

ANGRY BIRDS™

HRRR
NA NĚ!



MN
XY

PRAVIDLA HRY

ANGRY BIRDS™

Pomoc! Prasátka ukradla ptákům vajíčka a odnesla si je na svůj ostrov. A to ptáky vážně naštválo! Pomocí praků se teď vystřelují na Prasečák, aby vajíčka dostali zpět.

Každý hráč ovládá část Prasečáku a cílenými útoky na stavby ostatních hráčů (tvořené ptáčími žetony, prasečí kartou a vajíčkem) se snaží vajíčka zachránit. Vystřelujte své oblíbené ptačí hrdiny prakem k prasátkům, získejte pomoc od orla Vazouna nebo chraňte svá vajíčka štítem. Pamatujte si, kam můžete kterým hrdinou zaútočit, a dostaňte do bezpečí co nejvíc písklat ve vajíčkách!



HRA OBSAHUJE

20 prasečích karet

(očíslovaných od 1 do 4, v pěti různých barvách)



40 ptačích žetonů

(8 postav od každé z pěti barev)



20 vajíček

(s 1-4 písklaty od každé z pěti barev)



49 útočných karet

20 vystřelovacích karet (1-4 od každé z pěti barev)



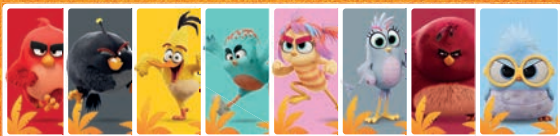
3 karty orla Vazouna



2 štitové karty



24 ptačích karet (3 od každé postavy)



RUĎÁK

BOMBAS

ŽLUŤAS

PLACHŤÁK

ŽLUVKA

STŘÍBRNKA

TERENC

ČIMČA

CÍL HRY

Každý hráč má 4 prasečí karty, přičemž ke každé patří 2 ptačí žetony otočené lícem dolů a 1 vajíčko. Tyto karty a žetony tvoří dohromady část Prasečáku, kterou daný hráč ovládá. Ve svém tahu si z vyložené nabídky vybere řádek nebo sloupec tvořený 3 kartami. Vystřelovací karty určují, na které prasečí karty může hráč zaútočit, a ptačí karty ukazují, kterého ptačího hrdinu nebo hrdiny může vystřelit. Když zaútočí na prasečí kartu soupeře, odhalí se 2 ptačí žetony u této prasečí karty. Pokud se jeden z hrdinů na odhalených žetonech shoduje s jedním z útočících hrdinů z karty, vystřelený ptačí hrdina zasáhl cíl. Hráč si vezme vajíčko u prasečí karty, na kterou útočil, a odhalené ptačí žetony zůstanou lícem nahoru. Pokud se žádný z ptačích hrdinů na odhalených žetonech neshoduje s hrdiny útočícími, je útok neúspěšný a ptačí žetony hráč znovu obrátí lícem dolů. Pro svůj další útok si zkusí zapamatovat, kteří hrdinové se u nezasažené prasečí karty nacházejí! Získaná vajíčka ukazují na jedné straně 1 až 4 písklata. První hráč, který získá 9 nebo více písklat, v tu chvíli vítězí.

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Každý hráč si zvolí barvu, za kterou bude hrát. Vezme si 4 prasečí karty, 4 vajíčka a 8 ptačích žetonů jím zvolené barvy. Nepoužité karty a žetony vraťte do krabice. Pravidla pro 2 hráče viz strana 12.
- 2 Všichni položí své prasečí karty v pořadí 1-2-3-4 před sebe na hrací plochu tak, aby čísla byla pro ostatní hráče čitelná.
- 3 Pod každou prasečí kartu umístí každý hráč 1 své náhodně vybrané vajíčko (stranou se skořápkou nahoru).
- 4 Nad každou prasečí kartu každý hráč umístí lícem dolů 2 své libovolně zvolené ptačí žetony.

PAMATUJTE! Na své ptačí žetony a vajíčka se můžete kdykoli podívat, ale musíte je před ostatními hráči držet v tajnosti, dokud nedostanete pokyn jednat jinak.

5 Útočné karty obraťte lícem dolů, zamíchejte je a vytvořte z nich balíček. Doprostřed hrací plochy lícem nahoru náhodně rozložte 9 vrchních karet do nabídky 3 x 3 karty.

6 Dohodněte se, který z hráčů začne.



1



PRŮBĚH HRY

Hru zahájí první hráč. Potom se hráči střídají ve směru hodinových ručiček, dokud jeden z nich nezvítězí. Během svého tahu provádí každý hráč následující akce:

1. Vybere si jeden sloupec nebo jeden řádek v nabídce.

2. Zaútočí nebo ohlásí pass.

3. Ukončí tah.

1. Volba jednoho řádku nebo sloupce z nabídky

Hráč si z nabídky musí vybrat buď jeden řádek, nebo jeden sloupec tvořený 3 kartami (nesmí si vybrat diagonálu). V jednom tahu může použít všechny 3 karty.



2. Útok nebo pass

ÚTOK

Aby mohl hráč útočit, musejí vybrané karty obsahovat alespoň 1 vystřelovací kartu a alespoň 1 kartu ptačí. Vystřelovací karty ukazují, na kterou prasečí kartu může zacílit. Ptačí karty ukazují, se kterým hrdinou nebo hrdiny útočí.

Útok proběhne následovně:

Výběr cíle

- Pokud má hráč k dispozici 1 vystřelovací kartu + 2 ptačí karty, může oběma ptačími hrdiny zaútočit na 1 prasečí kartu (se stejným číslem, jako má karta vystřelovací).
- Pokud má hráč k dispozici 2 vystřelovací karty + 1 ptačí kartu, může ptačí kartou zaútočit na 1 prasečí kartu (se stejným číslem jako na jedné z vystřelovacích karet, případně může čísla na vystřelovacích kartách sečíst nebo odečíst a útočit podle výsledku).

Příklad: Lenka si vybere řadu s vystřelovacími kartami č. 1 a 2 a s útočnou kartou Terence. Teď může Terenc zaútočit na prasečí karty č. 1, 2 a 3 (1 plus 2) kteréhokoli jiného hráče.



Odhalení ptačích žetonů

Cílový hráč musí odhalit ptačí žetony u napadené prasečí karty, aby je viděli všichni soupeři.

Porovnání ptačích žetonů a karet

Útok je buď úspěšný, nebo se nezdařil.

Zásah! ✓

Pokud se jeden z ptačích žetonů shoduje s jedním z útočících ptačích hrdinů, útok je úspěšný! Jako odměnu si hráč vezme vajíčko u cílové prasečí karty a zkontroluje, kolik písklat je zobrazeno na jeho spodní straně. Pokud má teď celkem 9 nebo více písklat, vítězí a hra v tu chvíli končí. V opačném případě položí vajíčko před sebe skořápkou nahoru. Prasečí kartu, která přišla o vajíčko, hned obrátí lícem dolů.

PAMATUJTE! Vajíčka, která takto hráč získá, nelze znovu ukrást. Na získaná vajíčka se hráč může kdykoli podívat, ale počet písklat na nich by měl před soupeři udržet v tajnosti.

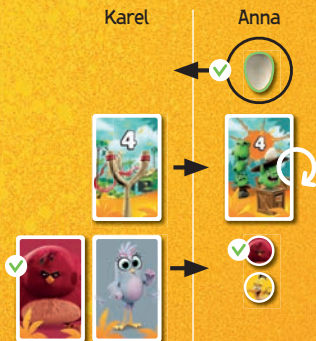
Vedle! ✗

Pokud se žádný z ptačích žetonů neshoduje s žádným z útočících hrdinů, útok se nezdařil. Ptačí žetony se znovu obrátí lícem dolů, ale všichni hráči by se měli snažit zapamatovat si je pro pozdější útoky.



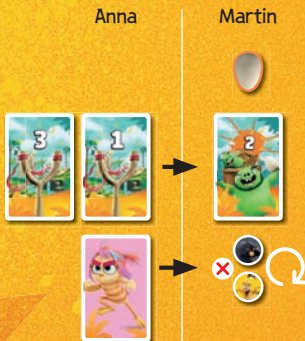
Zásah!

Příklad: Karel si vzal vystřelovací kartu č. 4 a ptačí karty *Terence* a *Stříbrnky*. Zaútočí na Anninu prasečí kartu č. 4. Anna odhalí ptačí žetony *Žluťase* a *Terence* u své prasečí karty č. 4. *Terence* se shoduje s jedním žetonem, takže útok byl úspěšný. Karel si vezme vajíčko, které bylo u Anniny prasečí karty č. 4. Ptačí žetony *Žluťase* a *Terence* zůstanou lícem nahoru a Annina prasečí karta č. 4 se obrátí lícem dolů.



Vedle!

Příklad: Anna si vzala vystřelovací karty č. 3 a 1 s ptačí kartou *Žluťky* a útočí na Martinovu prasečí kartu č. 2 (3 mínus 1 je 2). Martin odhalí své ptačí žetony *Bombase* a *Žluťase*. *Žluťka* se s žádným neshoduje, proto útok minul cíl. Martin obrátí své ptačí žetony zase lícem dolů.



Karty orla Vazouna

Karta orla Vazouna je speciální útočná karta, s níž může hráč v daném tahu útočit libovolnými dvěma hrdiny. Kartu orla Vazouna lze použít ve spojení s jinou ptačí kartou nebo druhým orlem Vazounem, celkem tak mohou najednou útočit až čtyři hrdinové. Pokud hráč použije kartu orla Vazouna společně se 2 vystřelovacími kartami, musí oběma hrdiny zaútočit jen na jednu prasečí kartu.

Příklad: Martin si vybere řadu s vystřelovacími kartami č. 2 a 3 a s orlem Vazounem. Rozhodne se zaútočit na Karlovu prasečí kartu č. 3 a zvolí si dva různé hrdiny: *Žluťase* a *Čimču*.



Štítové karty

Štítové karty fungují ve hře jinak než ostatní útočné karty. Pokud si hráč z nabídky vybere řádek nebo sloupec, který obsahuje štítovou kartu, může ji okamžitě umístit na 1 sadu ptačích žetonů u kterékoli ze svých prasečích karet. Tyto ptačí žetony jsou odteď chráněny. Hráč nesmí mít nikdy více než 1 štítovou kartu. Pokud si vezme druhou, musí jednu z těchto karet hned odhodit. Štítová karta se na konci tahu neodhazuje. Když se soupeři chtějí něčí štítové karty zbavit, musí jeden z nich zaútočit libovolným hrdinou na příslušnou prasečí kartu. Nezáleží na tom, který hrdina je použit, jediným efektem je odstranění štítové karty a její umístění na odhazovací hromádku.

PAMATUJTE! Při útoku s více hrdiny musí hráč ohlásit, kterého z nich použije k odstranění štítu a který ptačí hrdina ihned potom zaútočí na prasečí kartu. Pokud hráč útočí dvěma ptačími kartami nebo kartou orla Vazouna, prvního hrdinu může použít k odstranění štítu, druhým potom zaútočí (kterého hrdinu zvolil k útoku, musí ohlásit předem).

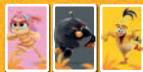
Příklad: Lenka umístila štítovou kartu na ptačí žetony u své prasečí karty č. 2. Anna si vybrala řadu s vystřelovací kartou č. 2, *Plachťákem* a *Rud'ákem*. Zaútočí na Lenčinu prasečí kartu č. 2 *Rud'ákem*, aby odstranila štítovou kartu. Jakmile je štít odstraněn, může zaútočit na tuto prasečí kartu *Plachťákem*.



PASS

Pokud si hráč v nabídce vybere trojici karet, s níž nelze zaútočit, musí ohlásit pass. Může jít o užitečnou obrannou taktiku, protože hráči umožní odstranit karty, které by k útoku mohli použít soupeři. Všechny 3 karty pak bez uplatnění odhodí. Pokud je v trojici štítová karta, lze ji uplatnit.

Příklad: Martin si nemůže vybrat řádek nebo sloupec, který by mu umožnil zaútočit na jiného hráče, tak si místo toho vybere řádek se třemi ptačími kartami, na nichž jsou stejní hrdinové jako na ptačích žetonech, které má ještě obráceny lícem dolů. Tím soupeřům zabrání použít tyto ptačí karty proti němu.



4. Ukončení tahu

Potom, co hráč provede všechny své akce, odloží všechny 3 použité nebo nepoužité karty (kromě umístěné štítové karty) lícem nahoru na odhazovací hromádku vedle dobíracího balíčku. Pak postupně obrátí další 3 vrchní karty z balíčku a umístí je do nabídky zleva doprava nebo shora dolů tak, aby vyplnily prázdný řádek nebo sloupec. Když dojdou karty v dobíracím balíčku, vytvořte nový z odhazovací hromádky.

KONEC HRY

Jakmile hráč nasbírá 9 nebo více písklat, ihned vítězí!

VARIANTA PRO DVA HRÁČE

Připravte karty a žetony, jako by hráli 3 hráči. Použijte jakoukoli nevyužitou barvu pro pomyslného, tzv. stínového hráče. Na stínového hráče můžete ve svém tahu zaútočit, ale on sám nehraje. Všechna ostatní pravidla zůstávají stejná.

► VERZE PRO POKROČILÉ

Platí všechna pravidla základní hry s několika níže vysvětlenými úpravami:

CÍL HRY

Získejte co nejvíce písklat ukrytých ve vajíčkách a zároveň chraňte vajíčka na vlastní části Prasečáku. V této verzi hry vítězí hráč s nejvyšším celkovým počtem uchráněných i získaných písklat.

PŘÍPRAVA HRY

1. Místo rozdávání ptačích žetonů hráčům v jejich zvolené barvě smíchejte všech 40 ptačích žetonů lícem dolů a nechte všechny hráče vybrat si z nich naslepo 8 žetonů.
2. Místo náhodného umísťování ptačích žetonů se na ně může hráč nejprve podívat a rozhodnout, kam je chce umístit. Každá prasečí karta musí mít u sebe alespoň 1 ptačí žeton, ale pokud chcete, může jich mít i více než 2. K jedné prasečí kartě můžete umístit i stejné ptačí žetony.

PAMATUJTE! Čím více různých ptačích žetonů je u prasečí karty, tím snazší je kartu zasáhnout.

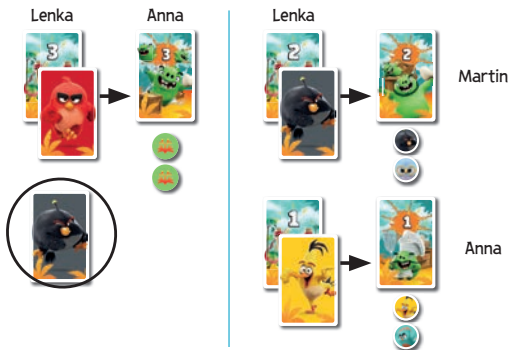
3. Místo náhodného rozmístění 4 vajíček se na ně může hráč nejprve podívat a rozhodnout, kam je chce dát. Každá prasečí karta musí mít u sebe právě 1 vajíčko.

PRŮBĚH HRY: S REZERVNÍMI KARTAMI

Každý hráč si může nechat až 1 kartu z nabídky jako osobní rezervu. Pokud si vezme z hrací plochy řadu nebo sloupec a nepotřebuje, případně nechce jednu z těchto karet hned použít, může si ji nechat položenou lícem nahoru vedle svých prasečích karet pro použití v některém z dalších tahů. Jako rezervní si může nechat i štítovou kartu. Rezervní kartu může hráč použít v libovolném tahu v kombinaci s kterýmkoli jinými kartami. Pokud ji použije, musí ji na konci svého tahu odhodit jako obvykle. V příštím tahu si pak může nechat jako rezervní další kartu. Pokud si hráč přeje rezervní kartu ještě před uplatněním vyměnit, může stávající rezervní kartu odhodit a nahradit ji novou. Na rozdíl od základní verze hry je v pokročilé variantě možné provést v jednom tahu dva útoky.



Příklad: Lenka si vybere řadu s vystřelovací kartou č. 3, *Rudákem* a *Bombasem*. Pamatuje si, že u Martinovy prasečí karty č. 2 se na jednom z žetonů skrývá *Bombas*. Zaútočí na Anninu prasečí kartu č. 3 *Rudákem* a kartu *Bombase* si nechá jako rezervní. V příštím tahu si vezme vystřelovací karty č. 2 a 1 a *Žlutase*. Zaútočí na Martinovu prasečí kartu č. 2 *Bombasem* z rezervní karty, vezme si vajíčko a potom zaútočí na Anninu prasečí kartu č. 1 *Žlutase*. Po tomto útoku odhodí všechny 4 karty. V příštím tahu si může znovu nechat jednu kartu jako rezervní.



KONEC HRY

Hra končí, jakmile kterýkoli z hráčů ztratí své poslední vajíčko. Sečtěte písklata ze všech svých vajíček: z těch, která jste získali od ostatních hráčů, i z těch vlastních, která se vám podařilo ubránit. Vítězí hráč s nejvyšším počtem písklat. V případě remízy vyhrává hráč s vyšším počtem vajíček. Pokud mají hráči shodný i počet vajíček, vítězí hráč s vyšším počtem vajíček získaných od soupeřů. V případě opětovné remízy se dotčení hráči o vítězství podělí.

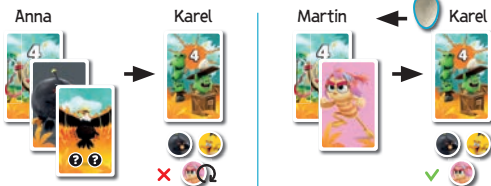
▶ VARIANTA PRO NÁROČNÉ

Platí všechna pravidla varianty pro pokročilé se dvěma úpravami:

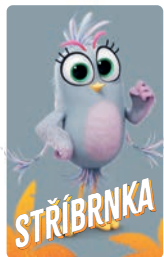
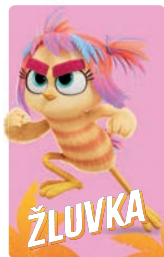
PRŮBĚH HRY

Kdykoli hráč zaútočí na prasečí kartu soupeře, ptačí žetony u této karty se obrátí, aby je všichni viděli. Pokud se jeden nebo více hrdinů na útočné kartě shoduje s hrdinou na jednom nebo více ptačích žetonech u napadené prasečí karty, zůstanou lícem nahoru pouze ptačí žetony hrdinů, kterým se povedlo zasáhnout cíl! Jakýkoli jiný žeton bude znovu obrácen lícem dolů. Vajíčko hráč získá pouze tehdy, když jeho útok vyřadí ze hry poslední zbývající ptačí žeton u dané prasečí karty. Každý ptačí žeton musí být vyřazen cíleným zásahem a vajíčko získá pouze hráč, kterému se u příslušné prasečí karty podařilo vyřadit ze hry poslední ptačí žeton.

Příklad: Anna útočí na Karlovu prasečí kartu č. 4 vystřelovací kartou č. 4 a dále kartou *Bombase* a orla Vazouna, s tou ohlásí útok *Žluťase* a *Stříbrnky*. Karel obrátí všechny 3 ptačí žetony: *Bombase*, *Žluťase* a *Žluvku*. *Žluťas* a *Bombas* zasáhli cíl, *Žluvka* se znovu otočí lícem dolů. Martin ve svém tahu útočí na stejnou prasečí kartu vystřelovací kartou č. 4 a kartou *Žluvky*. Za vyřazení této prasečí karty ze hry získává příslušné vajíčko.



Když si hráč vezme štítovou kartu, může ji umístit ke své vlastní kartě nebo na ptačí žetony soupeře. Pokud má soupeř v danou chvíli rezervní kartu, musí ji odhodit.



Vývoj hry: Robert Brouwer

Design: John van Es

Vývoj produktu: Liselotte Richard

    @mnkyentertainment

M N K Y
ENTERTAINMENT



6-99



2-5



15



© 2026 MNKY Entertainment, Nizozemsko
© 2026 Rovio Entertainment Ltd. Rovio,
Angry Birds, Bad Piggies, Mighty Eagle
a veškeré související prvky, názvy, loga
a postavy jsou chráněny ochrannou
známkou společnosti Rovio Entertainment
Ltd.

© 2026 REBO International CZ spol. s r.o.,
Michalská 432/12, 110 00 Praha 1
rebo@rebo.cz

www.mnkyentertainment.cz

Z anglického originálu *Angry Birds – POP THOSE PIGS!*
Překlad a redakce českého vydání:
REBO International CZ
Sazba: AMOS TYPO, s. r. o.
1. vydání 2026
004592701G

Vyrobena a vytištěna v Číně.
Všechna práva vyhrazena.

Žádná část tohoto produktu nesmí
být reprodukována bez předchozího
písemného souhlasu MNKY Entertain-
ment. Společnost MNKY Entertainment

vyvinula tuto hru s maximální péčí,
přesto nemůže nést odpovědnost za
jakékoli neblahé následky, ke kterým
by mohlo vlivem hry nebo případných
chyb v ní dojít.

POZOR! Hra obsahuje malé části, které
by nejmenší děti mohly vdechnout, spol-
knout nebo se jimi zadusit. U dětí do tří
let zajištění při zacházení s hrou dohléd
dospělé osoby. Některé prvky hry se mo-
hou lišit od obrázků v knize s pravidly.

ROVIO