



8+



30 min



2-4

# Hemžáci

Zahrada dokáže být místem vpravdě magickým. Jestliže se vám podaří udržet svůj zahradní svět rozmanitý a zdravý, naplní se postupně životem a stane se útočištěm fascinujících tvorů. Jako první hosté se objeví včely a kolibříci, kteří rozvlní vzduch pohybem svých křidélek. A když se zastavíte, sehnete se k zeleným stéblům trávy a zadíváte se pozorněji, objevíte skrytý, dosud nepoznaný svět – hemžíky. Drobné obyvatele ukrývající se v houbách, loužích a hromádkách listů. Jsou přímo u vašich nohou, žijí své malé životy, aniž by je kdo vnímal... dokud se nerozhodnete podívat se zblízka.



## 🌿 Cíl hry 🌿

Postupně vytvářejte pestrou a krásnou zahradu. Správně poskládanými kombinacemi dílků zahrady do ní lákejte včely a kolibříky. Plněním zvláštních podmínek objevujte hemžiky – fantastní obyvatele ukryté v listí, loužích a houbách. Po dvanácti kolech zvítězí hráč, který dokáže přilákat nejvíc včel, kolibříků a hemžiků.

## 🌿 Herní komponenty 🌿



1 látkový váček



50 dílků zahrady



4 počáteční dílky zahrady (se zeleným rubem)



4 karty listíků



4 karty loužičků



4 karty houbičků



20 figurek listíků



20 figurek loužičků



20 figurek houbičků



58 figurek kolibříků



71 figurek včel



1 pravidla hry

## 🦋 Příprava hry 🦋

1 Každému hráči rozdejte jeden počáteční dílek. Zbylé vraťte do krabice – ve hře je už nebudete používat.

2 Náhodně vyberte 1 kartu od každého druhu hemžíka (1× listíka, 1× loužíka a 1× houbíka) a položte je doprostřed stolu. Ostatní karty vraťte do krabice – ve hře je už nebudete používat. K vybraným kartám připravte všechny figurky hemžíků odpovídajícího druhu.



Pro první hru doporučujeme použít 3 karty hemžíků označené symbolem 🦋. Jsou nejjednodušší a nejsnadněji vám pomohou porozumět hře.

3 Poblíž karet a figurek hemžíků umístěte figurky včel a kolibříků.

4 Všechny dílky zahrady vložte do vāčku a důkladně je promíchejte. Podle počtu hráčů odeberte z vāčku příslušný počet dílků zahrady uvedených v tabulce a vraťte je zpět do krabice.







Počet hráčů	Dílků k odstranění
2	24
3	12
4	0

5 Nyní z vāčku vytáhněte 3 dílky a položte je doprostřed stolu – tím vytvoříte počáteční trh dílků.

6 Začínajícím hráčem se stává ten, kdo naposledy zalil svou zahradu či alespoň domácí květiny.




## 🌸 Dílky zahrady 🌸


Každý dílek zahrady obsahuje 4 pole. Každé pole představuje buď jeden z 5 typů terénu      nebo louži .

Ve hře se vyskytují 2 druhy dílků: dílky s louží a dílky bez louže.



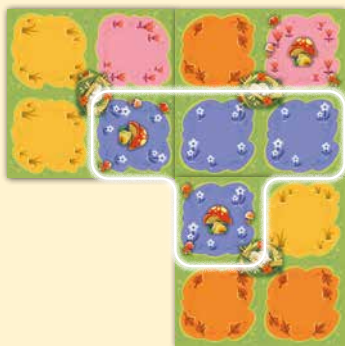
Dílky s louží obsahují 1 pole louže , 1 barevné pole terénu a 2 sousedící pole terénu jiné barvy.



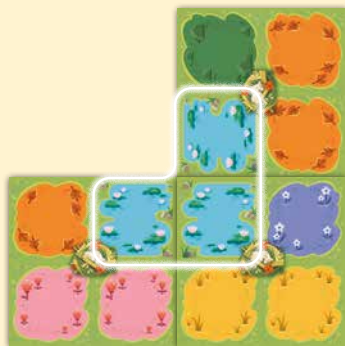
Dílky bez louže obsahují 4 pole terénu ve 3 barvách: 1 barevné pole s houbou , 1 další pole jiné barvy a 2 sousedící pole třetí barvy.



Uprostřed každého dílku se nachází hnízdo – středová pozice, sousedící se všemi 4 poličky terénu.



Pokud vedle sebe umístíte 2 dílky se stejnou barvou terénu, území spojíte do **oblasti** větších rozměrů.



Pokud vedle sebe umístíte 2 a více louží, spojíte je do jedné větší.

Každý dílek je oboustranný, druhá strana je zrcadlovým obrazem první. Při pokládání jej můžete libovolně otáčet i převracet.

## Průběh hry

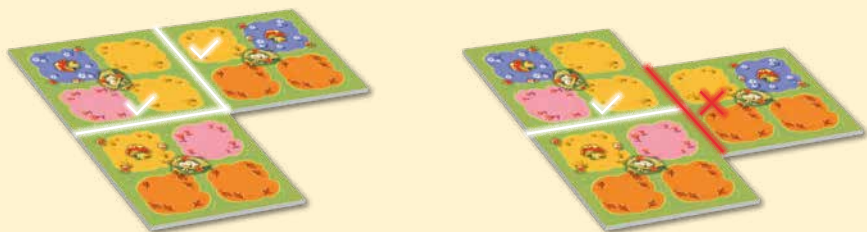
Hra se skládá z jednotlivých tahů hráče, ve kterých se budete střídat počínaje začínajícím hráčem, a dále ve směru hodinových ručiček.

**Tah hráče se skládá ze 2 fází:** umístění dílku zahrady a možný příchod nových obyvatel. Tím tah končí a na tahu je další hráč.

### Fáze 1: Umístění dílku zahrady

Vyberte si jeden ze 3 dílků na trhu a položte jej do své zahrady vedle některého z již vyložených dílků. Dílek si můžete před rozhodnutím vzít do ruky a přiložit k ostatním, abyste si ověřili, zda vám vyhovuje. Od okamžiku, kdy dílek finálně umístíte, nesmíte již s ním do konce hry hýbat.

Nový dílek musíte přiložit **celou jednou stranou** k již umístěnému dílku. Nesmí tedy sousedit jednou stranou se dvěma různými dílky zároveň, dílky tím pádem skládáte „do mřížky“.



Barvy terénů ani louže na sebe nemusí navazovat – to je čistě na vašem uvážení. Dílky můžete umísťovat jak chcete, jen musíte dodržet výše uvedená pravidla.

### Fáze 2: Možný příchod nových obyvatel

Jakmile do své zahrady umístíte nový dílek, zkontrolujte, zda jste nepřilákali nové obyvatel. Doporučené pořadí kontroly je: včely, kolibříci, listíci, loužící a houbíci.



## 🐝 Včely 🐝

Včely se objeví vždy, když vytvoříte novou oblast alespoň 3 sousedících polí stejné barvy. Taková oblast se nazývá **opylená oblast** 1.

VeźmĚte jednu figurku včely a poloźte ji kamkoliv do novĚ vzniklĚ opylenĚ oblasti 2. PotĚ zkontrolujte, zda uź ve svĚ zahradĚ nemĚte jinĚ opylenĚ oblasti tĚže barvy.

Pokud ano, pŕidejte do kaźdĚ takovĚ oblasti jednu včelu 3.



V opylenĚch oblastech neexistuje ŗadnĚ limit poćtu vćel, kterĚ do nich mĚžete umĚstit. Pokud vĚm dojdou figurky, mĚžete je nahradit ćimkoliv jinĚm.



**DŭležitĚ:** Kdyź jiź existujĚcĚ opylenou oblast jen zvĚtřĚte, novĚ vćely nepŕidĚvejte.

Pokud novĚ umĚstĚnĚ dĚleky zpŭsobĚ vznik dvou novĚch opylenĚch oblastĚ (kaźdĚ o velikosti 3+), obĚ pŕilĚkajĚ vćely a stanou se opylenĚmi.

## 🐦 KolibŕĚk 🐦

Jakmile vřechna pole terĚnu na dĚlku patŕĚ do nĚjakĚ opylenĚ oblasti, **pŕĚletĚ kolibŕĚk**. Figurku kolibŕĚka poloźte do hnidza uprostŕed danĚho dĚlku 1.

NĚkterĚ dĚlky se sklĚdajĚ ze 4 polĚ terĚnu, jinĚ ze 3 polĚ terĚnu a louže.

- DĚlky se 4 polĚ terĚnu musĚ mĚt vřechna 4 pole soućastĚ opylenĚch oblastĚ.
- DĚlky se 3 terĚny a jednou louží vyžadujĚ, aby opylenĚ byly vřechny 3 oblasti, do kterĚch nĚleží jednotlivĚ pole terĚnu – louží pro umĚstĚnĚ kolibŕĚka nepoćtejte.





A to není vše. Pokud se vám podaří vytvořit **řadu 3 dílků**, z nichž každý přilákal alespoň jednoho kolibříka, prostřední dílek přiláká dalšího kolibříka.



Totéž platí pro případ, kdy vytvoříte **sloupec 3 dílků** s kolibříky.




To znamená, že v **jednom hnízdě** mohou být **maximálně 3 kolibříci**.




## Obyvatelé zahrady aneb hemžící

Pokud se vaše zahrada rozrůstá, máte šanci, že přilákáte nové obyvatelé. Aby se tak stalo, musíte si všimat podmínek jednotlivých karet hemžících pro jejich umístění. Jakmile splníte příslušné požadavky, vezměte si figurku příslušného hemžíka a umístěte ji předepsaným způsobem.

Platí zde obecná pravidla pro všechny hemžíky:

 Pokud karta hemžíka neříká výslovně něco jiného, každá kombinace polí terénu může splnit požadavek pouze jednou.

 Na jednom poli terénu mohou být různí hemžíci.

Na následujících stránkách najdete popisy všech karet hemžíků. U karet, jejichž text končí (\*), doporučujeme nahlédnout zde do pravidel.



### Konec tahu

Jakmile přidáte všechny včely, kolibříky, listíky, loužičky a houbíky přilákané v tomto tahu, doplňte trh dílků jedním dílkem z váčku a váš tah končí. Nyní je na tahu další hráč ve směru hodinových ručiček.

### Konec hry

V okamžiku, kdy dojde zásoba dílků ve váčku a není možné doplnit trh, nastává konec hry a následuje závěrečné bodování. Každý z hráčů odehrál 12 tahů a jeho zahrada obsahuje 13 dílků.

Pro každý druh hemžíků spočítejte, kdo má **nejvíce** figurek daného druhu v porovnání s ostatními. Hráč s nejvyšším počtem si vždy vezme 2 figurky daného druhu a přidá si je do zahrady. V případě remízy si vezmou figurky navíc všichni, kterých se remíza týká.

Poté hráči sečtou všechny figurky ve své zahradě: včely, kolibříky, listíky, loužičky a nakonec houbíky. **Hráč s nejvyšším počtem získaných figurek se stává vítězem.** V případě remízy vítězí hráč s nejvyšším počtem přilákaných kolibříků. Pokud remíza trvá, vítězí hráč s nejvíce včelami. Pokud ani včely nerozhodnou, hráči se o vítězství podělí.

## 🍁 Listici 🍁

### 🍁 HOKYNÁŘKA

Pokud máte opylenou oblast se 4 poli terénu uspořádanými do čtverce, přilákáte listíka. Jeho figurku umístěte doprostřed této čtvercové oblasti. Žádné z těchto 4 polí již nesmíte využít k přilákání jiného listíka.



### 🍁 NEPOSEDA

Pokud máte opylenou oblast o alespoň 5 polích terénu, přilákáte listíka. Jeho figurku umístěte kamkoli do dané oblasti. Danou oblast terénu už nemůžete využít k přilákání jiného listíka.



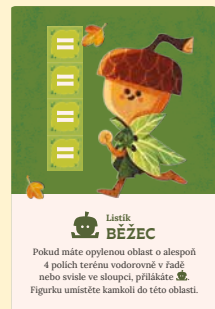
### 🍁 KOKETKA

Pokud máte 4 pole terénu uspořádaná do čtverce a každé z nich má jinou barvu, případně je jedno z nich louže, přilákáte listíka. Jeho figurku umístěte doprostřed této čtvercové oblasti. Žádné z těchto 4 polí již nesmíte využít k přilákání jiného listíka.



### 🍁 BĚŽEC

Pokud máte opylenou oblast o 4 polích uspořádaných vodorovně v řadě nebo svisle ve sloupci, přilákáte listíka. Jeho figurku umístěte kamkoli do dané oblasti. Danou oblast terénu už nemůžete využít k přilákání jiného listíka.



## **HOSTITELKA**

Pokud vytvoříte oblast alespoň se 2 houbami, přilákáte houbíka. Nemusí být opylena. Jeho figurku umístíte kamkoli do dané oblasti. Danou oblast terénu už nemůžete využít k přilákání jiného houbíka.

## **PRŮZKUMNÍK**

Pokud vytvoříte linii tvořenou 3 houbami, nezávisle na jejich vzdálenosti od sebe, přilákáte houbíka. Jeho figurku umístíte na prostřední z těchto 3 hub. Houby mohou být na libovolném terénu a libovolně vzdálené. Jestliže později v průběhu hry splníte podmínky této karty umístěním dalšího dílku, můžete přilákat dalšího houbíka s využitím hub, které na sobě nemají figurku houbíka.

## **SBĚRATELKA**

Pokud vytvoříte úhlopříčku ze 2 polí obsahujících houby, přilákáte houbíka. Jeho figurku umístíte na jednu z těchto dvou hub. Jestliže později v průběhu hry znovu splníte podmínky této karty, houbu, která na sobě nemá houbíka, můžete znovu využít k přilákání dalšího houbíka.

## **SAMOTÁŘ**

Pokud obestavíte pole terénu s houbou 8 polí terénu libovolného typu, které na sobě houby nemají, přilákáte houbíka. Jeho figurku umístíte na obestavěné pole s houbou.



## Loužici

### POTÁPĚČKA

Pokud vytvoříte louži ze 2 a více polí louží, přilákáte loužika.  
Jestliže později v průběhu hry louži rozšíříte o další pole, dalšího loužika už nepřilákáte.



### KAPITÁN

Pokud umístíte 2 louže tak, že mezi nimi bude jedno pole terénu, které na sobě nemá louži, přilákáte loužika. Jeho figurku umístíte na pole mezi loužemi.

Jestliže později v průběhu hry splníte podmínky této karty umístěním dalšího dílku, můžete tyto louže využít znovu k přilákání dalších loužiků.



### KÁMOŠ

Pokud vytvoříte úhlopříčku ze 2 louží, přilákáte loužika. Umístíte jeho figurku na jednu z těchto dvou louží.

Jestliže později v průběhu hry splníte podmínky této karty umístěním dalšího dílku, můžete louži bez loužika využít znovu k přilákání dalších loužiků.



### STYDLINKA

Pokud obestavíte pole louže 8 poli libovolného terénu (kromě louží), přilákáte loužika. Jeho figurku umístíte na obestavené pole louže.





## Realizační tým

Vydavatel: Fractal Juegos

[www.fractaljuegos.com](http://www.fractaljuegos.com)


Autoři hry: Trevor Benjamin, Brett J. Gilbert

Ilustrace: Paulina Victoria

Editace a vývoj: Laura Mena, Manuel Warner

Grafický design: Laura Mena, Paulina Vasconcelo

Autor pravidel: Manuel Warner



## Česká verze

Distributor pro ČR a SR: Old Dawg s.r.o.

[www.old-dawg.cz](http://www.old-dawg.cz)

Překlad: Jan Adam

Korektury: Pavel Illichmann, Vratislav Postl, Václav Němý

Grafický design a sazba: Pavel Illichmann

Editor: Martin Herman

Designéři děkují všem nadšeným testerům, díky zaslouží jmenovitě Maya a Louis Benjamin, Lisa Macwan, Dave 'The Mage', Andrew Sheerin, Dave Neale, Michael Lee, Bailey Hogben, Rick Hollingsworth, Ted Getschman, 'Little' Dave a všichni z Cambridge Playtest.

Dále by vydavatelský tým rád poděkoval následujícím: Ivania Aranzáez, Alberto Araya, Nico Asinomás, Alfredo Barra, Freddy Bravo, Francisco Casado, Daniela Castro, Daniel, Natalia Fernández, Caterina di Girolamo, Javi Gallegos, Tihare González, Carina Guajardo, Constanza Herrera, Jorge Hernández, Pablo Jaramillo, Gonzalo Morales, Cristopher Morales, Catalina Morales, Brian Miranda, Ignacia Montes, Jorge Mendoza, Blas Mena, Andrea Malatesta, Jeremías Opazo, Duban Parra, Ignacio Parra, Javiera Paredes, Viviana Pilquimán, Javiera Pizarro, F Queen, Diego Quezada, Benjamín Rosales, Claudia Rebolledo, Luis Saavedra, Kevin Sandoval, Sergio Sepulveda, Matías Suarez, Gerardo Trincado, Antonio Villamondos, Ricardo Vergara a Bernardo Vásquez.

© 2026 Fractal Juegos

Všechna práva vyhrazena.

Vyrobeno v Číně společností Whatz Games.

