

# PICKIT DRACI



Počet hráčů: 2-4 Věk: 6+ Čas hraní: 15 min.

## OBSAH BALÍČKU

### 92 herních karet

- 20 karet fialového draka (4 x 5 karet)
- 20 karet modrého draka (5 x 4 karty)
- 18 karet žlutého draka (6 x 3 karty)
- 16 karet červeného draka (8 x 2 karty)
- 14 karet zeleného draka (14 x 1 karta)
- 6 karet žolíků (2x bílý – univerzální, 1x fialový, 1x modrý, 1x žlutý, 1x červený)

### 8 karet úkolů

### 5 bodovacích karet

### 5 žetonů hráče

na počítání bodů

### 1 žeton začínajícího hráče

### informační karty

### pravidla hry



herní karty

karty úkolů



bodovací karty



informační  
karty



žetony hráče  
na počítání  
bodů



žeton  
začínajícího  
hráče



## PŘEDSTAVENÍ HRY



Hra Pickit přináší velmi jednoduchý herní princip sbírání karet. Nasbírej potřebné karty a vylož celého draka. Potom použivej speciální dračí schopnosti a získej co nejvíc bodů.

# PŘÍPRAVA HRY

Nejdříve oddělte karty draků od karet úkolů (Karty úkolů zatím nechejte bokem. Jejich použití je volitelné a jejich zařazení doporučujeme až po zahrání několika partií.)

Každý hráč si vybere bodovací kartu a žeton v jedné z pěti barev.

Určete začínajícího hráče a ten dostane žeton pro prvního hráče (pokud se nedohodnete jinak, začíná nejmladší hráč).

Poté se zamíchají karty draků a každému z hráčů se rozdá **5 karet**. Ze zbývajících karet se vytvoří **dobírací balíček**.

*V případě, že karty v dobíracím balíčku dojdou, vytvořte nový dobírací balíček zamícháním všech karet odhazovacího balíčku kromě té nejvrchnější, kterou necháte vyloženou.*

Každý z hráčů si ze svých pěti karet vybere 2 karty, které se mu hodí nejméně, a posune je hráči po pravé ruce.

Vedle dobíracího balíčku se vyloží **nabídka 4 karet** lícem nahoru. Vedle nabídky nechejte prostor, kde se bude tvořit **odhazovací balíček**.



## Rozložení hry ve 4 hráčích



# PRŮBĚH TAHU

Hráči se budou střídat v tazích po směru hodinových ručiček a každý hráč ve svém tahu vykoná tyto akce.

## 1 Tah karty (povinná akce)

Hráč si vybere jednu z karet vyložených v nabídce, nebo vrchní kartu z dobíracího balíčku.

## 2 Vyložení draka (dobrovolná akce)

Pokud má hráč v ruce kompletního draka, případně draka doplněného žolíkem, může ho vyložit před sebe na hrací plochu.

Schopnost právě vyloženého draka je pro hráče dostupná v jeho následujícím tahu (aby byla schopnost aktivní, drak nesmí obsahovat žolíka). Drak každé barvy dává hráči jinou schopnost. Schopnosti jsou vysvětleny níže v tomto návodu i na pomocných kartách.

Po vyložení draka si hráč hned započítá body na svém počítadle (body jsou i za draky se žolíky).

Místo vyložení draka může hráč vyměnit žolíka před sebou nebo před jiným hráčem. Více o žolících v části Žolík (JOKER).

## 3 Doplnění nabídky

Pokud si hráč vytáhl kartu z nabídky, nabídka se doplní z dobíracího balíčku.

## 4 Úprava karet v ruce na 5 karet (povinná akce)

Pokud hráč nevyložil žádného draka, bude mít v ruce 6 karet a musí jednu zahodit na odhazovací balíček tak, aby mu zůstalo přesně pět karet v ruce.

Pokud má hráč na konci svého tahu méně než 5 karet nebo vyložil draka, tak si doplní karty v ruce z dobíracího balíčku (ne z nabídky) tak, aby měl přesně 5 karet.

# KONEC HRY

Konec hry nastává v momentě, kdy jeden z hráčů vyloží draka a po započtení bodů dosáhne nebo překročí stanovený **cílový limit**. Po vyložení draka se aktivní kolo dohraje a následně se odehraje ještě jedno závěrečné kolo tak, aby měli všichni hráči stejný počet tahů.

Po ukončení závěrečného kola se spočítají body získané za draky. Vítězem se stává hráč s **nejvyšším počtem bodů**. V případě remízy vyhrává hráč s vyšším počtem vyložených kompletních draků.



## Cílový limit

2 hráči	30 bodů
3-4 hráči	25 bodů



## Bodování

Hráč získává body jen za kompletního draka. Ten může obsahovat jednoho nebo více žolíků.



### ZELENÝ DRAK

1 bod (8 bodů za sadu  
4 zelených draků)



### MODRÝ DRAK

7 bodů



### ČERVENÝ DRAK

3 body



### FIALOVÝ DRAK

9 bodů (11 bodů, pokud  
je bez žolíků + 2 body  
extra jsou jeho speciální  
schopnost)



### ŽLUTÝ DRAK

5 bodů

# SCHOPNOSTI DRAKŮ

Schopnosti draků se aktivují **vyložením kompletního draka**, který neobsahuje žádného žolíka.

Schopnost draka je aktivní a **nekumuluje se s počtem** vyložených draků stejného druhu.

(Např. Pokud má hráč vyložené 3 červené draky, stále se může podívat pouze na jednu vrchní kartu dobíracího balíčku.)

Když je kompletní drak vyložený, v levém horním a pravém dolním rohu najdete jeho **bodovou hodnotu**.



**Ikona speciální schopnosti** se nachází v pravém horním a levém dolním rohu.

## VARIACE HRY S ÚKOLY

Pickit Draci obsahuje 8 úkolů, které je možné hrát následujícím způsobem:

**Tajně:** Na začátku hry každý hráč dostane náhodně dvě karty úkolů, ze kterých si jednu vybere. Tento úkol je určený pouze jemu a po dobu hry jej může splnit.

**Věřejně:** Na začátku hry se náhodně vylosuje jeden veřejný úkol (nebo víc), za který dostane body každý hráč, co jej splní. (Po dobu hry je úkol vyložený na stole.)

**Kombinovaně:** na začátku hry si hráči vylosují svůj tajný úkol a zároveň se ze zbývajících karet náhodně vyloží na stůl i jeden veřejný úkol.

Body za splnění úkolů se počítají do celkového bodování po skončení hry!

Přehled karet úkolů najdete na poslední straně.

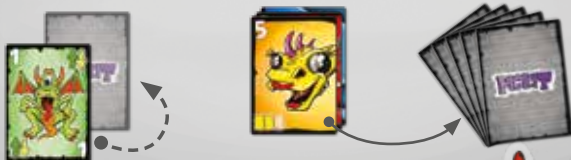
# ZELENÝ DRAK

Zelený drak je většinou veselý až bláznivý. Ostatní draci ho považují za nezbedné dítě. A když se spojí v hejnu více zelených draků, je z toho většinou divoká zábava!



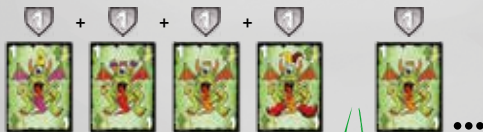
## Speciální schopnost

Hráč může v průběhu svého tahu „obětovat“ už vyložený zeleného draka (otočí ho lícem dolů) a vezme si vrchní kartu z odhazovacího balíčku. Otočený zelený drak zůstává před hráčem a nepočítá se do bodování ani do hejna, případně do úkolů.



## Bodování

Jeden Zelený drak je za 1 bod. Ale v případě, že má hráč na konci hry vyloženy čtyři zelené draky, stávají se hejnem, které má hodnotu 8 bodů. Každý zelený drak je za 1 bod pokud není součástí čtveřice.



$$2 \times 4 \text{ ks} = 8$$



# ČERVENÝ DRAK

Červený drak přesně ví, kdo má co za lubem, a proto se obvykle tváří velmi podezřívavě. Jeho dar jasnovidectví dokonale sedí k jeho zvědavé povaze.



## Speciální schopnost

Hráč se může na začátku svého tahu podívat na vrchní kartu dobíracího balíčku.



## Bodování

Červený drak se skládá ze dvou karet a kompletní drak přináší 3 body.



# ŽLUTÝ DRAK

Žlutý drak, nebo přesněji dračice, se ráda toulá a veselýma očima hledá nové kamarády. Leckdy zahlédne jen ocas a na druhé straně zase křídlo, a potom se nedokáže rozhodnout, kterého kamaráda pozdravit jako prvního.



## Speciální schopnost

Hráč může v průběhu svého tahu vyložit jednoho nekompletního draka v případě, že nevykládá žádného kompletního draka. Tohoto draka může za stejných podmínek doplnit v průběhu dalších tahů. Pokud je drak nekompletní, jeho schopnost není aktivní a hodnota jeho bodů se nezapočítává.



Tato schopnost hráči pomůže rychleji se dostat k novým kartám, ale nesmí zapomenout nekompletní draky dokončit.



## Bodování

Žlutý drak se skládá ze tří karet a kompletní drak přináší 5 bodů.





# MODRÝ DRAK

Modrý vodní drak miluje rychlou plavbu a vyskakování z vody. Pokaždé, když své dlouhé modré tělo vynese nad hladinu, nevědomky způsobí mohutné vlny.



## Speciální schopnost

Hráč může na začátku svého tahu odstranit všechny karty nabídky na odhazovací balíček a vyložit do nabídky nové karty. Odstraňuje je v pořadí 1 2 3 4 (viz obr.), tj. po odstranění nabídky je nahoře odhazovacího balíčku karta č. 4.



## Bodování

Modrý drak se skládá ze čtyř karet a kompletní drak přináší 7 bodů.



# FIALOVÝ DRAK

*Fialový drak je nejmohutnější ze všech draků. Když vzpřímí svou ohromnou postavu a rozprostře křídla, vytváří dojem, že je ještě o kus větší, a tím si vysloužil obdiv u ostatních draků.*

**+2**

## Speciální schopnost

Hráč vyložením kompletního fialového draka bez žolíku získá kromě devíti bodů i 2 bonusové body navíc. Vyložením více fialových draků se tato schopnost nekumuluje!

**9**

## Bodování

Fialový drak se skládá z pěti karet a kompletní drak přináší 9 bodů (plus možný bonus 2 body).



# ŽOLÍK (JOKER)



J

Hráč může na doplnění svého draka použít žolíky. Také může vyměnit svého/soupeřova vyloženého žolíka za odpovídající část draka. (Pokud tým vytvoří draka bez žolíků, aktivuje jeho schopnost!)

Výměna karty za žolíka probíhá místo fáze vyložení draka, tj. hráč nemůže vyměnit žolíka a následně ho ve stejném tahu použít.

Fialový, modrý, žlutý, červený žolík je použitelný jen na doplnění barevně příslušných draků.



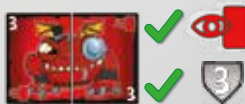
Bílí žolíci s duhovým pozadím jsou univerzální a je možné je použít u každého draka (kromě zeleného – toho není možné nahradit žolíkem).



Jeden vyložený drak může obsahovat i více žolíků.

Vyložený drak, který obsahuje žolíka, se považuje za kompletního draka.

Pokud hráč vyloží draka, který obsahuje žolíka, získá body náležící drakovi, ale schopnost draka se neaktivuje!



# POPIS ÚKOLŮ



**6 bodů** získá hráč, který má na konci hry vyloženého minimálně jednoho draka z každého druhu (barvy).



**4 body** získá hráč, který nemá na konci hry žádného vyloženého zeleného draka (obětovaní draci se nepočítají).



**4 body** získá hráč, který nemá na konci hry v rámci vyložených draků použitého žádného žolíka.



**4 body** získá hráč, který má na konci hry vyloženého kompletního modrého i fialového draka (mohou obsahovat žolíky).



**6 bodů** získá hráč, který má na konci hry minimálně tři kompletní žluté draky (mohou obsahovat žolíky).



**5 bodů** získá hráč, který má na konci hry vyložených nejvíce červených draků (mohou obsahovat žolíky). Pro splnění úkolu se stačí dělit s jiným hráčem (hráči) o první místo.



**5 bodů** získá hráč, který má na konci hry nejvíce vyložených kompletních draků (části draků ani „obětovaní“ zelení draci se nepočítají). Pro splnění úkolu se stačí dělit s jiným hráčem (hráči) o první místo.



**5 bodů** získá hráč, který má na konci hry ke každému vyloženému drakovi (kromě zeleného) vyloženého i zeleného draka. Výhradně v tomto případě je možné použít bílého žolíka místo zeleného draka!



Vydavatel:  
f4s, s.r.o.  
Jéghého 18074/14  
821 03 Bratislava  
www.ludopolis.sk

Autor hry: El-Jay Paulson  
Ilustrace: Michal Kozár



@artcavemaniac

Český překlad: Ivana Képesová  
Grafická sazba: Ondrej Pudmerický