

# PTÁCCI



*PRAVIOLA HRY*

# PTÁČCI

Soumrak zalévá střechy zlatavým světlem a svět se plní ptačí symfonií. Datel ťuká do rytmu, sova přidává šustící stíny, holub s vrkodem tancuje mezi růžovějícími obláčky a červenka šepotá svá tajemství zapadajícímu slunci. Orchestr křídel a not plní oblohu. Dokážete všechny tyto hudebníky přivést k harmonii?

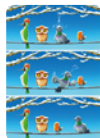
## HERNÍ MATERIÁL



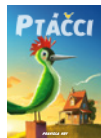
64 karet  
ptáčků



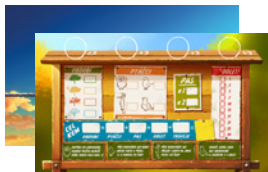
1 karta „stop“



1 karta  
komiksu



tato pravidla



4 psací a smazatelné  
desky hráčů



4 figurky  
(ptačí trofeje)



4 fixy

## ÚVOD A CÍL HRY

Hra **Ptáčci** se hraje na 2 kola. Během nich si musíte sestavit sady ptáčků se společnou vlastností: buď druhem ptáčka, nebo ročním obdobím na kartě. Na konci každého kola získáte body za velikost a množství těchto sad.

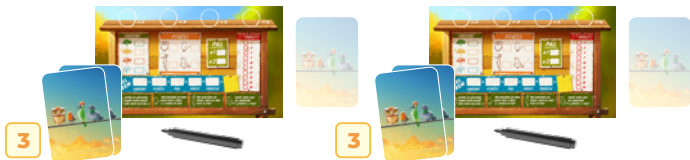
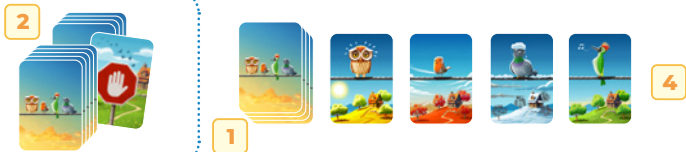
# PŘÍPRAVA HRY

1. Zamíchejte všechny karty ptáčků dohromady.

**Ve hře dvou hráčů:** Po zamíchání rozdělte balíček na dvě přibližně stejné poloviny. V prvním kole budete hrát s jednou z nich, ve druhém s druhou.

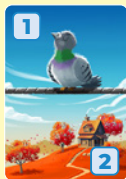
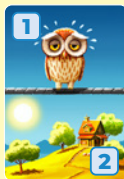
2. Bez nahlížení odpočítejte z balíčku počet karet odpovídající počtu hráčů, na ně položte kartu „stop“ a na ni zbytek balíčku. Takto utvoříte dobírací balíček ptáčků.
3. Každý hráč si z tohoto balíčku dobere do ruky 2 karty jako svou startovní ruku.
4. Odhalte další 4 karty z balíčku ptáčků a vyložte je lícem vzhůru vedle balíčku, čímž vytvoříte nabídku.
5. Hráč, který nejhlasitěji zacvrliká, bude začínat.

## Příklad přípravy hry 4 hráčů



## Popis karty ptáčka

1. Druh ptáčka
2. Roční období



## Popis desky hráče

1. Body za trofeje
2. Body za sady ročních období
3. Body za sady druhů ptáčků
4. Body za pasování
5. Sloupec Odlet!
6. Součet bodů
7. Shrnutí schopností ptáčků



## PRŮBĚH HRY

Každá hra se skládá ze 2 kol. Hráč, který bude mít na konci druhého kola vyšší počet bodů, se stane vítězem hry. V každém kole se hráči střídají na tahu po směru hodinových ručiček, dokud všichni nepasují.

Ve svém tahu můžete provést **jednu** z následujících akcí:

1. dobrat si 1 kartu ptáčka do ruky,
2. dobrat si 2+ karty do osobní sbírky,
3. pasovat (po celý zbytek kola již žádné akce nehrajete).

**Pozor:** Během celého kola karty ptáčků **VŽDY** dobíráte z nabídky (čtyři karty vyložené lícem vzhůru) a **NIKDY** přímo z balíčku.

Je-li během kola odhalena karta „stop“, kolo pokračuje, ale již nebudete přidávat žádné karty do nabídky. Hráči, kteří poté nemohou provést první dvě akce pro nedostatek karet v nabídce, musejí pasovat.

## 1. DOBRAT SI 1 KARTU PTÁČKA DO RUKY

Vyberte si jednu kartu ptáčka z nabídky a vezměte si ji do ruky. V některém příštím tahu si ji buď můžete přidat do osobní sbírky (viz popis akce č. 2), nebo si ji můžete ponechat v ruce, abyste při fázi „Bodování kola“ použili její speciální schopnost (viz str. 7).

Nakonec otočte z balíčku novou kartu a vyložte ji lícem vzhůru na právě uvolněné místo v nabídce.



## 2. DOBRAT SI 2+ KARTY DO OSOBNÍ SBÍRKY

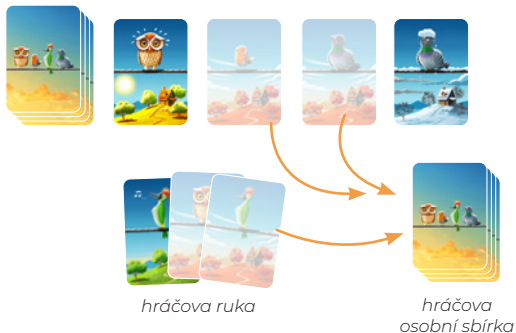
Vyberte si dvě karty z nabídky a v libovolném pořadí je položte lícem dolů na vršek balíčku vaší osobní sbírky. Na začátku kola žádnou sbírku nemáte – když tuto akci v daném kole zvolíte poprvé, vybranými kartami založíte svou osobní sbírku.

**Pozor:** Nikdy nesmíte nahlížet na karty, které jste si o do osobní sbírky přidali dříve.

Při provádění této akce můžete navíc **přidat do své osobní sbírky libovolný počet karet z ruky**. Ty také přidáváte na vršek svého balíčku. Všechny karty, které přidáváte v rámci jedné akce (2 z nabídky a libovolný počet z ruky), můžete položit v libovolném pořadí.

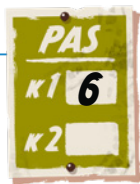
Na konci této akce opět doplňte nabídku otočením 2 nových karet z balíčku a vyložení na prázdná místa nabídky.

**Příklad:** Martina se rozhodne dobrat si podzimní červenku a podzimního holuba. Přidá k nim další 2 podzimní karty, které drží v ruce, a všechny čtyři přidá na vršek své osobní sbírky.



### 3. PASOVAT

Pokud se rozhodnete pasovat, nesmíte již po celý zbytek kola provázdět žádné akce a čekáte, dokud nepasují i všichni ostatní hráči. Čím dříve ovšem pasujete, tím více bodů za to získáte.



**Pozor:** Jakmile odpasují všichni hráči až na jednoho, má tento hráč k dispozici pouze 1 poslední tah, po němž také musí pasovat.

Jakmile pasujete, poznačte do políčka „pas“ na své desce získané body: **2 body za každého hráče, který v tomto kole dosud nepasoval.**

**Příklad:** Ve hře 4 hráčů získá první pasující hráč 6 bodů za pasování (2 × 3 zbývající hráči), druhý 4 body (2 × 2 hráči) a třetí 2 body (2 × 1 hráč). Poslední pasující hráč samozřejmě nezíská nic.

## KONEC KOLA

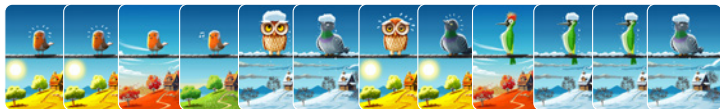
Jakmile všichni hráči odpasují, následuje vyhodnocení proběhlého kola.

Jako prvního musíte vyhodnotit hráče, který pasoval jako první. Vyhodnocení i nadále probíhá **v pořadí pasování**. To je důležité při přidělování ptačích trofejí a ve variantě pro pokročilé i pro schopnost červenky (viz str. 14).

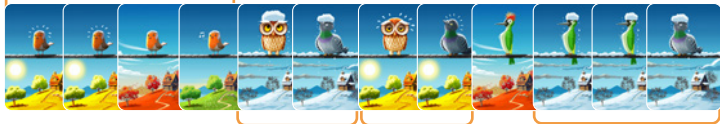
Pořadí pasování snadno ověříte dle hodnoty bodů v políčku „Pas“ právě dokončeného kola – postupujte od nejvyšších bodů k 0.

## BODOVÁNÍ

Otočte balíček své osobní sbírky lícem vzhůru a rozložte jej před sebou do řady, **aniž byste měnili pořadí karet**. Nyní můžete využít schopnosti červenky a datla, pokud je máte v ruce (viz str. 14).



Nyní můžete řadu libovolně rozdělit na jednotlivé sady **alespoň 2 navzájem sousedících karet, které vždy sdílejí jednu vlastnost** – buď v horní polovině karty sedí stejný ptáček, nebo je ve spodní totéž období. Každá sada představuje skupinu ptáčků, která odlétá z drátu.



**Body za sady:** Za každou sadu alespoň dvou ptáček získáte tolik bodů, z kolika karet se skládá. Body si na svou desku **musíte zapsat**. Máte-li více sad téže vlastnosti (např. dvě podzimní), zapíšete pouze hodnotu jedné z nich (pochopitelně tu vyšší).

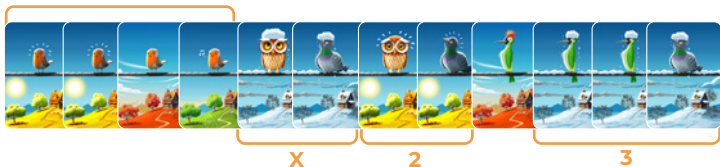
Body si zapíšete **do prázdného políčka** odpovídající sdílené vlastnosti karet dané sady (tj. období či druh ptáčka). K dispozici je osm políček, čtyři pro období a čtyři pro ptáčky.

Nyní můžete využít schopnost holuba či sovy, máte-li je v ruce (str. 14).



**Pozor:** Je-li políčko vyhrazené určité vlastnosti již vyplněné (z tohoto či z předchozího kola), nemůžete za sadu dané vlastnosti již získat žádné body, i kdybyste měli získat více bodů, než je vaše dříve vyplněná hodnota.

4



**Příklad:** Valerie rozdělí svou řadu karet a získá 4 body za červenky, 2 za letní ptáčky a 3 za zimní. Oddělení 2 ptáčky v zimě a zbývající jeden datel žádné body nepřinesou. Bylo by možné dělit i jinak, získat 3 body za datly a 2 za zimu.



**Odlet:** Kdykoli si značíte na svou desku novou bodovou hodnotu za sadu, **ať už se jedná o body za druh ptáčka či za období**, zaškrtněte také první volné políčko shora ve sloupci „Odlet!“. Poprvé to bude jednička nahoře, poté stále níž a níž. Na konci hry získáte body v hodnotě nejnižšího zaškrtnutého políčka.

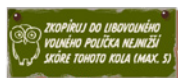
**Pozor:** Pokud jste si body za sadu poznačit nemohli (protože políčko pro tuto vlastnost již bylo vyplněno z dřívějška), nezaškrťaváte ani nové políčko „Odlet!“. Jedinou výjimkou z tohoto pravidla je schopnost holuba (viz str. 14).



**Ptačí trofeje:** Jakmile hráč poznačí do políčka za sadu **druhu ptáčků** nejvyšší číslo, jaké u daného druhu zatím kterýkoli hráč měl, vezme si figurku odpovídajícího druhu jako ptačí trofej. Pokud je však toto skóre v pozdějším průběhu partie překonáno jiným hráčem, získá danou figurku tento hráč. V případě shody zůstává figurka původnímu majiteli (tedy tomu, kdo nejvyššího skóre u daného druhu dosáhl dříve).

**Pozor:** Na konci hry přinese každá figurka ptačí trofeje svému držiteli **3 body**.

**Schopnosti ptáčků:** Během fáze vyhodnocení můžete odhazovat karty ptáčků **z ruky** a vyhodnocovat jejich schopnosti. Dle dané schopnosti musíte kartu odhodit během vytváření sad (červenka a datel) či během jejich hodnocení (sova a holub).



Každou ptačí schopnost může ovšem každý hráč využít **pouze jednou za hru**: jakmile využijete konkrétní schopnost, přeškrtněte ve spodní části obrázek daného ptáčka na tabulce uvádějící jeho schopnost.

## DRUHÉ KOLO

Jakmile všichni hráči dokončí vyhodnocení prvního kola, odhodte všechny zbylé karty z rukou, všechny karty zamíchejte a začněte nové kolo opět dle kroků přípravy popsaných na straně 3.

Hráč který v prvním kole pasoval poslední (takže v políčku „Pas“ za první kolo má 0), bude ve druhém kole začínat.

**Hra 2 hráčů:** Hrajete-li ve dvou, na konci prvního kola vyřadte veškeré použité karty do krabice a druhé kolo připravte z karet odložených stranou, když jste na začátku hry dělili balíček na dvě poloviny (viz popis přípravy hry na str. 3).

Druhé kolo se hraje dle naprosto stejných pravidel jako první, ale bude náročnější – každý hráč již má některá políčka období či druhů ptáčků vyplněna a znovu za stejný typ sady získat body nemůže.





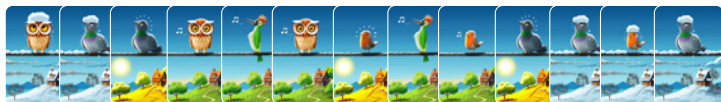
Na konci druhého kola (včetně jeho vyhodnocení) si každý hráč poznačí a sečte body získané za všechny bodovací kategorie do modré oblasti své desky. Připomínáme, že každá figurka ptačí trofeje přinese svému držiteli 3 body.

Hráč s nejvyšším součtem bodů vítězí. V **případě shody** vítězí ten z hráčů, který nejdříve pasoval v druhém kole (tedy má v políčku „Pas“ za kolo 2 nejvíce bodů).



## VARIANTA PRO POKROČILÉ

Tato varianta je komplexnější a více ji ocení zkušenější deskohráči, protože vyžaduje pečlivější plánování. Mění se pouze vyhodnocení kola, ostatní pravidla zůstávají v platnosti.



Otočte balíček své osobní sbírky lícem vzhůru a rozložte jej před sebou do řady, **aniž byste měnili pořadí karet**. Vyberte si jednu kartu z celé řady, a odstraňte ji, čímž vytvoříte mezeru (za odstraněnou kartu žádný bod nezískáte). Karty na obou stranách mezery se „srazí“ a sdílejí-li stejnou vlastnost (druh ptáčka či konkrétní období), **odstraňte je z řady spolu se všemi dalšími sousedícími kartami, které tutéž vlastnost také sdílejí**.

Takto odstraněné karty **tvorí sadu, kterou ihned obodujete** (viz dále).

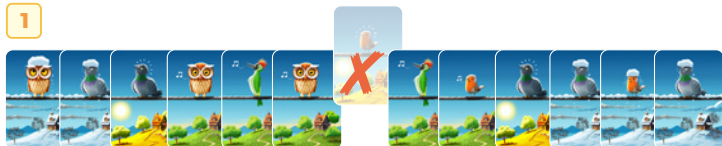
### Pozor:

1. Do odstraněné sady musejí patřit VŠECHNY sousedící karty po obou stranách mezery, které sdílejí danou vlastnost – a to i v případě, že se to hráči nehodí. Není dovoleno odstranit jen část sousedící sady, i když by to vytvořilo výhodnější podmínky později.
2. Pokud karty, které se „srazily“, sdílejí OBĚ vlastnosti (období i druh ptáčka), vybere si hráč jednu z nich. Následně odstraní celou řadu sousedících karet sdílejících vybranou vlastnost, do níž patří i ty dvě, které se srazily.

Po odstranění sousedící sady z vaší řady karet vznikne **nová mezera** a karty po obou jejích stranách se opět „srazí“. Pokud se tím vytvořila další sousedící sada sdílející tutéž vlastnost, opakujte kroky výše. Pokud ne, musíte si opět vybrat 1 kartu, kterou ze své řady odstraníte bez bodování, aby se opět začaly srážet sady karet sdílející stejnou vlastnost. Celý tento postup odstraňování a srážení karet opakujte, dokud ve vaší řadě nezbude vůbec žádná karta.

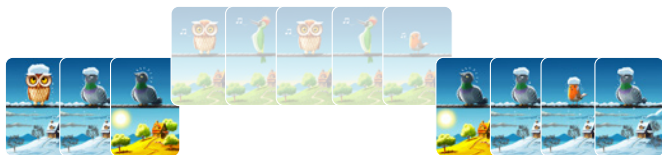
**Příklad:** Po vyložení své osobní sbírky do řady se Lidie rozhodne odstranit červenku **(1)**: tím vytvoří sadu 5 jarních ptáčků, za což si poznačí 5 bodů do políčka „Jaro“. **(2)** Těchto 5 jarních odstraní, čímž se srazí 2 letní karty holubů. Z možnosti léto/holub si vybere holuba a odstraní řadu 4 sousedících holubů, což jí přinese 4 body do políčka „Holubi“. **(3)** Po odstranění těchto holubů se srazí sada 3 zimních ptáčků. Pověsimněte si, že kdyby si z možnosti léto/holub vybrala léto, získá sice jen 2 body do políčka „Léto“, ale celých 5 bodů do políčka „Zima“.

1



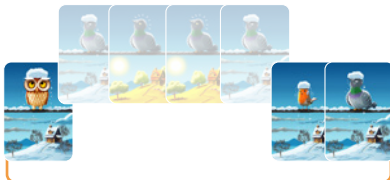
5 jarních

2



4 holubi

3



3 zimní

**Body za sady:** Každá sada, kterou takto odstraníte ze své řady karet, přinese body odpovídající počtu karet, které ji tvoří. Body ovšem získáváte a zapisujete si je **přesně v tom pořadí**, v jakém odstraňujete sady karet. To je důležité vzhledem k pravidlu, že za každý typ sady můžete získat body jen jednou za hru.

**Odlet:** Tato pravidla se nemění.

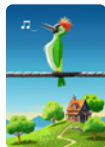
**Ptačí trofeje:** Tato pravidla se nemění.

**Schopnosti ptáčků:** Ani tato pravidla se nemění, vyjma faktu, že v pokročilé variantě **můžete každý jednotlivý efekt ptáčka využít DVAKRÁT za hru.** Při prvním využití přeškrtněte na své desce obrázek daného ptáčka jednou, při druhém podruhé, čímž vaše přeškrtnutí zformují X.

## SEZNAM SCHOPNOSTÍ PTÁČKŮ

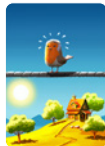
**Datel:** Přesuňte jednu kartu vaší řady na jinou pozici v řadě, než začnete utvářet a hodnotit sady.

*Tato schopnost je užitečná, když potřebujete napravit chybu, které jste se dopustili při sestavování své sbírky.*



**Červenka:** Než začnete utvářet a hodnotit sady ve své řadě, vylosujte si 1 kartu odloženou na začátku kola pod kartou „Stop“ a přidejte si ji na libovolnou pozici své řady.

*Hrajete-li dle obvyklých pravidel, je pod kartou „Stop“ dost karet pro všechny. Ve variantě pro pokročilé se ovšem může stát, že se zásoba dostupných karet vyčerpá, pokud hráči před vámi využijí schopnost červenky vícekrát. V tom případě ji využít nemůžete.*



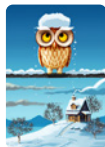
**Holub:** Odhodte jednu správně utvořenou sadu bez bodování, ale zaškrtněte si namísto toho 2 další políčka **Odlet!**

*Tato schopnost se může hodit, pokud nechcete „zacpat“ políčko dané sady malým počtem bodů, ale ještě více přijde k duhu, když odhazujete sadu, jejíž políčko již máte vyplněné (takže byste body stejně získat nemohli). Schopnost holuba je také jediný způsob, jak dosáhnout nejnižšího políčka ve sloupci **Odlet!***



**Sova:** Zkopírujte nejnižší skóre, které jste v tomto kole získali, do libovolného prázdného bodovacího políčka za druh ptáčka či za období (nejvýše však 5 bodů).

*Po zisku bodů tímto způsobem nezískáte nové zaškrtnutí ve sloupci Odlet!. Můžete zkopírovat i vyšší hodnotu než 5, ale zapíšete si nejvýše 5. Abyste si pamatovali, které sady jste získali v tomto kole, můžete si dotyčné karty nechávat u sebe až do konce vyhodnocení.*





## AUTOŘI

**GateOnGames Editions**

**Autor hry:** David Spada

**Ilustrace:** Stefano Tartarotti

**Vedoucí vývoje:** Christian Giove

**Správa projektu:** Mario Cortese

**Grafický design:** Margherita Cagnola, Martina Marzulli

**3D sošky:** Martina Marzulli

**Revize:** Manuele Giuliano, Valeria Lattanzio

**Další zdroje:** Děkujeme databance Freepik za skvělý zdroj symbolů!

*Birdie © 2024 Zerosem S.R.L.*

*Všechna práva vyhrazena.*

## ČESKÁ VERZE HRY

**TLAMA games – Miroslav Tlamicha**

Praha, Česká republika

[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

**Redakce:** Miroslav Tlamicha

**Překlad:** Ondřej Polák

**Korektury:** Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Tomáš Tvrđý

**Grafická úprava:** Michal Hubáček



# PRŮBĚH HRY

---

Ve svém tahu můžete provést jen jednu z následujících akcí:

**1. Dobrat si 1 kartu ptáčka do ruky**

Vyberte si kartu z nabídky a přidejte si ji do ruky.

**2. Dobrat si 2+ karty do osobní sbírky**

Vyberte si 2 karty z nabídky, přidejte k nim libovolný počet karet z ruky (případně žádnou) a všechny tyto 2+ karty položte v libovolném pořadí navrch své osobní sbírky. Sbíрку si nesmíte prohlížet.

**3. Pasovat**

Zapište si do políčka „Pas“ pro dané kolo body ve výši odpovídající dvojnásobku počtu hráčů, kteří v tomto kole dosud nepasovali. Po zbytek kola žádné akce provádět nemůžete.

Jakmile odpasují všichni hráči až na jednoho, ten má poslední tah. Poté následuje bodování kola.

## BODOVÁNÍ KOLA

---

Počínaje hráčem, který pasoval jako první, a dále v pořadí pasování provede každý hráč následující kroky:

1. Otočte svůj balíček osobní sbírky lícem vzhůru a vyložte karty do řady, aniž byste měnili jejich pořadí.
2. Rozdělte svou řadu do sad alespoň 2 sousedících karet, které sdílejí jednu vlastnost (tj. druh ptáčka, nebo období).
3. Každá sada, jejíž vlastnost jste dosud neobodovali, přinese tolik bodů, z kolika karet se skládá.
4. Za každou takto obodovanou sadu zaškrtněte nejvyšší volné políčko **Odlet!**
5. Zkontrolujte, zda jste získali ptačí trofej.

V této fázi můžete využívat schopnosti karet ptáčků ze své ruky, každou 1× za hru.

## OBSAH

---

Příprava hry	<b>3</b>	Odlet	<b>9</b>
Popis karet a desky hráče	<b>4</b>	Ptačí trofeje	<b>9</b>
Průběh hry	<b>4</b>	Jak hrát schopnosti ptáčků	<b>9</b>
Akce: Dobrat 1 kartu do ruky	<b>5</b>	Druhé kolo	<b>10</b>
Akce: Dobrat 2+ karty do osobní sbírky	<b>5</b>	Konec hry	<b>11</b>
Pasování	<b>6</b>	Varianta pro pokročilé	<b>11</b>
Konec kola	<b>7</b>	Seznam schopností ptáčků	<b>14</b>
Body za sady	<b>8</b>		