

The image features a central white hexagonal frame with a light blue gradient background. The text "Na křídlech motýlů" is written in a black, cursive font within this frame. Surrounding the frame are several butterflies: a brown and white speckled butterfly at the top right, a blue butterfly on the right, a black and white butterfly with orange spots on the left, and a large blue butterfly at the bottom left. The background is a soft, light blue and green watercolor wash with scattered brown specks.

Na křídlech  
motýlů

Počet hráčů 2-4  
Věk od 10 let  
Herní doba 30-45 minut

#### Obsah balení

- herní plán (rozdělený na čtvrtiny)
- čtyři destičky motýlů
- čtyři figurky motýlů
- 124 kuliček pylu (20 od každé barvy, plus 4 černé)
- šest kostiček zadání
- žeton květiny
- plátěný pytlík

Herní plán je louka plná květin. Ty jsou na plánu rozmístěné v deseti řadách a deseti sloupcích. Každá květina je tvořená otvorem a okvětními lístky. Čtyři políčka uprostřed nabízí vzácný černý pyl, který dokáže zasytit motýla daleko lépe, ale roste na louce pouze na jednom místě.

#### Příprava hry

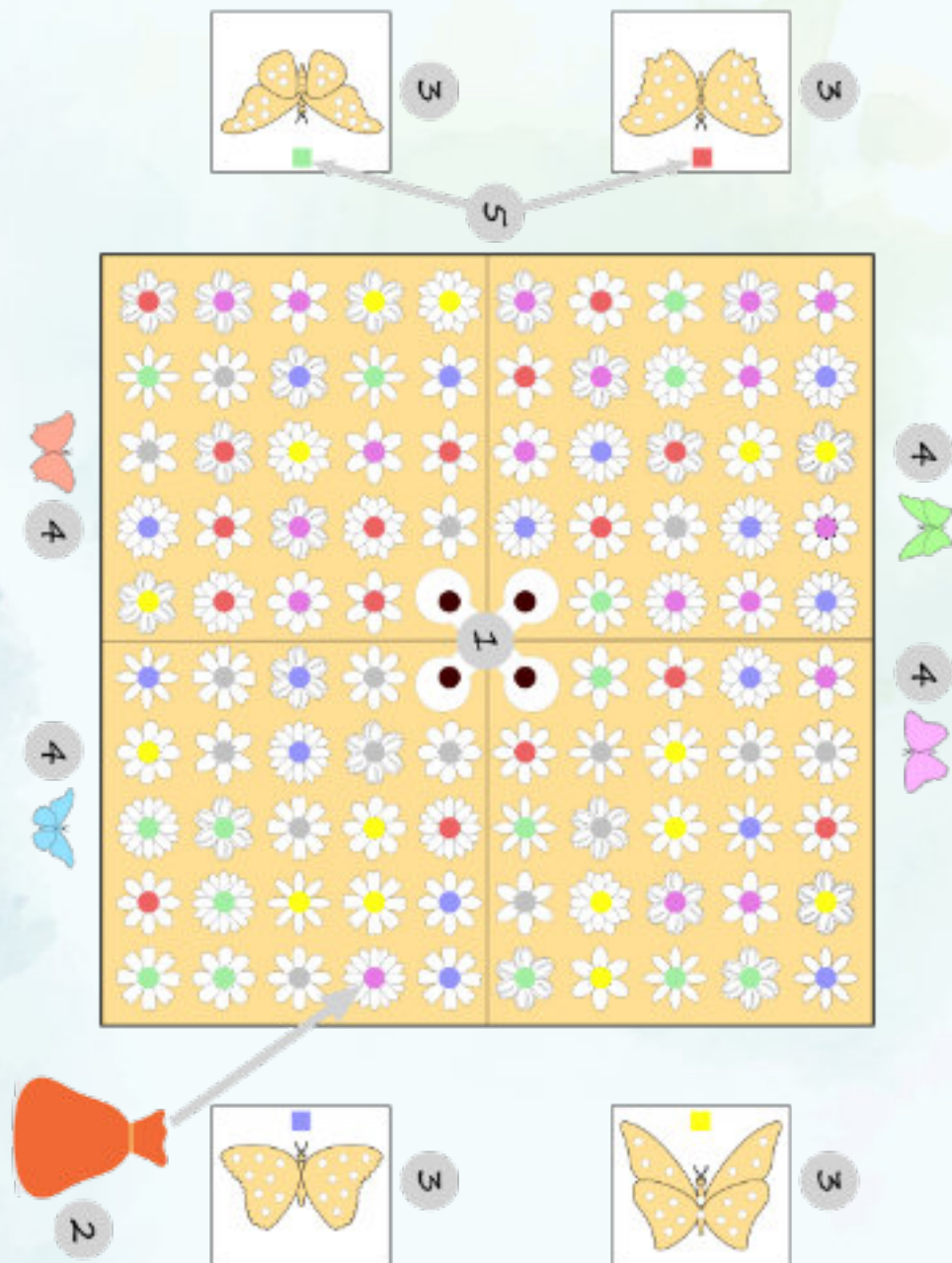
Každý hráč si na začátku partie vybere jednu destičku dřevěného motýla s osmnácti otvory, osmi na každém křídle a dalšími dvěma na těle uprostřed. Každý hráč si vylosuje barvu květin, jejichž pyl bude jeho motýl sbírat a vezme si odpovídající kostičku této barvy. K tomu si hráč vezme ještě figurku motýla a postaví ji před libovolný sloupec nebo řádek herního plánu.

Potom hráči vezmou všech 120 zbývajících kuliček pylu (20 od každé ze šesti barev) a nasypou je do pytlíku. Postupně losují kuličku za kuličkou a zaplní s nimi náhodně celý herní plán a všechny otvory v květinách. V pytlíku zbude 24 kuliček pylu. Začínající hráč dostane žeton květiny. Na středový kříž položí hráči čtyři černé kuličky.



#### Příklad přípravy hry pro 4 hráče (na následující straně)

- 1) Z nabídky kuliček pylu hráči vytrídí čtyři kuličky vzácného černého pylu a položí je na čtyři políčka ve středu.
- 2) Zbývajících 120 kuliček vloží do pytlíku. Jednu po druhé hráči kuličky pylu losují a zaplní s nimi všechny volné otvory na plánu.
- 3) Každý hráč si vybere jednu destičku motýla a položí ji před sebe
- 4) Každý hráč vybere jednu figurku motýla a položí ji před libovolný sloupec nebo řádek herního plánu.
- 5) Každý hráč si náhodně vylosuje jednu ze šesti kostiček, které odpovídají kuličkám pylu a položí si ji na svoji destičku motýla.



## Průběh hry

Hráči se na tahu střídají ve směru hodinových ručiček. Partii začíná hráč, který v rámci přípravy dostal žeton motýla.

V prvním kole hráč, když na něj přijde řada, nejdříve vybere startovní pozici pro svého motýla. Položí jej vedle libovolného sloupce nebo řady herního plánu.

V každém tahu (včetně prvního) si může hráč vybrat a provést jednu ze dvou akcí:

### 1) Létání

V této akci bude hráč přelétat motýlem po plánu mezi kytkami stejné barvy. Při přeletu sebere jednu kuličku pylu.

### 2) Skok

V této akci se hráč s motýlem přesune na sousední kytku.



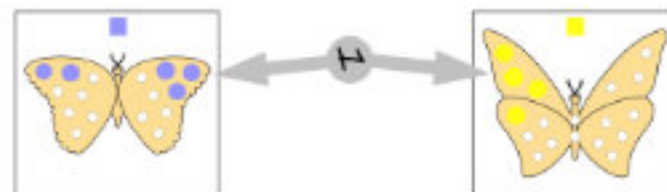
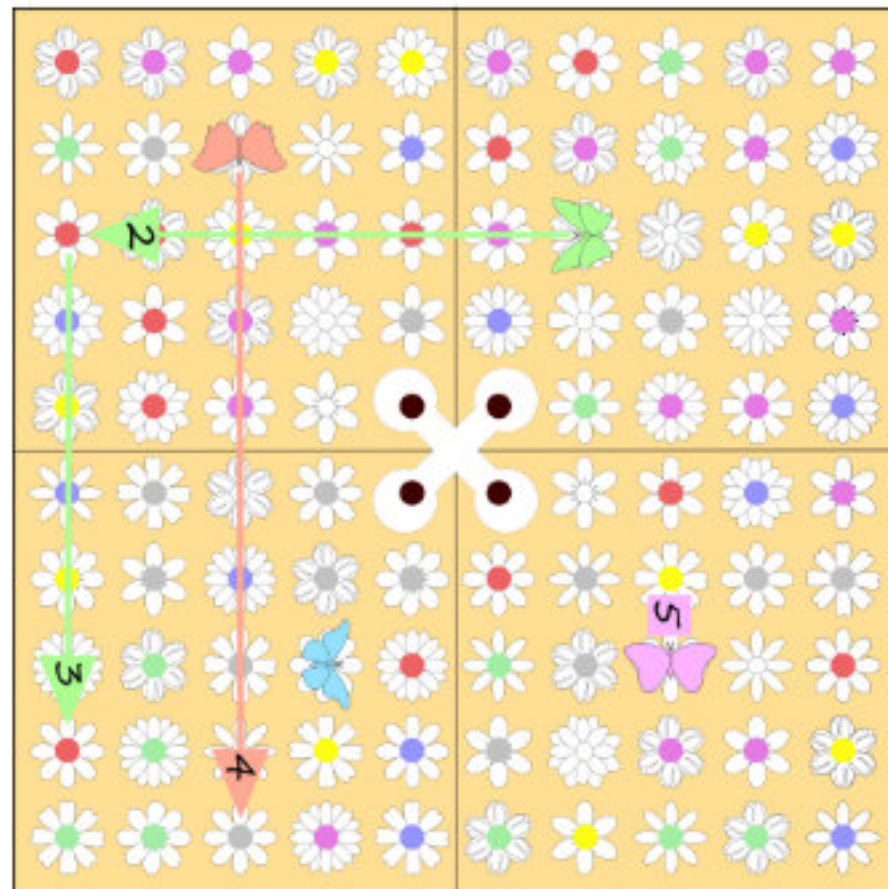
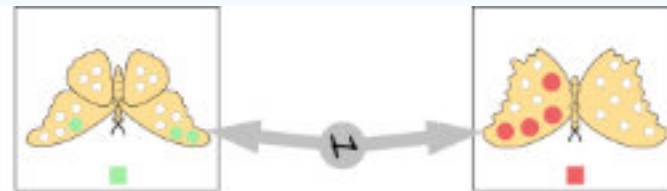
## Příklad průběhu partie 4 hráčů (na následující straně)

(1) Každý hráč si na začátku partie vylosoval jednu barvu pylu a vzal si kostičku odpovídající barvy. V průběhu partie hráči kuličky pylu střádají na křídla svého motýla. Pokud by získali černou kuličku pylu, položí ji mezi křídla na tělo motýla. Každý hráč může získat maximálně dvě kuličky černého pylu.

**Aleš (zelený motýl)** sbírá žluté kuličky pylu. Stojí na květině s červeným pylem, takže musí skočit opět na červenou květinu. Přeskočí tedy ve směru zelené šipky (2) na červený pyl v prvním sloupci s sebou žlutou kuličku pylu. Protože v prvním sloupci se nachází opět červená kulička pylu, může na ni přeskočit ve směru šipky (3) a opět sebrat další pyl. V předposledním řádku se ale další červený pyl aktuálně nenachází. Jeho tah končí.

**Roman (červený motýl)** sbírá modré kuličky pylu. Stojí na květině s šedým pylem. V jeho řádku je sice šedá květina, ale při přeletu by nepřeskočil žádnou kuličku modrého pylu. Proto se rozhodne letět ve sloupci dolů ve směru červené šipky (4). Přistane na květině se šedým pylem a sebere kuličku s modrým pylem, kterou přeskočil. V jeho novém řádku se opět nachází modrý pyl. Roman jej ale nemá jak získat, protože v řádku není žádná květina se šedým pylem, na kterou by mohl přeskočit. Jeho tah končí.

**Eliška (fialový motýl)** sbírá červené kuličky pylu. V řádku i sloupci se červené kuličky pylu nachází, ale protože její motýl stojí na květině s modrým pylem, nemůže nikam přeletět. Místo toho může přeskočit (5) na libovolnou z osmi sousedních květin. Eliška se rozhodne přeskočit na květinu se šedým pylem (šikmo vlevo nahoru). To jí v příštím kole umožní přeskočit na další šedou květinu a mít možnost k zisku vzácného černého pylu.



## Detailní popis akcí

### 1) Létání

S pomocí akce létání se hráč pohybuje s motýlem po herním plánu. Motýl může letět pouze horizontálně nebo vertikálně, nikdy šikmo. Jeho pohyb vždy musí skončit na květině stejně barvy, ze které vyletěl. Pokud se žádná taková květina ve sloupci ani řádku nenachází, nesmí hráč provést akci létání.

Pokud při pohybu motýl přeletí kuličku pylu barvy, kterou si zvolil na začátku partie, může ji sebrat. V každém letu z kytky na kytku může sebrat pouze jednu kuličku, i pokud by jich přeletěl víc. Takto sebranou kuličku si hráč položí na svoji figurku motýla, a to na libovolné volné místo na křídlech.

Po úspěšném sebrání kuličky pylu může hráč pokračovat znovu další akcí létání. Při tom motýl může změnit směr pohybu. Nesmí však letět zpět na květinu, ze které přiletěl.

Takto lze řetězit i několik přeletů za sebou, ale pouze do té doby, dokud hráč dokáže létat po květinách stejné barvy a při každém přeletu získá jednu kuličku pylu své barvy.

Pokud hráč při svém pohybu kdykoliv přeletí středový kříž, může místo kuličky pylu své barvy sebrat černou kuličku vzácného pylu a položit ji na tělo (dvě pozice uprostřed mezi křídly) svého motýla. Speciální černý pyl se může hodit na konci, v případě remízy.

Ke konci partie se může stát, že některá políčka zůstanou volná, protože již není možné je doplnit. Taková políčka hráči mohou přeletět, ale nesmí na nich přistát.

### 2) Skok

Pokud hráč nechce nebo nemůže svým motýlem letět (v řadě nebo sloupci se nenachází kytka stejné barvy, jako ta, na které stojí), může místo toho skočit motýlem na sousední květinu. To znamená přesunout figurku motýla na sousední políčko. Pohyb může být provedený pouze v horizontálním nebo vertikálním směru. Po skoku tah hráče okamžitě končí bez ohledu na barvu pylu, na kterém skončil pohyb. Žádný pyl v tomto tahu nezíská.

Tímto způsobem se nelze posunout na prázdné políčko bez kuličky pylu!

## Závěr tahu

Na políčko, které vyprázdnil, hráč vylosuje z pytlíku novou květinu.

Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček.

## Konec hry

Partie pokračuje a hráči se střídají na tahu do chvíle, kdy se jednomu z nich podaří nasbírat všech šestnáct svých kuliček pylu.

V tu chvíli všichni dohrají tah po začínajícího hráče, aby měli všichni stejný počet tahů v partii.

Hráč, který nastřádal šestnáct kuliček pylu se stává vítězem. Pokud v tu chvíli má šestnáct kuliček více hráčů, pak rozhodne to, kdo má více černých pylů ze středu pole. V případě, že i černého pylu mají hráči stejně, o vítězství se dělí.



**Vydavatel:** [drevenedeskovky.cz](http://drevenedeskovky.cz)

**Autor:** Dušan Vít

**Ilustrace:** Freepik, studiogstock / Freepik

**Poděkování:** za testování děkujeme týmu DeskoveHry.com