

# Ptačí napětí



*Pochlubte se cizím peřím!*

**OBSAH STR. 2**

**ZÁKLADNÍ PRAVIDLA STR. 3**

**KOOPERATIVNÍ PRAVIDLA STR. 8**

**PŘEHLED STR. 12**



# Ptačí napětí



Snad každý má radost z povedeného selfíčka a namyšlení opeřenci nejsou výjimkou! Vesele přeskakují z drátu na drát a snaží se vybrat co nejlepší místo, aby na fotce vynikli!

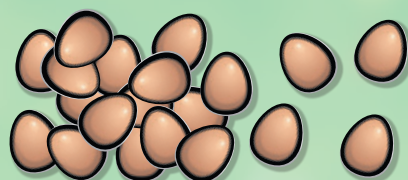
## OBSAH



3 telegrafní sloupy



1 elastické lanko



20 vajíček



24 karet selfíček



6 žetonů telefonů


Švandulky 

Dospělci 



Ptáčata 



Kooprely 



Pokakadu 



24 opeřenců rozdělených na 3 druhy

# ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

## CÍL HRY

Vaším cílem je získat co nejvíce bodů. Body získáte, pokud se vám podaří na drátech vytvořit stejné kombinace opeřenců, jako jsou vyobrazené na kartách selfíček.

## PŘÍPRAVA HRY

Hráči by měli sedět u stolu (či jiné herní oblasti) naproti sobě.



Otočte víko krabice na opačnou stranu a spolu se dnem krabice jej umístěte doprostřed stolu. Hráči by měli sedět naproti dlouhým stranám krabice. Krátké strany víka a dna umístěte k sobě, aby se dotýkaly tunelem (na ilustraci).



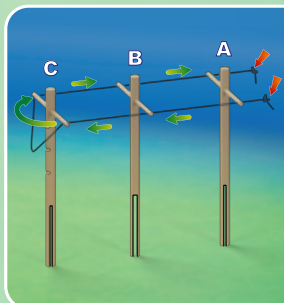
Telegrafní sloupky umístěte na místa vyznačená na krabici. Dva sloupky umístěte do protilehlých rohů krabice a třetí sloup umístěte doprostřed tak, že spojí víko a dno krabice.

Až budete mít hotovo, telegrafní sloupky by měly tvořit **příčku** od jednoho rohu krabice k druhému.

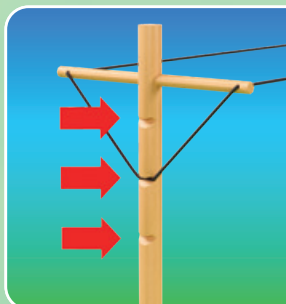
### TIPY



**POZOR!**  
Jeden ze sloupů má širší výřez, který se vejde přes okraj víka a dna krabice. Tento sloup musí být uprostřed.



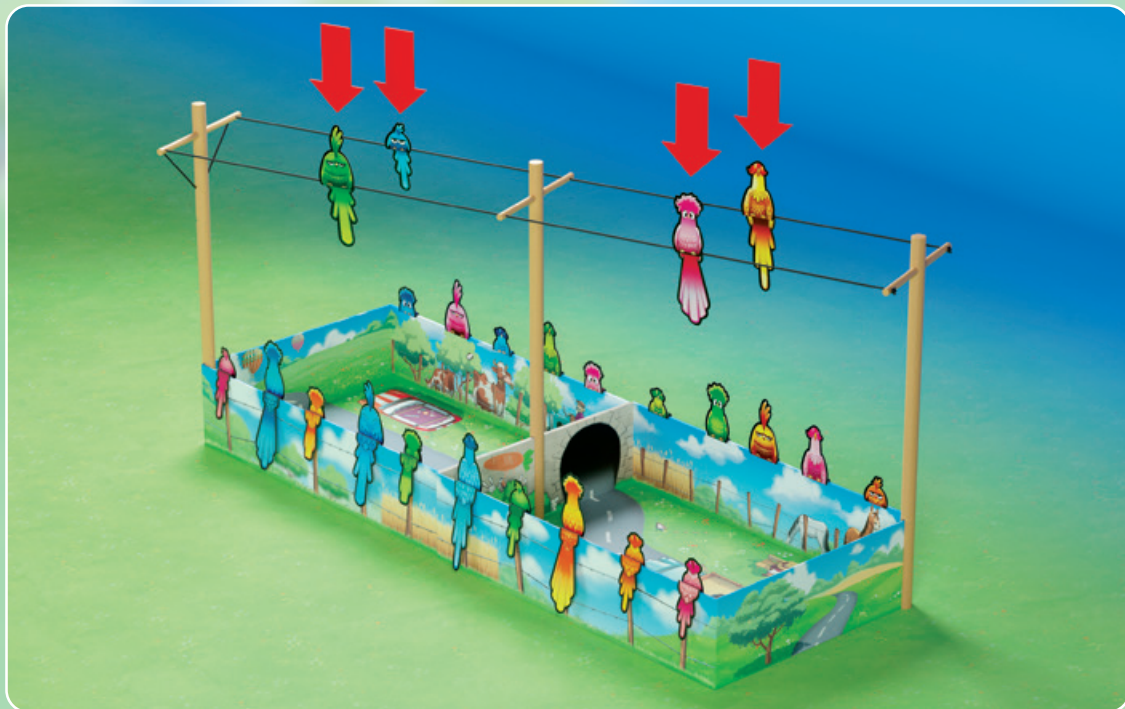
Než začnete hrát první partii, musíte natáhnout lanko na sloupky jako drát. Nejprve připravte sloupky, jak je popsáno výše. Na jednom konci lanka udělejte uzel, poté protáhněte lanko telegrafními sloupky A, B a C podle nákresu vlevo. Jakmile je lanko kolem všech sloupů, udělejte uzel na druhém konci lanka.



Zářezy na straně telegrafního sloupku vám umožní upravit obtížnost hry: čím napnutější bude lanko, tím náročnější bude hra.



Opeřence nejlépe vyvážíte na drátě tak, že jeho ocas nakloníte mírně dozadu (nejprve si to vyzkoušejte, experimentujte).

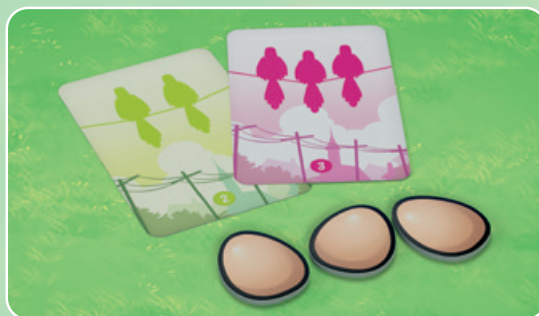


Vyberte náhodně **4 opeřence různých barev** a umístěte je **doprostřed** každého z **4 drátů**, které vznikly mezi telegrafními sloupy.

Zbytek opeřenců vyskládejte v libovolném pořadí podél okraje krabice jako na ilustraci.



Karty selfíček roztříďte na 4 hromádky podle obtížnosti. Tu poznáte podle rubu karet (2/3/4/5 opeřenců na rubu). Roztříděné hromádky zamíchejte zvlášť a umístěte je lícem dolů na dosah všech hráčů.



Dejte každému hráči **1 kartu úrovně 2** (se 2 opeřenci) a **1 kartu úrovně 3** (se 3 opeřenci). Také dejte každému hráči **3 vajíčka**. Ze zbylých vajíček utvořte společnou zásobu poblíž karet selfíček.



## PRŮBĚH HRY

Hráč, který dokáže nejlépe napodobit ptačí zpěv, bude začínat. Hra poté probíhá postupně po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče.

Hra má 2 fáze:

- **PŘÍLET A PÓZOVÁNÍ**  
poté
- **ODLET HEJNA**



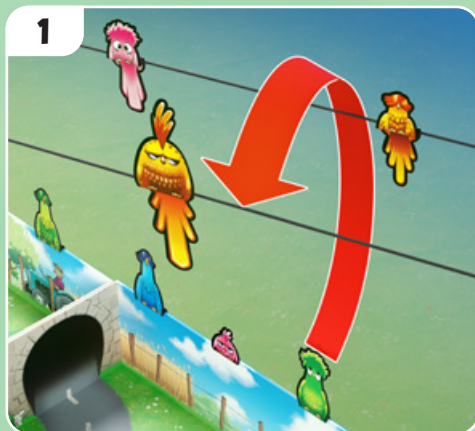
## FÁZE 1: PŘÍLET A PÓZOVÁNÍ

Když jste na tahu, můžete provést jednu ze dvou akcí:

**Přesunout opeřence**  NEBO si **vzít 1 vajíčko** .



Při akci **přesunutí opeřence** máte na výběr ze dvou možností:



**Vezměte opeřence z okraje krabice** a umístěte jej kamkoliv na 1 ze 4 drátů.



NEBO

**Vezměte opeřence, který je již na drátě**, a přesuňte jej jinam na kterýkoli ze 4 drátů (nemusíte jej přemístit na nový drát, můžete jej umístit na jiné místo na stejném drátě).



Během hry se dráty zaplní. Při umísťování opeřence si musíte trochu pomoci! Při umísťování jednoho opeřence můžete „odstrčit“ ostatní ptáky na drátě, ale pouze za pomoci právě umísťovaného opeřence. Nesmíte si pomoci druhou rukou ani ničím jiným.

### **VAROVÁNÍ**



Pokud během svého tahu shodíte jednoho nebo více opeřenců, každý protihráč získá ze zásoby 1 vajíčko. Shozené opeřence vyskládejte na okraj krabice.

**Příklad:** Bruno se snažil vecpat opeřence mezi 2 žlutá ptáčata a obě tato ptáčata shodil z drátu. Shozená ptáčata vrátí na okraj krabice. Poté každý protihráč v pořadí po směru hodinových ručiček získá ze zásoby 1 vajíčko.

Pokud se rozhodnete provést akci **přesunutí opeřence**, smíte si svůj tah prodloužit zaplacením vajíček. Za každé zaplacené vajíčko smíte provést 1 další akci přesunutí opeřence.





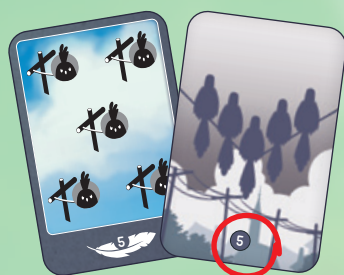
Akce **VZÍT 1 VAJÍČKO** vypadá takto:

- Vezměte si 1 vajíčko ze společné zásoby.
- **Jako bonus** smíte (ale nemusíte) odhodit 1 kartu z ruky a vzít si novou kartu z libovolné hromádky. Na ruce smíte mít maximálně 2 karty.



Jakmile provedete akci (kteroukoli), máte příležitost vyložit kartu selfíčka, kterou máte v ruce. **Pokud se vám podařilo vytvořit úplně stejné seskupení opeřenců, jako je na jedné z vašich karet,** smíte ji vyložit a splnit.

Řekněte „**Selfíčko!**“ a vyložte tuto kartu před sebe. Poté si doberte novou kartu z libovolné hromádky.



Když hráč končí svůj tah, každý další hráč může v tuto chvíli také vyložit z ruky jednu (a pouze 1) kartu selfíčka a splnit ji. Samozřejmě pouze v případě, že opeřenci ve hře splňují podmínku na kartě (stejně, jako kdyby kartu plnil ve svém tahu). Vyloženou a splněnou kartu umístí hráč před sebe a dobere si novou kartu z libovolného balíčku.

Číslo na rubu karty selfíčka určuje, kolik opeřenců je potřeba ke splnění dané karty selfíčka. Zároveň za ni získáte právě tolik bodů na konci hry.

**Poznámka:** V každém tahu smíte splnit maximálně 1 kartu selfíčka (toto platí ve vašem tahu i v tahu protihráče).

**Příklad:** Na tahu je Bruno. Splnil kartu selfíčka a ukončil svůj tah. Jenomže Bruno přesunutím opeřence nechtě splnil podmínky dokonce na obou kartách Agnes! Agnes může na konci Brunova tahu splnit jednu ze svých karet, takže si musí vybrat kterou. Jednu splní a dobere si novou kartu selfíčka.

Jakmile hráč ukončí svůj tah a ostatní hráči splní případné karty selfíček, hra pokračuje tahem dalšího hráče v pořadí po směru hodinových ručiček.

## DŮLEŽITÉ



Nikdy nesmíte přesunout opeřence, kterého přesunul hráč v tahu před vámi!

Fáze **PŘÍLET A PÓZOVÁNÍ** může skončit dvěma způsoby: buďto když někdo umístí na drát **posledního opeřence** z okraje krabice, nebo když některý z hráčů dobere **poslední kartu selfíčka**. Hráč, v jehož tahu nastane některá z těchto situací, dokončí svůj tah.

## FÁZE 2: ODLET HEJNA

Hra ještě nekončí! Následuje fáze **ODLET HEJNA**, kdy se opeřenci rozletí do všech stran. A možná získáte nějaké ty body navíc.

Pokud v tuto chvíli sedí nějaký opeřenec na některém drátě úplně sám, ještě před fází odlet hejna jej odstraňte z drátu.



Hráč, který sedí po levici hráče, v jehož tahu skončila fáze 1, bude začínat. Vybere si libovolného opeřence na jednom z drátů a opatrně **zatáhne za jeho ocasní pera** a následně je pustí. Někteří opeřenci jsou tak „odplašeni“ (popadají nebo odletí). Cílem je „odplašit“ co nejvíc opeřenců tak, aby na drátě zůstal jen **1 osamocený opeřenec**. Nemusí to být opeřenec, za jehož ocasní pera hráč tahal!

Pokud se toto hráči podaří, sundá tohoto posledního opeřence z drátu a za odměnu může vyložit jednu libovolnou kartu selfíčka z ruky, jako kdyby byla splněná. Pokud hráč nemá žádnou kartu selfíčka v ruce, vezme si namísto toho vajíčko.

Poté následuje další hráč po směru hodinových ručiček. **Takto pokračujte, dokud na drátech nezůstanou žádní opeřenci**. Když jste na tahu, smíte si vybrat kterýkoli ze čtyř drátů (pokud na něm dosud jsou opeřenci).

### KONEC HRY

Hra končí na konci fáze odletu hejna, jakmile nejsou na drátech žádní opeřenci.

Sečtete body, které máte na splněných kartách selfíček, plus přičtete 1 bod za každé vajíčko, které vám na konci hry zbylo.

Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává. V případě shody, dotyční hráči vítězství sdílejí.

#### POZNÁMKY



- Nikdy nesmíte přesunout opeřence z drátu zpět na okraj krabice, nebo z okraje krabice na jiný okraj krabice.
- Ve svém tahu smíte zaplatit libovolný počet vajíček z vlastní zásoby, ale splnit smíte maximálně 1 selfíčko za tah.
- Některé karty selfíček vyžadují, aby určitý opeřenec sousedil s telegrafním sloupem. Opeřenec s telegrafním sloupem sousedí, pokud se mezi ním a sloupem nenachází další opeřenec.
- Tip: Pokud nechcete, aby se vám dráty v krabici zamotaly, zatáhněte při sklizení za lanko, přitáhnete sloupy k sobě a omotejte je lankem.



# KOOPERATIVNÍ PRAVIDLA

## KÁMO?!



Přestaňte soupeřit! Spolupracujte a zkuste ulovit co nejlepší selfíčka! V této variantě táhnete všichni za jeden provaz ve snaze dosáhnout co nejlepšího výsledku.

Kooperativní hra je ideální, pokud chcete společně překonávat výzvy. Většina pravidel hry je stejná, liší se pouze v několika drobnostech.

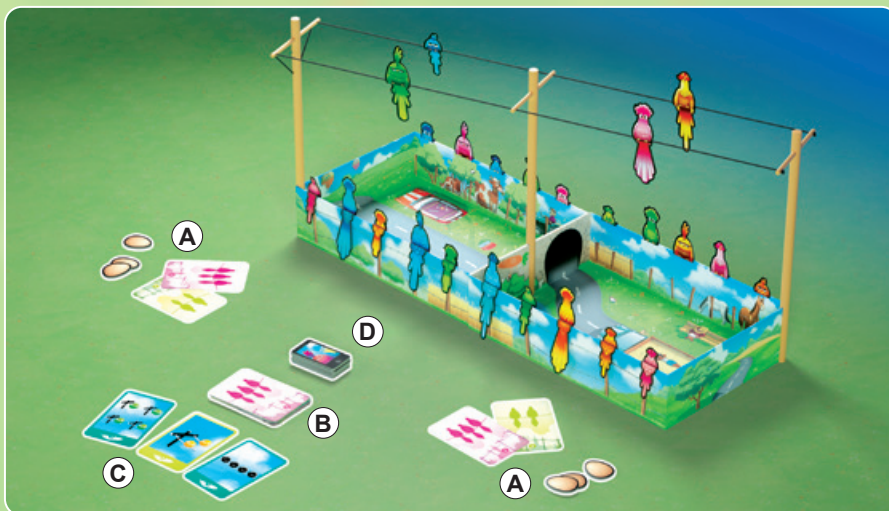
## CÍL HRY

Snažte se co nejrychleji splnit všechny karty selfíček (nebo jich alespoň splnit co nejvíc). Karty plníte během příletu a pózování, podobně jako v základní hře. Během fáze odletu hejna dostanete příležitost splnit selfíčka navíc.

## PŘÍPRAVA HRY

Příprava hry je téměř stejná.

- Dejte každému hráči jednu kartu úrovně 2, jednu kartu úrovně 3 a navíc 3 vajíčka **(A)**. Zbylá vajíčka dejte do krabice, nebudou během hry potřeba. **V kooperativní variantě nemůžete získávat vajíčka, tato akce není k dispozici.** Zbylé karty selfíček zamíchejte do jednoho velkého balíčku **(B)**.
- **Otočte 3 vrchní karty z balíčku** a umístěte je **lícem vzhůru** doprostřed stolu, aby na ně všichni hráči dobře viděli. Toto jsou společná selfíčka **(C)**.
- Ze 6 žetonů telefonů vytvořte sloupeček **(D)**.



## POZNÁMKA



Pokud hrajete s nezkušenými hráči, nepoužívejte karty úrovně 5. Jak se budete v kooperativním módu zlepšovat, můžete postupně přimíchat karty úrovně 5.



## PRŮBĚH HRY

Kooperativní mód má také 2 fáze:


- **PŘÍLET A PÓZOVÁNÍ**

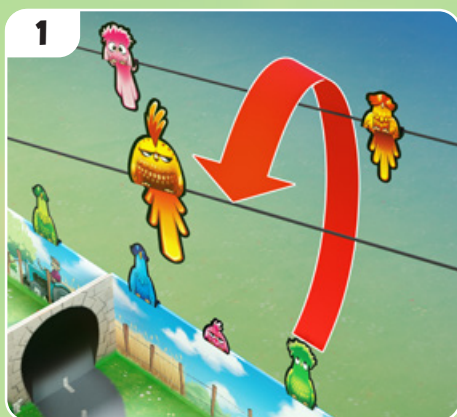
poté

- **ODLET HEJNA**

### FAZE 1: PŘÍLET A PÓZOVÁNÍ

Když jste na tahu během kooperativního módu, musíte **vzít opeřence z okraje kra-  
bice** a přesunout jej na 1 ze 4 drátů mezi sloupy ①.

Jakmile umístíte opeřence na drát, **můžete** zaplatit 1 nebo více svých vajíček  a za každé zaplacené vajíčko smíte přemístit jednoho opeřence, **který už je na některém drátě** ②.



POTÉ




Během hry se dráty nevyhnutelně zaplní. Při umísťování opeřence si tedy občas budete muset trochu pomoci! Při umísťování jednoho opeřence můžete „odstrčit“ ostatní ptáky na drátě, ale pouze za pomoci právě umísťovaného opeřence. Nesmíte si pomoci druhou rukou ani ničím jiným.

### VAROVÁNÍ!



Pokud během svého tahu shodíte jednoho nebo více opeřenců, tito opeřenci odletí a jsou odstraněni ze hry. **Už je nelze nijak vrátit do hry!**

**Příklad:** Bruno se snažil vecpat opeřence mezi 2 žlutá ptáčata a obě tato ptáčata shodil z drátu. Shozená ptáčata odebere ze hry.

Vyložit splněné karty selfíček smíte pouze tehdy, pokud se v tahu některého hráče jako skupina dohodnete, že použijete **1 žeton telefonu**  a odstraníte jej ze hry.

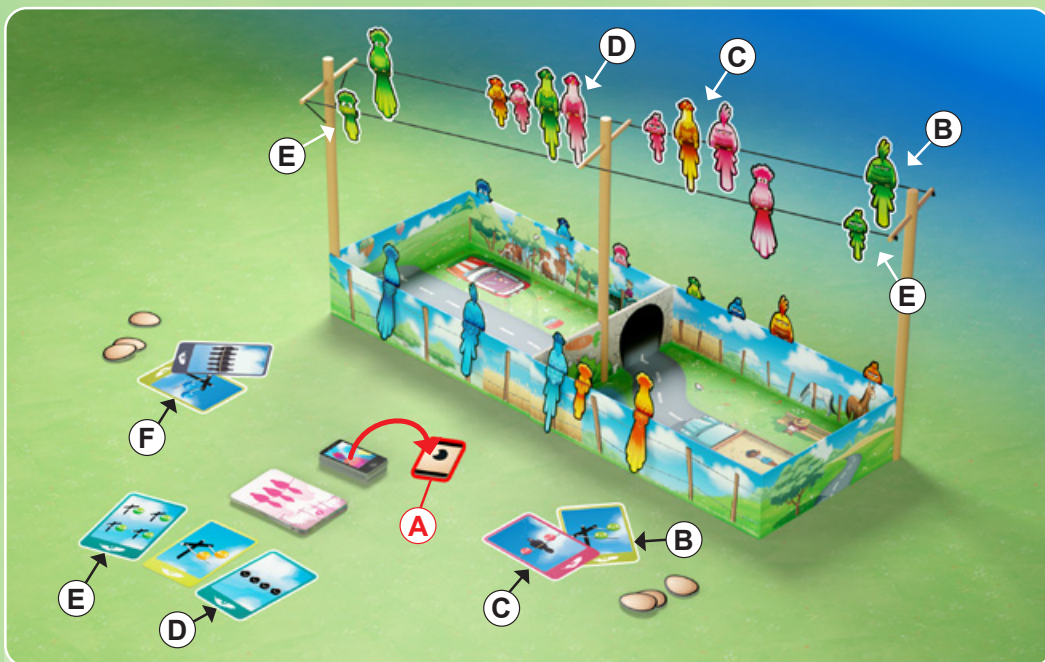
V tuto chvíli smějí všichni hráči vyložit všechna selfíčka, která mohou splnit. **Smíte vyložit a splnit obě karty selfíček naráz.** Také zkontrolujte, zda se vám podařilo vytvořit kombinace na některých sdílených selfíčkách a případně je také splňte.

Žetony telefonů používejte rozvážně!

Jakmile vyložíte a splníte selfička, každý hráč si dobere karty z balíčku, aby měl na ruce 2 karty. Také doplňte sdílená selfička, aby byly na stole 3. Poté následuje tah dalšího hráče.

Během hry nesmíte ostatním hráčům ukazovat své karty selfiček, ani naznačovat, jaké rozmístění opeřenců se vám hodí. Jediná informace, kterou smíte sdílet, je počet selfiček, které aktuálně můžete splnit.

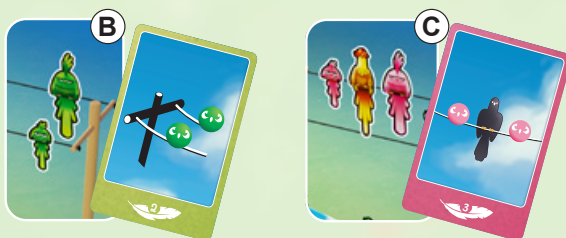
Fáze **PŘÍLET A PÓZOVÁNÍ** končí, když umístíte na drát posledního opeřence, nebo ve chvíli, kdy použijete poslední žeton telefonu. Hráč, v jehož tahu některá z těchto situací nastane, smí dokončit svůj tah.



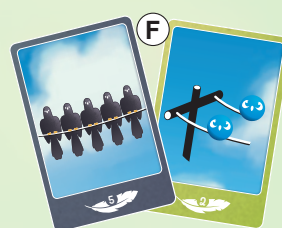
**Příklad:** Na tahu je Agnes. Rozhodne se, že použije žeton telefonu ze sloupečku **A**. Díky tomu smí splnit 2 selfička z ruky **B** a **C**. Zároveň může skupina splnit 2 sdílená selfička **D** a **E**.

Bohužel Bruno nemůže splnit ani jednu ze svých karet selfiček, protože na drátech není ani jedna z potřebných kombinací opeřenců **F**.

Agnesiny karty



Brunovy karty



Sdílené karty

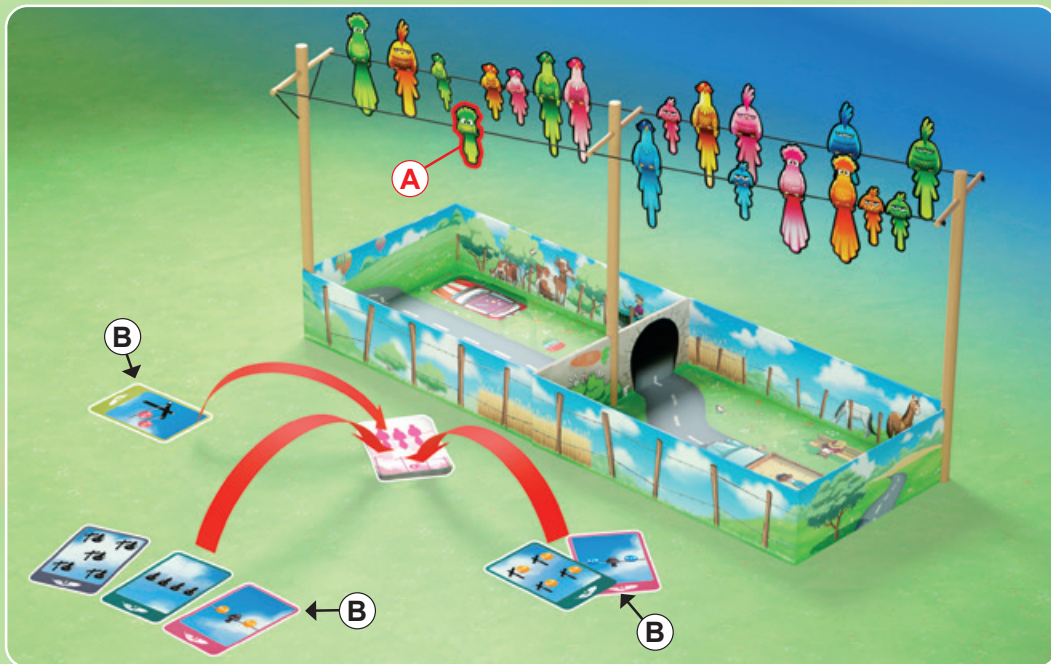


## FÁZE 2: ODLET HEJNA

Hra ještě nekončí! Následuje fáze **ODLET HEJNA**, kdy se opeřenci rozletí do všech stran. A možná splníte nějaké karty selfíček navíc!

Pokud v tuto chvíli sedí nějaký opeřenec na drátě úplně sám, ještě před fází odlet hejna jej odstraňte z drátu **A**.

Všechny nesplněné karty selfíček (z rukou hráčů i sdílené) vraťte zpět na hromádku karet selfíček **B**.



Hráč, který sedí po levici hráče, v jehož tahu skončila fáze 1, bude začínat. Vybere si libovolného opeřence na jednom z drátů a opatrně **zatáhne za jeho ocasní pera** a následně je pustí. Někteří opeřenci jsou tak „odplašeni“ (popadají nebo odletí). Cílem je „odplašit“ co nejvíc opeřenců tak, aby na drátě zůstal jen **1 osamocený opeřenec**. Nemusí to být opeřenec, za jehož ocasní pera hráč tahal!

Pokud se to hráči podaří, sundá tohoto posledního opeřence z drátu a za odměnu může splnit 2 vrchní karty z hromádky karet selfíček, bez ohledu na jejich podmínky.

Poté následuje další hráč po směru hodinových ručiček. Takto pokračujte, dokud na drátech nezůstanou žádní opeřenci. Když jste na tahu, smíte si vybrat kterýkoli ze čtyř drátů (pokud na něm dosud jsou opeřenci), nemusíte si vybrat stejný drát jako hráč před vámi.



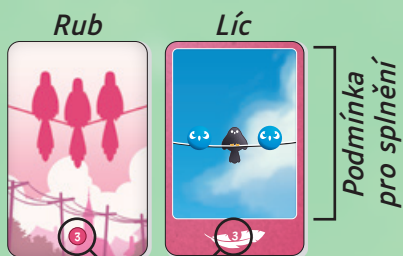
### KONEC HRY

- Podařilo se vám splnit všechny karty selfíček ještě před fází ODLET HEJNA: **Máte se čím chlubit, ani nepotřebujete peří!**
- Nepodařilo se vám splnit všechny karty selfíček: **Nevadí, jen chvíli potrvá, než si vysloužíte křídla!**

Další kooperativní varianty najdete na stránkách: [www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

# PŘEHLED

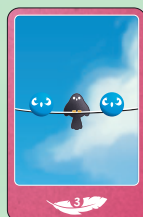
## ROZLOŽENÍ KARTY



Získané body a počet opeřenců v úkolu

## SYMBOLY

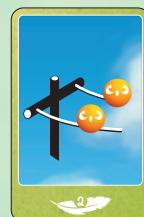
## Příklady



2 libovolní modří opeřenci po stranách libovolného ptáče.



4 libovolní zelení opeřenci, všichni sousedící s některým telegrafním sloupem.



2 libovolní oranžoví opeřenci na dvou různých drátech, ale sousedící se stejným telegrafním sloupem.

## Umístění



Sousedící s telegrafním sloupem



Sousedící se stejným telegrafním sloupem, ale na různých drátech

Na jednom drátě

## Libovolná barva

Druh	Vzrůst
Švandulky	Dospělec
Kooprely	Ptáče
Pokakadu	

## Požadované barvy

Oranžový opeřelec	Zelený opeřelec
Modrý opeřelec	Růžový opeřelec

**Autoři hry:** Juan Rodríguez & Julien Prothière  
**Ilustrace:** Jonathan Aucombe

**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

**Vydalo**  
 ZAL Les Garennes  
 62930 - Wimereux - Francie  
 © & © GIGAMIC 2022.  
 Všechna práva vyhrazena.

**TLAMA**  
 games



**Varování:** Nevhodné pro děti do 3 let!  
 Obsahuje malé části, nebezpečí udušení.

**Varovanie:** Nevhodné pre deti do 3 rokov!  
 Obsahuje malé časti, riziko udusenía.

