



# PTAČÍ ŘÍŠĚ

AUTOR  
ZAKIR JAFRY

ILUSTRACE  
LAUREN HELTONOVÁ



# PTAČÍ ŘÍŠE

1-5 HRÁČŮ / 45 MINUT / 13+

*Ptačí říše* je rychlá hra, v níž hráči v roli fotografů divoké přírody soupeří o to, komu se podaří pořídít ty nejhezčí snímky nádherně zbarvených, ale velmi plachých rajek.

Hráči se budou snažit vábit ptáky z pralesa na své stromy, aby je mohli vyfotografovat a své snímky poté publikovat. Fotograf, jehož práce bude v odborných publikacích citována nejčastěji, bude prohlášen nejlepším fotografem časopisu *Nature* pro daný rok a stane se vítězem hry.

## ČESTNÍ ORNITOLOGOVÉ:

Casey Helton

Bailey Douglass

Bastien Le Guen & Kaitlyn Shepherd

Robert S. Huntsman

Samara Jane Brokaw

Alandria Greenhow

Millennium Games

Daniel Rizvi

Whitney

## OBRAZOVÉ ZDROJE:

Mapa Papuy Nové Guiney: Topografische Dienst (Batavia). Schetskaart van Nieuw-Guinea, 1938. Universitaire Bibliotheken Leiden, Shelfmark D F 39,8. <http://hdl.handle.net/1887.1/item:813038>. Licencováno pod CC BY 4.0.

Deska akademie: Wallace, Alfred Russel. *Letters written by Alfred Russel Wallace*. Wellcome Collection. <https://wellcomecollection.org/works/vmf2u4vy>. Licencováno pod CC BY 4.0.

Wallace, Alfred Russel. *The Malay Archipelago: the land of the orang-utan, and the bird of paradise*, 1869. [New York, Harper & Brothers]. Kniha. <https://www.biodiversitylibrary.org/item/42836#page/1/mode/1up>.

Deska pralesa: Bombay Natural History Society. *Journal of the Bombay Natural History Society, Plate L. Wight's Sago Palm*, 1913. Smithsonian Libraries. <https://archive.org/details/journalofbombayn22/913bomb/page/n587/mode/1up/view=theater>.

Rub karet publikací: Hume, Allan. *Stray Feathers. A journal of ornithology for India*, 1872. British Library. <http://www.bl.uk/catalogues/bookbindings/LargeImage.aspx?RecordId=020-000015572&ImageId=ImageId=55138&Copyright=BL>. Licencováno pod CC0 1.0.

Rub karet ptáků: Giltsch, Adolf, Lithographer, and Ernst Haeckel. *Muscinae. – Laubmoose / A. Giltsch, gem.*, 1904. [Leipzig und Wien: Verlag des Bibliographischen Instituts] Fotografie. <https://www.loc.gov/item/2015648953/>.

## TEXTOVÉ ZDROJE:

Attenborough, David, and Errol Fuller. *Drawn from Paradise: The Natural History, Art and Discovery of the Birds of Paradise*. New York, NY: HarperCollins, 2012.

Brunner, Bernd. *Birdmania: A Remarkable Passion for Birds*. Vancouver, CAN: Greystone Books, 2017.

Redfield, A. M. "Zoological Science, or, Nature in Living Forms...: Adapted to Elucidate the Chart of the Animal Kingdom /." *Zoological science, or, Nature in living forms...: adapted to elucidate the chart of the animal kingdom*, 1858. <https://doi.org/10.5962/bhl.title.61069>.

Wallace, Alfred Russel. "The Malay Archipelago, the Land of the Orang-Utan and the Bird of Paradise: A Narrative of Travel, with Studies of Man and Nature /." *The Malay Archipelago: the land of the orang-utan and the bird of paradise: a narrative of travel, with studies of man and nature*, 1874. <https://doi.org/10.5962/bhl.title.96956>.



# OBSAH HRY



**69 karet ptáků,**  
na nichž je vždy zobrazen  
jeden z deseti možných druhů



**10 karet neobvyklých ptáků,**  
z toho 6 vzácných hybridů a 4 cizí ptáčata



**12 karet  
rajky modrokrídlé  
(volitelně)**



**2 herní desky**  
(deska mýtiny a deska akademie/pralesa)



**19 karet publikací**



**3 oboustranné karty  
pro hru jednoho hráče**



**30 žetonů hmyzu**



**1 žeton fotoaparátu  
(žeton začínajícího hráče)**



**pravidla**



**bodovací blok**



**5 desek se stromem  
(s přehledem pravidel)**

# PŘÍPRAVA HRY

1. Rozdejte každému hráči desku se stromem a doprostřed stolu umístěte desku mýtiny. Nad ni umístěte desku akademie/pralesa.
2. Připravte balíček karet ptáků: Pro hru 2–4 hráčů použijte běžný balíček 69 karet ptáků. Pro hru 5 hráčů přidejte do balíčku navíc 12 karet rajky dvanáctiperé. Pro hru 1 hráče následujte pokyny na přiloženém listu s pravidly pro sólovou hru.
3. Balíček karet ptáků zamíchejte a rozdejte každému hráči 4 karty, které si umístí lícem nahoru do řady nad svou desku se stromem. Poté z balíčku vezměte 3 karty a umístěte je lícem nahoru na desku pralesa.
4. Do balíčku karet ptáků následně přimíchejte 6 karet vzácných hybridů a 4 karty cizích ptáčat. Takto připravený dobírací balíček ptáků umístěte poblíž desky pralesa.
5. Zamíchejte 19 karet publikací a vytvořte dobírací balíček karet publikací. Umístěte jej poblíž desky akademie. Poté z balíčku vezměte 3 karty a umístěte je lícem nahoru na desku akademie.
6. Začínajícím hráčem je ten hráč, který jako poslední spatřil nějakého ptáka. Vezme si žeton začínajícího hráče.

**VOLITELNÉ PRAVIDLO:** Ve hře 2–4 hráčů je možné karty rajky modrokřídle nahradit kartami rajky dvanáctiperé.



# PŘEHLED HRY

V *Ptačí říši* se budou hráči střídat v tazích, ve kterých se budou snažit přivábit na svůj strom ptáky z mýtiny a pralesa, fotografovat je na svých stromech nebo vybíhat do pralesa a nahánět další ptáky na mýtinu. Hráči také mohou využívat svých akcí k tomu, aby zaostřili svůj fotoaparát a pořídili snímek ptáka na stromě jiného hráče, nebo k tomu, aby publikovali článek. Fotografie a publikace budou řazeny postupně zleva doprava do hráčova fotoalba a na konci hry za ně hráč získá vítězné body.

## STROM

Vášim stromem je míněna řada nad deskou se stromem, tvořená až 6 kartami ptáků, které se vám podařilo přivábit z pralesa a mýtiny, a můžete tedy snadno pořídít jejich snímek. Ptáky do této řady můžete přidávat pomocí akce Přivábit a některé z vašich akcí způsobí, že odtud budete muset ptáky i odstraňovat. Váš strom pojme nejvýše 6 karet ptáků. Pokud zde již nemáte místo, pták, kterého byste měli získat, zůstává tam, kde je.

## FOTOALBUM

Fotoalbem je míněno místo pod deskou se stromem. Během hry sem budete umisťovat získané karty ptáků a publikací jako stránky do alba. Kdykoliv přidáváte další stránku, umístěte ji vpravo od všech dříve umístěných stránek. Pořadí karet ve vašem fotoalbu je velmi důležité a poté, co je karta umístěna, nelze již její pozici změnit. Vítězné body vám přinášejí pouze karty umístěné ve vašem fotoalbu.



## PRALES

Prales je tvořen třemi lícem nahoru vyloženými kartami ptáků. Z pralesa je možné ptáky přivábit a ptáci v pralesě mohou být vyhnáni na mýtinu. Po vyhodnocení jakékoliv akce doplňte prázdná místa v pralesě kartami z balíčku karet ptáků.

## MÝTINA

Mýtina je tvořena čtyřmi lícem vzhůru obrácenými balíčky karet ptáků. Hráči si mohou karty v těchto balíčcích kdykoliv libovolně prohlížet. Z mýtiny je možné ptáky přivábit a ptáci se budou na mýtinu vracet poté, co jsou vyplašeni, v rámci vyhodnocení akce Pořídít fotografii. Při přidávání karet ptáků na mýtinu, ať už z pralesa, či ze stromu některého z hráčů, je třeba vždy nejdříve zaplnit prázdná místa.

## AKADEMIE

Akademie je tvořena třemi lícem nahoru vyloženými kartami publikací. Při provádění akce Publikovat si vyberete jednu z těchto tří karet a přidáte ji jako novou stránku do svého fotoalba. Prázdné místo v akademii poté okamžitě doplňte kartou z balíčku karet publikací.

# KARTY PTÁKŮ

Každá z karet ptáků obsahuje údaj o tom, kolik kopií této karty je ve hře (tj. její četnost) a jaká je její hodnota ve vítězných bodech (VB). Vítězné body mohou karty přinášet dvěma způsoby dle toho, zda je na kartě zobrazeno razítko či stužka.

**2** Karty ptáků s vítěznými body v razítku přinášejí počet zobrazených vítězných bodů nezávisle na tom, na jakých pozicích jsou ve fotoalbu umístěny. Tyto karty nejsou nikdy považovány za skupinu pro účely vyhodnocování karet publikací ani pro jiné účely.

**4**  
**6**  
**11**  
**20** Karty ptáků s vítěznými body na stužce vám přinášejí body za to, že je budete sdružovat do skupin po sobě jdoucích stránkách ve svém fotoalbu.

Skupina je tvořena sousedícími kartami ptáků stejného druhu. Bodová hodnota skupiny je závislá na počtu karet ve skupině. Tvoří-li skupinu pouze jeden pták, bude mít skupina hodnotu počtu vítězných bodů uvedenou na prvním řádku na stužce. Skupina o dvou ptáčích má hodnotu uvedenou na druhém řádku a tak dále. Je-li počet ptáků ve skupině stejný jako počet řádků na stužce, je skupina kompletní. Další případná karta ptáka stejného druhu zakládá novou skupinu.

*Příklad: Má-li hráč ve svém fotoalbu umístěnou skupinu 3 sousedících karet rajky modrokřídlé (zobrazená níže), získá za tuto skupinu 11 VB.*

## Stužka s vítěznými body

Ptáci se stužkou jsou bodováni po skupinách. Maximální počet ptáků ve skupině odpovídá počtu řádků ve stužce. Případná další karta ptáka stejného druhu je již součástí nové skupiny.



## Razítko s vítěznými body

Ptáci s razítkem jsou bodováni samostatně. Každý z nich přináší počet vítězných bodů zobrazený v razítku.

Tito ptáci nejsou nikdy považováni za skupinu pro účely vyhodnocování karet publikací ani pro jiné účely.

## Četnost

Celkový počet kopií této karty ve hře.

## Hmyz

Když pořídíte fotografii tohoto ptáka, získáte odpovídající žeton hmyzu. Můžete mít více žetonů stejného druhu.



## NEOBVYKLÍ PTÁCI

Deset karet neobvyklých ptáků lze snadno odlišit díky pestrobarevnému rubu. Část těchto karet jsou vzácní hybridi (jedinečné exempláře přinášející mnoho vítězných bodů), část jsou mazaní imitátoři.

Karta Cizí ptáče se okamžitě stane kopií karty ptáka, která s ní přímo sousedí zleva ve fotoalbu. Toho lze využít ke zvýšení počtu karet ptáků ve skupině, nebo dokonce ke zkopírování vzácného hybrida.

- Pokud se ve fotoalbu v přímém sousedství vlevo od právě umístěné karty Cizí mládě nachází karta ptáka, Cizí mládě se stane kopií této karty včetně způsobu jejího bodování.
- Z takto zkopírované karty však hráč **NEZÍSKÁVÁ** žeton hmyzu.
- Pokud se ve fotoalbu v přímém sousedství vlevo od právě umístěné karty Cizí mládě **NENACHÁZÍ** karta ptáka, karta Cizí mládě zůstává Cizím mládětem: nepřináší žádné vítězné body a pro účely vyhodnocování nejrozmanitější sbírky se počítá jako druh „Hnízdní parazit“.

Vzácní hybridi jsou vysoce bodově ohodnocení ptáci, kteří tvoří skupiny. Každý vzácný hybrid se počítá jako samostatný ptačí druh, a to i když se jedná o hybrida jiného ptačího druhu zahrnutého ve hře.

- Tajemný bobairský pták se nepočítá mezi rajky srpozobé, ač je její hybrid.
- Stužkovaný král má tak výrazný rub karty, že jej lze podle něj odlišit i od ostatních hybridů.

## KARTY RAJKY DVANÁCTIPERÉ (VOLITELNÁ VARIANTA)

Při hře pěti hráčů jsou karty rajky dvanáctiperé ve hře vždy, při hře 2–4 hráčů je jejich použití volitelné. Viz odstavec Volitelné pravidlo u přípravy hry na straně 4 těchto pravidel.

Každá karta rajky dvanáctiperé umístěná ve fotoalbu hráče přináší počet vítězných bodů odpovídající celkovému počtu karet rajky dvanáctiperé, které se ve fotoalbu nachází na konci hry. Tyto karty spolu nemusí sousedit (nemusí tvořit skupinu).

*Příklad: Má-li hráč na konci hry kdekoli ve svém fotoalbu umístěno 6 karet rajky dvanáctiperé, každá z těchto karet mu přináší 6 VB, a celkově tedy za tyto karty získá 36 VB.*

## HMYZ

Na některých kartách ptáků je zobrazen symbol hmyzu. Vždy, když umístíte do svého fotoalba novou kartu ptáka, získáte za každý symbol hmyzu, který je na ní zobrazen, odpovídající žeton hmyzu. Hráči získávají na konci vítězné body v závislosti na tom, kolik rozdílných druhů hmyzu mají na svých žetonech.

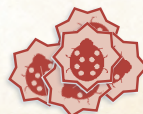
Jedenkrát za svůj tah může hráč vrátit dva své žetony hmyzu do zásoby, a získat tak 1 akční bod navíc.



Ploštica



Motýl



Slunéčko

# KARTY PUBLIKACÍ

Karty publikací lze získat prováděním akce Publikovat. Kdykoliv získáte novou kartu publikace, umístíte ji do svého fotoalba stejným způsobem jako kartu ptáka: vpravo od všech dříve umístěných karet. Karty publikací vám na konci hry přinášejí vítězné body. Navíc hráč, na jehož publikacích je nejvíce symbolů knihy, získá na konci hry odměnu a hráč, na jehož publikacích je těchto symbolů nejméně, dostane postih. Na některých kartách publikací je popsán speciální efekt, který se vyhodnocuje ihned v okamžiku, kdy je tato karta umístěna do fotoalba. Karty publikací s červenou stužkou mají podmíněné bodování. Karty publikací s modrou stužkou přinášejí fixní počet bodů.

## Podmíněné bodování

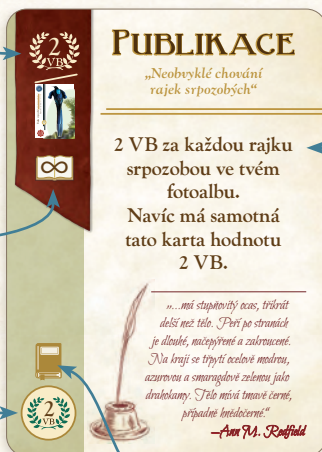
Zde je znázorněno, kolik vítězných bodů karta přinese za každé splnění podmínky.

## Symbol umístění ve fotoalbu

Znázorňuje, ke kterým stránkám fotoalba se podmínka vztahuje (v tomto případě se vztahuje na celé fotoalbum).

## Fixní bodování

Tyto body získá hráč na konci hry.



## Text karty

Slovní popis podmínek bodování (a případného okamžitého efektu) karty.

## Symbol knihy

Hráč, jehož publikace obsahují nejvíce symbolů knihy, získá na konci hry odměnu.





# PRŮBĚH HRY

Každý hráč má ve svém tahu k dispozici tři akční body k provádění akcí. Prováděné akce mohou být různého druhu, stejný druh akce lze ale v jednom tahu provést i vícekrát. Provedení většiny akcí stojí jeden akční bod, ale některé mohou stát i více akčních bodů.

Jednou za svůj tah může hráč vrátit 2 své žetony hmyzu do zásoby, a za to získat 1 akční bod navíc.

Možné akce:

## A – POŘÍDIT FOTOGRAFII PTÁKA NA SVÉM STROMĚ

Tuto akci můžete provádět, pouze pokud se na vašem stromě nacházejí alespoň dvě karty ptáků. Provedení této akce se skládá ze dvou kroků:

### 1. Vyplašte jednoho ptáka na svém stromě

Zvuk spouště a světlo blesku fotoaparátu vyplaší jednoho z ptáků na vašem stromě, který uletí pryč. Odstraňte jednu libovolnou kartu ptáka ze svého stromu a umístěte ji na mýtinu. Tento pták je vyplašený – viz níže.

### 2. Umístěte jednoho ptáka ze svého stromu do svého fotoalba

Vyberte libovolnou kartu ptáka na svém stromě a umístěte ji do svého fotoalba napravo od všech dříve umístěných karet. Pokud má na sobě umístěná karta symbol hmyzu, získáte odpovídající žeton hmyzu.

## VYPLAŠENÝ PTÁK

- Pootočte kartu ptáka o 90° jako připomínku toho, že byl vyplašen.
- Vyplašené ptáky nelze zacílit pomocí akce Přivábit.
- Vyplašeného ptáka nelze umístit na jiného vyplašeného ptáka.
- Pták přestane být vyplašený na konci hráčova tahu, nebo je-li překryt kartou nevyplašeného ptáka. V obou těchto případech kartu opět narovnejte.



## B – PŘIVÁBIT PTACTVO

Zvolte jeden konkrétní ptačí druh. Všechny nevyplašené karty ptáků zvoleného druhu z pralesa i mýtiny přesuňte na svůj strom. Musíte přesunout všechny ptáky, na které máte na svém stromě místo.

- Přesunujete pouze ty karty, které jsou v daný okamžik vidět (karta pod vyplašeným ptákem se pro tyto účely považuje za neviditelnou). Pokud přesunutím ptáka odhalíte kartu s ptákem stejného druhu, tuto kartu již nepřesouváte.
- Pokud přesunete jakékoli karty z pralesa, doplňte prázdná místa v pralesě kartami z balíčku karet ptáků.
- Strom každého hráče pojme nejvýše 6 karet ptáků.
- Pomocí této akce nelze přesunout vyplašené ptáky.

## C – VYBĚHNOUT DO PRALESA

Přesuňte všechny tři viditelné karty ptáků v pralesě na tři různé balíčky karet na mýtině (přednostně musíte zaplnit případná prázdná místa na mýtině). Poté doplňte prázdná místa v pralesě kartami z balíčku karet ptáků.

Ptáci, kteří jsou přesunuti na mýtinu tímto způsobem, nejsou vyplašení a je možné je ve stejném tahu přivábit.

## D – ZAOŠTRIT FOTOAPARÁT (STOJÍ 2 AKČNÍ BODY)

Pomocí této akce můžete pořídit fotografii ptáka na stromě jiného hráče. Tuto akci můžete provádět, pouze pokud se na vašem stromě nachází alespoň jeden pták.

Provedení této akce se skládá ze tří fází:

1. Zvolte jiného hráče. Vyberte libovolnou kartu ptáka na jeho stromě a umístěte ji do svého fotoalba.
2. Přesuňte jednu libovolnou kartu ptáka ze svého stromu na strom zvoleného hráče.
3. Pokud má tento hráč na svém stromě poté stále ještě místo, dobere si jednu kartu ptáka z balíčku karet ptáků a umístí ji na svůj strom.

## E – PUBLIKOVAT (STOJÍ 2 AKČNÍ BODY)

Vyberte si z desky akademie libovolnou dostupnou kartu publikace a umístěte ji do svého fotoalba.

Poté doplňte prázdné místo v akademii kartou z balíčku karet publikací.

**POZNÁMKA:** Karta publikace vždy ukončí jakoukoliv skupinu ve vašem fotoalbu. Další případné následující karty ptáků stejného druhu tvoří novou skupinu.



# KONEC HRY

Konec hry je spuštěn poté, co je splněna alespoň jedna z následujících podmínek:

- Některý z hráčů zaplní daný počet stránek ve svém fotoalbu: 12 stránek ve hře 4–5 hráčů, 14 stránek ve hře 3 hráčů či 16 stránek ve hře 2 hráčů.
- Některý hráč si má dobrat kartu z balíčku karet ptáků a tento balíček je již prázdný.

Poté dokončete právě probíhající kolo: všichni hráči tedy odehrají stejný počet tahů. Jako poslední odehraje svůj tah hráč po pravici hráče se žetonem fotoaparátu. Poté následuje bodování.

## BODOVÁNÍ

Vítězné body (VB) se získávají vyhodnocením šesti kategorií; všechny tyto kategorie zohledňují obsah hráčova fotoalba.

### FOTOGRAFIE PTÁKŮ

Hráči získávají VB za všechny fotografie ptáků umístěné v jejich fotoalbech (skupiny ptáků a jednotlivě bodované karty ptáků).

### PUBLIKACE

Hráči získávají VB za jednotlivé karty publikací umístěné v jejich fotoalbech.

### RAJKA SRPOZOBÁ

Hráč, který má na konci hry ve svém fotoalbu nejvíce exemplářů rajky srpozobé, získá 7 VB. Hráč s druhým největším počtem exemplářů získá 3 VB. Pokud dojde k remíze, získávají vítězné body všichni remizující hráči. Pokud má nejvíce exemplářů více hráčů, body za druhý největší počet exemplářů se neudělují. Pro získání VB musí mít hráč alespoň jeden exemplář rajky srpozobé.

### NEJROZMANITĚJŠÍ SBÍRKA

Hráč, který má na konci hry ve svém fotoalbu nejvíce rozdílných druhů ptáků, získá 7 VB. Hráč s druhým největším počtem rozdílných druhů získá 3 VB. Pokud dojde k remíze, získávají vítězné body všichni remizující hráči. Pokud má nejvíce rozdílných druhů ptáků více hráčů, body za druhý největší počet rozdílných druhů se neudělují.

### HMYZ

Hráči získávají VB v závislosti na tom, kolik mají na konci hry rozdílných druhů hmyzu na svých žetonech. Ve hře je 5 rozdílných druhů hmyzu. Počet získaných bodů se odvíjí dle počtu získaných druhů hmyzu a je shrnut v této tabulce:



#	1	2	3	4	5
VB	1	3	6	10	15

## SYMBOLY KNIHY

Hráč, na jehož publikacích umístěných v jeho fotoalbu se nachází nejvíce symbolů knihy, získá na konci hry odměnu 5 VB. Hráč, který má na konci hry těchto symbolů nejméně, dostane postih -2 VB. Také v tomto případě dostávají (či ztrácejí) VB všichni remizující hráči. Pokud nemá hráč ani jednu publikaci, vždy ztratí 2 VB.

## ŘEŠENÍ REMÍZ

Pokud má více hráčů stejný celkový součet VB, vítězí ten hráč, na jehož stromě zůstalo více karet ptáků. Pokud panuje shoda i v tomto kritériu, vítězí ten hráč, který dokáže nejpřesvědčivěji imitovat ptačí zpěv.

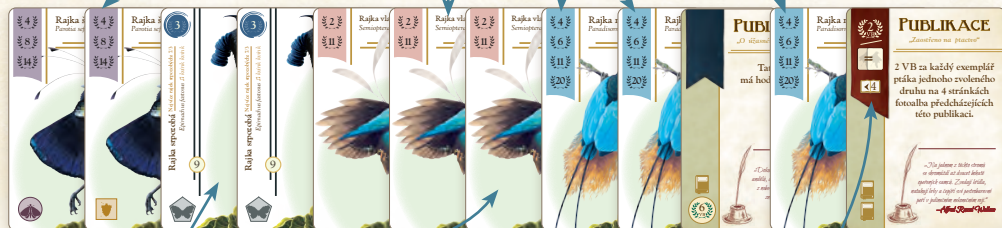
## PŘÍKLAD BODOVÁNÍ FOTOGRAFIÍ PTÁKŮ A PUBLIKACÍ

V tomto příkladu získá hráč za karty ptáků a publikací umístěné v jeho fotoalbu celkem 49 VB. Vítězné body za rajku srpcozobou, nejrozmanitější sbírku a hmyz se započítají až poté.

Dva sousedící exempláře rajky šestiperé tvoří nekompletní skupinu o dvou kartách. Tato skupina má celkovou hodnotu 8 VB.

První dva exempláře rajky vlajkové tvoří kompletní skupinu o dvou kartách. Tato skupina má celkovou hodnotu 11 VB.

Mezi těmito třemi exempláři rajky modrokřídlé se nachází jedna karta publikace, a proto se nejedná o jednu sadu o třech exemplářích, ale o dvě samostatné sady, jednu o dvou a druhou o jednom exempláři. Skupina o dvou kartách má hodnotu 6 VB, skupina o jedné kartě má hodnotu 4 VB.



Každý z těchto exemplářů rajky srpcozobé přináší 3 VB. Tyto dva exempláře jsou samostatné a tvoří skupinu.

Třetí exemplář rajky vlajkové v řadě se počítá jako začátek samostatné nekompletní skupiny o jedné kartě. Má hodnotu 2 VB.

Tato publikace má hodnotu 6 VB.

Tato publikace přináší 2 VB za každý exemplář ptáka jednoho zvoleného druhu. Tyto exempláře se musí nacházet na 4 stránkách fotoalba předcházejících této publikaci.

Takové exempláře jsou zde tři, a proto má tato publikace hodnotu 6 VB.

Poznámka: Karta publikace umístěná ve fotoalbu se rovněž počítá jako samostatná stránka fotoalba.



# STRUČNÝ NÁVOD, JAK SPRÁVNĚ POZOROVAT A FOTOGRAFOVAT PRACTVO

autorka: Lauren Heltonová, bioložka a vědecká ilustrátorka

Akce dostupné ve hře a způsoby, jakými je možné pořizovat v *Ptačí říši* fotografie, jsou prezentovány zjednodušeně, aby byla hra zábavná a rychlejší, nereflektují však nezbytně způsob, jak se správně a zodpovědně chovat v reálném životě. Pozorovatelé a fotografové ptactva mohou objekty svého zájmu zbožňovat až příliš a ve snaze je co nejlépe spatřit či zdokumentovat pro ně mohou být i hrozbou. Dbejte proto prosím při pohybu v terénu a při pozorování, fotografování, kreslení či nahrávání ptáků těchto základních zásad:

## 1. Snažte se objekt svého zájmu nerušit a nestresovat jej.

Pták, kterého někdo pronásleduje, musí věnovat mnohem víc času létání (což ho stojí spoustu sil) nebo ukryváním se, a nemá pak čas starat se o shánění potravy nebo budování hnízda. Za všech okolností tedy udržujte přiměřenou vzdálenost. Nesnažte se ptáka záměrně přimět k letu, a pokud budete mít pocit, že se objekt vašeho zájmu kvůli vaší přítomnosti chová neklidně či polekaně, odstupte od něj a dejte mu prostor. Nepřibližujte se k obývaným hnízdům a neodstraňujte z jejich okolí větve ani listy, abyste mohli pořádně zaběr. Ptáčatům uvnitř hnízda i jejich rodičům poskytují tyto větve a listy úkryt a ochranu.

## 2. Mějte na paměti i nepřímý vliv, který má vaše přítomnost na ptáky a jejich životní prostředí.

Držte se na cestách a pěšinách a nešlapejte po vegetaci. Na soukromé pozemky vstupujte pouze po dohodě s majitelem. Pokud objevíte obzvláště vzácný či choulostivý exemplář, neudávejte při zveřejňování jeho fotografií on-line jeho GPS souřadnice či jiné informace umožňující jeho lokalizaci. Mohlo by to vést ke zvýšení návštěvnosti tohoto místa a přílišnému rušení tohoto exempláře.

## 3. Buďte velmi obezřetní při používání vábníček nebo jiných nástrojů.

Vábění ptactva pomocí pouštění audiozáznamů nebo za pomoci vábníček by nemělo být prováděno v době hnízdění. I mimo tuto dobu by tato činnost neměla být prováděna příliš často a v případě ohrožených druhů by se neměla používat vůbec. Vždy záleží na konkrétním druhu, exempláři a jeho chování. Krmítka a pítka udržujte čistá a bezpečná. Pro lákání ptačích predátorů nikdy nepoužívejte jiná zvířata.

Pokud máte kdykoliv pochyby, zda vaše jednání nemůže zvířeti ublížit, zjistěte si dopředu více informací o daném druhu, jeho chování a jeho životním cyklu. Vždy dávejte přednost opatrnému a obezřetnému přístupu, abyste minimalizovali dopad vaší přítomnosti na objekt vašeho pozorování.





## ZAJÍMAVOSTI O RAJKÁCH

Tyto informace pocházejí z webové stránky „Birds of the Gods Bird-of-Paradise“, kterou spravuje Public Broadcasting Service (PBS) a z webové stránky „Paradisaeidae“ z Encyclopaedia Britannica.

- Existuje přibližně 45 druhů rajek.
- Mezidruhovým křížením mezi rajkami vzniká navíc množství vzácných hybridů.
- Rajky se vyskytují převážně na Nové Guineji a okolních ostrovech. Některé druhy lze spatřit i v Austrálii.
- Britský přírodopisec Alfred Russel Wallace (1823–1913) prohlásil, že tyto ptáky „... je třeba považovat za jedny z nejkrásnějších a nejúžasnějších tvorů na světě.“
- Sameček rajky volavé je znázorněn na vlajce Papuy Nové Guineje a je také jejím národním symbolem.
- Některé kmeny žijící na Nové Guineji používají peříčka rajek jako platidlo.
- Přestože většina samců rajek se honosí vsutku jedinečným pestrobarevným opeřením, existují i druhy rajek, u nichž je zbarvení peří velmi nenápadné a téměř totožné u samců a samic. Tyto nenápadnější zbarvené druhy žijí většinou v monogamním svazku, zatímco druhy s odlišnou barevností samců a samic tíhnou spíše k polygamii.
- Většina samců provádí zvláštní a složité námluvní tance, kterými se snaží zaujmout samice. Některé druhy provádějí tyto tance jednotlivě, jiné společně ve velkých skupinách na tokaništích. Po spáření většinou samice od svého partnera odchází a stará se o mláďata sama.

- Latinský název rajky velké zní *Paradisaea apoda*, což v překladu znamená rajka beznohá. První exempláře, které byly v šestnáctém století do Evropy dovezeny, byly totiž pouze opeřené kožky, kterým byly nohy odstraněny.
- Nejsložitější námluvní tanec provádí rajka královna.
- Mezi nejznámější rajky patří sedm druhů rodu *Paradisaea*. Mají velikost 29 až 46 cm a mívají dlouhá ocasní pera, připomínající stočené dráty či stužky. Při námluvních tancích dokážou různými způsoby načepýřit a vyzdvihnout své jemné boční peří, kterým pak zakryjí svá křídla.
- Zájem lovců a rozsáhlá těžba dřeva ovlivňují populaci rajek a některé druhy jsou nyní na hranici ohrožení.



Zdroje:

„Birds of the Gods: Bird of Paradise Facts.“ PBS. Public Broadcasting Service, October 21, 2014. <https://www.pbs.org/wnet/nature/birds-of-the-gods-bird-of-paradise-facts/6236/>.

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia. „bird-of-paradise.“ Encyclopedia Britannica, March 21, 2020. <https://www.britannica.com/animal/bird-of-paradise>.

# TVŮRCI HRY

**Autor:** Zakir Jafry

**Obálka a ilustrace:** Lauren Heltonová

**Výroba:** Steve Ellis a Ben Eisner

**Grafika:** Kate Z. Stoneová

**Redakce:** Chris Cerasi

**Oni Games:** Charlie Chu, Steve Ellis, Ben Eisner & Amber O'Neill

**Vydavatelé:** Oni Games a Renegade Game Studios

**Testeři:** The Oni Press Team, Amy Ellis, Kaitlin Ellis, Tim Eisner, Brian Brokaw, Tekela Fisher, Amanda St-Jean, Al Leduc, Ash Arsenalault, Amanda Vallerand, Christopher Chung, Zain Jafry, Zaki Jafry, Fizza Jafry, Sarah Rizvi, Chris Burg, Kaitlyn Walsh, Adam Walsh, Conor Donaldson, Harry York, Mark Salisbury, Brent Edington a Reptile House.

## RENEGADE GAME STUDIOS

**Prezident a nakladatel:** Scott Gaeta

**Korektury:** Robyn Gaeta

**Výkonný ředitel:** Leisha Cummins

**Umělecký ředitel:** Anita Osburn

**Produkce:** Dan Bojanowski

**Marketing:** Sara Erickson

## ČESKÁ VERZE – REXHRY

**Překlad:** Jan Březina

**Grafická úprava:** Jiří Nevěřil

**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

**Redakce:** Ondřej Kurka, Vladimír Smolík



[onipress.com](http://onipress.com)



[renegadegames.com](http://renegadegames.com)



[rexhry.cz](http://rexhry.cz)

Název „Ptačí říše“ a logo hry jsou ochrannou známkou

© 2022 Renegade Games Studios LLC a Oni Games.

Logo a symbol Oni Games jsou ochrannou známkou © 2022 Oni-Lion Forge Publishing Group, LLC. © 2022 Renegade Game Studios. Všechna práva vyhrazena.