

NA DRÁTĚ V



DENNIS KIRPS & JEAN-CLAUDE PELLIN

PRAVIDLA HRY

2 – 4 HRÁČI / 20 MINUT

CÍL HRY

Hráči se snaží získávat ptáčky do své sbírky. Vyhraje hráč, který jako první získá určitý počet hejn ptáčků. Aby toho hráči dosáhli, musí si v první řadě dobře pamatovat, kde která karta leží, neboť budou karty neustále otáčet.

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte všechny karty a rozložte je na stůl tak, aby se žádné karty navzájem nezakrývaly. Pro první hru doporučujeme vytvořit z karet mřížku s pěti řádky a šesti sloupci.



PŘÍKLAD DOPORUČENÉHO ROZESTAVENÍ PRO PRVNÍ HRU

Hráči by si před sebou měli nechat na stole trochu místa, aby měli kam odkládat hejna do své osobní sbírky získaných karet.

Nejmladší hráč začíná. Může začínat i hráč, který je nejvášnivějším ornitologem nebo který naposledy napsal příspěvek na Twitter. Je to jedno – začínající hráč nemá žádnou výhodu.



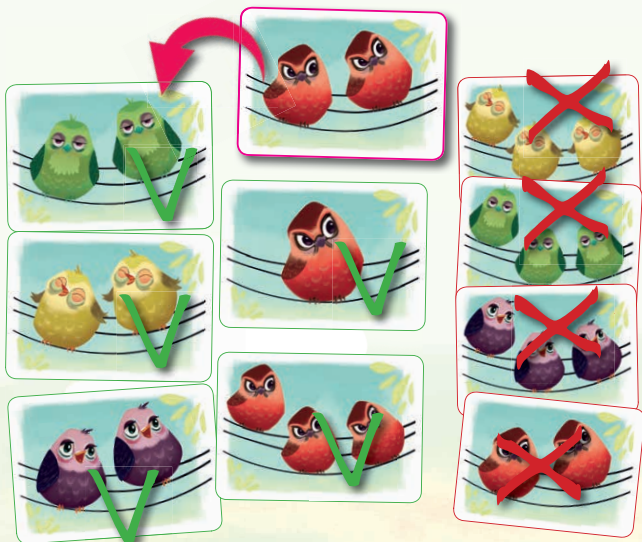
PRŮBĚH HRY

KARTY

Každá karta zobrazuje na každé straně 1–3 ptáčky v jedné z následujících barev: červené, zelené, žluté či fialové. Zároveň má na druhé straně BUĎ stejný počet ptáčků, ale v odlišné barvě, NEBO jiný počet ptáčků ve stejné barvě.

PŘÍKLAD:

KARTA SE DVĚMA ČERVENÝMI PTÁČKY BUDE MÍT NA DRUHÉ STRANĚ BUĎ DVA ZELENÉ PTÁČKY, NEBO DVA ŽLUTÉ PTÁČKY, NEBO DVA FIALOVÉ PTÁČKY, NEBO JEDNOHO ČERVENÉHO PTÁČKA A NEBO 3 ČERVENÉ PTÁČKY.



PŘÍKLAD: KARTY S PTÁČKY



Hráči se při hraní střídají na tazích po směru hodinových ručiček, dokud nenastane podmínka, při níž hra končí.

Ve svém tahu musí hráč otočit právě jednu kartu. Pokud ptáčci na právě otočené kartě mohou být přidáni do hráčovy sbírky, musí si je hráč do své sbírky přidat. Pokud otočená karta nesplňuje tuto podmínku, nechá ji hráč ležet právě otočenou stranou vzhůru. Tj. pokud hráč otočil kartu ze tří zelených na tři žluté ptáčky, zůstane karta ležet třemi žlutými ptáčky vzhůru.

Pro Vaši první hru doporučujeme, abyste použili následující pravidlo: Pokud právě otočená karta nemůže být přidána do hráčovy sbírky, musí být ponechána na stejném místě, odkud ji hráč prve vzal. V dalších hrách ale můžete karty vracet na stůl, kam se Vám zachce – spoluhráčům, ale i sobě, tím ztížíte jejich zapamatování.

HRÁČOVA SBÍRKA

Cílem hráčů je sbírat karty s ptáčky. Hráč může mít ve své sbírce až čtyři hejna ptáčků – jedno od každé barvy. Hejno může obsahovat maximálně jednu kartu s jedním ptáčkem, jednu se dvěma a jednu se třemi. Hráč může kartu přidat do hejna, pouze pokud již má ve své sbírce kartu stejné barvy s o 1 menším počtem ptáčků (začíná tedy kartami s jedním ptáčkem, pak sbírá karty se dvěma ptáčky až po karty se třemi ptáčky). Není přitom nezbytné zkompletovat jedno hejno, aby mohl hráč začít vytvářet další (v jiné barvě).



PŘÍKLAD HRÁČOVY SBÍRKY S HEJNEM ŽLUTÝCH PTÁČKŮ.



POZOR!

NEZAPOMÍNEJTE, ŽE HRÁČ MUSÍ VŽDY NEJDŘÍVE OTOČIT KARTU, NEŽ OVĚŘÍ, JESTLI JI MŮŽE ZÍSKAT DO SVÉ SBÍRKY.

OD KAŽDÉ BARVY MŮŽE MÍT HRÁČ VE SVÉ SBÍRCE POUZE JEDNO HEJNO PTÁČKŮ.

KARTA ZE SBÍRKY NEMŮŽE BÝT ŽÁDNÝM ZPŮSOBEM ODSTRANĚNA.



SEŠ NA DRÁTĚ?

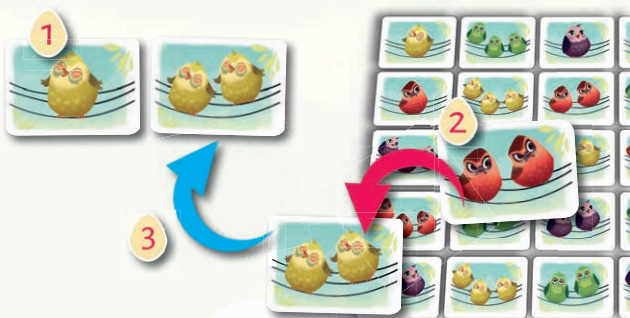
PŘÍKLADY:

1. HONZA NEMÁ VE SVÉ SBÍRCE ŽÁDNÉ KARTY. VE SVÉM TAHU OTOČÍ KARTU S JEDNÍM ČERVENÝM PTÁČKEM A UKÁŽE SE, ŽE NA DRUHÉ STRANĚ JE JEDEN FIALOVÝ PTÁČEK. PŘIDÁ SI Tedy TUTO KARTU DO SVÉ SBÍRKY.

2. HELČA NEMÁ VE SVÉ SBÍRCE ŽÁDNÉ KARTY. OTOČÍ KARTU SE TŘEMI ŽLUTÝMI PTÁČKY A NA DRUHÉ STRANĚ OBJEVÍ 2 ŽLUTÉ PTÁČKY. PROTOŽE NEMÁ VE SVÉ SBÍRCE KARTU S JEDNÍM ŽLUTÝM PTÁČKEM, PRÁVĚ OTOČENOU KARTU SI VZÍT NEMŮŽE A NECHÁ JI LEŽET NA STOLE.



3. JANA MÁ VE SVÉ SBÍRCE KARTU S JEDNÍM ŽLUTÝM PTÁČKEM ¹. OTOČÍ KARTU SE DVĚMA ČERVENÝMI PTÁČKY A NA DRUHÉ STRANĚ OBJEVÍ DVA ŽLUTÉ PTÁČKY ². TUTO KARTU SI TEDY MUSÍ PŘIDAT DO SVÉ SBÍRKY ³.



4. PETROVA SBÍRKA OBSAHUJE KARTU S JEDNÍM FIALOVÝM PTÁČKEM, KARTU S JEDNÍM ZELENÝM PTÁČKEM A KARTU SE DVĚMA ZELENÝMI PTÁČKY. OTOČÍ KARTU SE TŘEMI ŽLUTÝMI PTÁČKY A OBJEVÍ NA DRUHÉ STRANĚ TŘI FIALOVÉ PTÁČKY. BOHUŽEL TEDY TUTO KARTU DO SVÉ SBÍRKY NEPŘIDÁ.

5. HELČA MÁ KARTU S JEDNÍM ZELENÝM PTÁČKEM A KARTY S JEDNÍM, DVĚMA A TŘEMI ČERVENÝMI PTÁČKY. OTOČÍ KARTU S JEDNÍM ŽLUTÝM PTÁČKEM A NA DRUHÉ STRANĚ OBJEVÍ JEDNOHO ČERVENÉHO PTÁČKA. PROTOŽE UŽ KARTU S JEDNÍM ČERVENÝM PTÁČKEM MÁ, NESMÍ SI PŘÁVĚ OTOČENOU KARTU PŘIDAT DO SVÉ SBÍRKY.



KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

Hra končí ve chvíli:

- * Kdy jeden hráč zkompletoval 2/3/4 hejna (získal všechny tři karty od dané barvy), podle toho jestli hrají 4/3/2 hráči. Hráč, kterému se to podařilo, je vyhlášen vítězem.
- * Kdy zbývají ve hře pouze 3 karty nebo když se v posledních osmi tazích nepodařilo nikomu přidat jediného ptáčka do své sbírky. V tomto případě je vítězem ten hráč, který má ve své sbírce nejvíce ptáčků. V případě remízy může být vítězů více.

ČASTO KLADENÝ DOTAZ

Právě jsem otočil kartu se třemi žlutými ptáčky. Mám ve své sbírce kartu s jedním žlutým ptáčkem. Mohu si právě otočenou kartu přidat do sbírky, i když nemám ve sbírce kartu se dvěma žlutými ptáčky?

Ne!

AUTOŘI

Návrh hry: Dennis Kirps, Jean-Claude Pellin

Vývojáři: Andrei Novac, Blazej Kubacki

Grafici a ilustrátoři: Magdalena Markowska, Agnieszka Kopera

Grafika CZ a SK verze: Jiří Trojánek

Překlad a korektury: David Rozsival

Hru vyvinulo: Strawberry Studio

CZ a SK lokalizace a distribuce: ALBI



VYZKOUŠEJTE TAKÉ:



©2017 Strawberry Studio. Všechna práva vyhrazena.

WHAT'S UP je registrovaná ochranná známka ve vlastnictví Strawberry Studio.

Hra nebo jakákoli z jejích částí nesmí být reprodukována bez písemného souhlasu Strawberry Studio a společnosti Albi Česká republika a.s.

Albi

