až pod 5 karet v tomto biotopu po 1  z RUKY.	Karty můžete zasouvat i pod karty, jejichž efekt nic o zasouvání karet neříká. Nemáte-li v ruce žádné karty, máte smůlu.	E77, E78

DALŠÍ EFEKTY

Typ efektu	Efekt	Poznámka	Karty ptáků s tímto efektem
	Vyložte tuto kartu naležato na dvě sousedící pole biotopu  /  /  . Náklady určuje pole vlevo.	Pro účely různých úkolů platí karta stále jako jedna, přestože leží na dvou polích. Obě pole však jsou obsazená (pro účely dostupných akcí a jiných úkolů). Vyložíte-li tuto kartu do 5. sloupce, obsadí pochopitelně jen jedno pole.	E20, E28, E43, E44
	Doberte si 1 novou kartu osobního úkolu. Poté si doberte 1  , nebo položte 1  na svou LIBOVOLNOU kartu.	Novou kartu osobního úkolu si můžete prohlédnout, než si vyberete, zda dobrat  , nebo položit  .	E45, E50
	Doberte si 1 novou kartu osobního úkolu. Poté si doberte 3  , na konci tahu 2 z nich odhodte.	Odhodit musíte 2 z právě dobraných karet, ne jinou kartu z ruky. Novou kartu osobního úkolu si můžete prohlédnout, než si vyberete, které karty odhodit.	E46, E47
	Doberte si 1 novou kartu osobního úkolu. Poté si vezměte 1  z krmítka.	Novou kartu osobního úkolu si můžete prohlédnout, než si vyberete  z krmítka.	E48
	Doberte si 1 novou kartu osobního úkolu. Poté buď položte 1  na svou LIBOVOLNOU kartu, nebo si vezměte 1  z krmítka, nebo si doberte 1  .	Novou kartu osobního úkolu si můžete prohlédnout, než si vyberete zbytek odměny.	E49
	Pokud jste v tomto kole provedli všechny 4 různé akce, můžete vyložit další kartu. Náklady musíte uhradit normálně.	Musíte v daném kole provést alespoň jednou akci každého ze čtyř druhů akcí. Má-li dodatečně vyložená karta efekt  nebo  , můžete ho provést.	E51–E53
	Odhodte 1  /  /  a vyložte další kartu do biotopu  /  . Náklady musíte uhradit normálně.	Má-li dodatečně vyložená karta efekt  , můžete ho provést.	E54–E56
	Pokud tato karta splňuje kritéria destičky veřejného úkolu v tomto kole, počítá se za dvě karty.	Pro účely karet osobních úkolů či závěrečného vyhodnocení se tato karta počítá nadále za jednu jako obvykle. Hodnotí-li se počet  na této kartě, dvěma se nenásobí.	E79–E81

SÓLOVÁ HRA

Autor: David J. Studley

Všechna pravidla hry pro více hráčů platí i pro sólový režim, s malými úpravami uvedenými níže.

KARTY OSOBNÍCH ÚKOLŮ VHODNÉ POUZE PRO VIRTUÁLNÍHO HRÁČE V SÓLOVÉ HŘE

Toto rozšíření obsahuje 2 karty osobních úkolů vhodné pouze pro virtuálního hráče v sólové hře. Místo náhodného losování můžete virtuálnímu hráči rovnou přidělit jednu z nich.

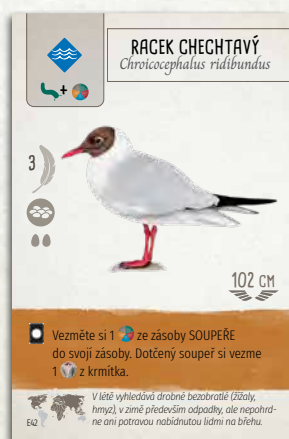
Pozn.: Kombinace expertní karty akcí virtuálního hráče ze základní hry a obou zmíněných nových karet osobních úkolů z tohoto rozšíření představuje obzvlášť náročnou výzvu.

NOVÉ KARTY ZÁKLADNÍCH HODNOT PRO VEŘEJNÉ ÚKOLY

Tyto karty uvádějí též základní hodnoty pro vyhodnocování nových destiček veřejných úkolů z tohoto rozšíření.

BRANÍ SOUPEŘI

Máte-li si něco brát ze zásoby soupeře, berete si z pomyslné zásoby virtuálního hráče (ve skutečnosti však z banku) pouze v případě, že na destičce veřejného úkolu platné pro dané kolo právě leží alespoň 1 kostička virtuálního hráče. Jinak si z banku neberete nic. Kostičky necháte na destičce ležet normálně dál.







Příklad: Na destičce platného veřejného úkolu leží 3 kostičky virtuálního hráče. Vy aktivujete efekt karty racka chechtavého (č. E42). Z banku si vezmete 1 virtuální hráč nedostane nic. Je jedno, kolik kostiček virtuálního hráče na destičce úkolu leží, vy si berete pouze 1. Pokud by na destičce neležela kostička žádná, nemohli byste si z banku vzít nic.

EFEKTY S ČASOVÁNÍM „NA KONCI KOLA“

Máte-li při vyhodnocování těchto efektů zvolit soupeře či libovolného hráče, má virtuální hráč vyhodnocovaného prvku tolik, kolik jeho akčních kostiček aktuálně leží na destičce veřejného úkolu platné pro dané kolo.



Příklad: Na konci kola vyhodnocujete efekt karty supy bělohlavého (č. E3). Leží-li na destičce platného veřejného úkolu 2 kostičky a vy např. nemáte ve své voliére dosud žádnou kartu ptáka s efektem , vezmete z banku 2  a skladujete je na kartě supy. Pokud byste již ve své voliére měli třeba 3 karty ptáků s efektem , mohli byste z banku vzít a skladovat 3  (v takovém případě by pro vás bylo výhodnější zvolit sebe, ne virtuálního hráče).

AKTUALIZACE VÝČTU KARET PTÁKŮ RELEVANTNÍCH PRO KARTY ÚKOLŮ ZE ZÁKLADNÍ HRY

Karta úkolu	Ptáci splňující uvedené kritérium z rozšíření
I Barvy	E02, E03, E11, E20, E22, E26, E35, E37–E39, E44, E46, E47, E52, E55, E58, E65, E69, E75 (27 % i se základní hrou)
II Anatomie	E03, E17, E27, E33, E38, E43, E47, E55, E56 (19 %)
III Kartografie	E48 (18 %)
IV Osobnosti	E14, E53, E76, E80 (4 %)
XX Pouze hmyz	E18, E21, E41, E46, E52, E54, E72,
XXI Dravci	E58–E66
XXII Hejna	E67–E78
XXIII Velcí ptáci	E2, E3, E11, E13, E17, E19–E21, E25, E28, E31, E39, E42, E45, E47, E50, E57–66, E69, E75, E76, E79
XXIV Malí ptáci	E4, E5, E8, E12, E18, E22–E24, E30, E32, E33–E37, E40, E43, E48, E51–E54, E56, E67, E73, E77, E78, E80
XXV Běžní ptáci	E1–E5, E12, E15–E18, E20, E22–E26, E28, E30, E34, E36, E38, E41–E43, E51–E56, E69, E71, E74–E76, E78

Č.	český název	slovenský název	anglický název	66	ostříž lesní	sokol lastovičiar	Eurasian hobby
48	brhlík korsický	brhlík korzický	corsican nuthatch	53	pěnice Moltoniho	penica Moltoniho	Moltoni's warbler
5	brhlík lesní	brhlík obyčejný	Eurasian nuthatch	24	pěnice pokřovní	penica popolavá	lesser whitethroat
47	břehouš černoocasý	břehář čiernochvosť	black-tailed godwit	77	pěnkava obecná	pinka obyčejná	common chaffinch
78	budníček menší	kolibiarik čípcavý	common chiffchaff	22	pěvuška modrá	vrchárka modrá	duncock
16	bukáček malý	bučičík močiarny	common little bittern	75	plameňák růžový	plameniak ružový	greater flamingo
14	buřňáček Wilsonův	búrkozvest pestronohý	Wilson's storm-petrel	15	potápka roháč	potápka chochatá	great crested grebe
80	cetie jižní	cetia západná	Cetti's warbler	13	potáplice severní	potáplica stredná	black-throated diver
18	cvrčilka slavíková	svrčiak slávikovitý	Savi's warbler	76	racek Audouinův	čajka ostrovná	Audouin's gull
11	čáp bílý	bocian biely	white stork	42	racek chechtavý	čajka smejevá	black-headed gull
37	červenka obecná	červienka obyčajná	European robin	23	rehek domácí	žltouchvost domový	black redstart
39	datel černý	tesár čierny	black woodpecker	72	rorys obecný	dážďovník obyčejný	common swift
33	dřevokobylka	glezg obyčejný	hawfinch	12	skorec vodní	vodnár potočný	white-throated dipper
50	drop malý	drop malý	little bustard	35	slávik modráček	slávik modrák	bluethroat
25	hohol severní	hlaholka severská	common goldeneye	36	slávik obecný	slávik obyčejný	common nightingale
49	hrdlička divoká	hrdlička poľná	Eurasian turtle dove	55	slípka zelenonohá	sliepočka vodná	common moorhen
70	hrdlička zahradní	hrdlička záhradná	Eurasian collared-dove	68	sněhuha severní	snehulka severská	snow bunting
79	husa velká	hus divá	greylag goose	10	sojka obecná	sojka obyčejná	Eurasian jay
34	hýl obecný	hýl obyčejný	bullfinch	45	sovice sněžní	belaña tundrová	snowy owl
27	chocholouš vavřínový	pipiška vavrínová	Thekla's lark	67	stehlík obecný	stehlík obyčejný	European goldfinch
74	jespák bojovný	bojovník bahenný	ruff	1	straka obecná	straka obyčejná	Eurasian magpie
46	jespák rezavý	pobrežník hrdzavý	red knot	38	strakapoud bělohlubý	ďateľ bielochrbtý	white-backed woodpecker
60	jestřáb lesní	jastrab veľký	northern goshawk	51	strnad obecný	strnádka obyčejná	yellowhammer
64	káně lesní	myšiak hôrny	common buzzard	3	sup bělohlavý	sup bielohlavý	griffon vulture
52	konipas bílý	trasochvost biely	white wagtail	9	sýček obecný	kuvik obyčejný	little owl
44	kos černý	drozd čierny	common blackbird	32	sýkora koňadra	sýkorka velká	great tit
59	krauhvíček obecný	jastrab krahulec	Eurasian sparrowhawk	4	sýkora uhelníček	sýkorka uhliarka	coal tit
54	králíček obecný	králik zlatohlavý	goldcrest	56	šoupaček krátkoprstý	kôrovník krátkoprstý	short-toed treecreeper
40	křivka velká	krivonos sosnový	parrot crossbill	71	špaček obecný	škorec obyčejný	common starling
21	kukačka obecná	kukučka obyčejná	common cuckoo	58	terež bílý	sula biela	northern gannet
19	labut velká	labut veľká	mute swan	7	tuhýk obecný	strakoš obyčejný	red-backed shrike
8	ledníček říční	rybárik riečny	common kingsfisher	31	včelojed lesní	včelár lesný	European honey buzzard
65	luňák červený	haja červená	red kite	41	vlna pestrá	včelárík zlatý	European bee eater
28	mandelík hajní	kráká belasá	European roller	20	volavka popelavá	volavka popolavá	grey heron
43	mlynařík dlouhoocasý	mlynárka dlhochvostá	long-tailed tit	17	volavka vlasatá	čaplička vlasatá	squacco heron
63	moták lužní	kaňa popolavá	Montagu's harrier	73	vrabec domácí	vrabec domový	house sparrow
26	orebice rudá	kuropta červená	red-legged partridge	30	vrabec polní	vrabec poľný	Eurasian tree sparrow
62	orel jestřábi	orol jastrabovitý	Bonelli's eagle	2	vrána černá	vrana čierna	carrion crow
61	orel královský	orol kráľovský	eastern imperial eagle	69	vrána šedá	vrana popolavá	hooded crow
6	orešník kropenatý	orešnica perlavá	Eurasian nutcracker	81	žluna zelená	žluna zelená	Eurasian green woodpecker
57	ostříž jižní	sokol ostrovný	Eleonora's falcon	29	žluva hajní	vlna obyčejná	Eurasian Golden Oriole

Zdrojem informací použitých v této hře jsou knihy „Collins Bird Guide“ (HarperCollins.co.uk) a „Handbook of Birds of the World Alive“ (www.hbw.com).

Fotografické zdroje: Levent Akduman, Glenn Bartley, Jordi Bas, Rob Belterman, Roman T. Brewka, Mika Bruun, Clive Brown, Paul Cools, Joost De Smet, Patrick Donini, Jesús Giraldo, Stanislav Harvančík, Mattias Hofstede, Howard Kearley, Rubén Domingo Martínez, Rob Van Mourick, Alan Murphy, Gary Spicer, Anders Svensson, Jonathan Tollin, Stefano Unterthiner, Rob Van Mourick, Morten Winness

Plakáty a další práce ilustrátorek naleznete na stránkách nataliarojarasart.com a anammartinez.com. Font Cardenio Modern vytvořil Nils Cordes, nilscordes.com.

Na české verzi hry se podíleli:

Česká pravidla: Karel Vlasák, Pavel „Pogo“ Prachař

Odborné korektury: Matúš Roštár, Eva Karbanová

Konzultace pro slovenštinu: Branislav Murgaš

Grafická sazba: Michal „meysha“ Stárek

MINDOK

**Výhradní distributor
pro ČR a SR:**

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



©2019 Stonemaier LLC. Wingspan je registrovaná ochranná známka Stonemaier LLC.

Všechna práva vyhrazena.

