



Tam venku je džungla!



8+



2-4



20



Cíl hry

Když v baru U Komodského varana nastane divoká noc, všechna zvířata chtějí pařit! Ale nejdřív se musí prodrat mezi svými rivaly až k Nebeské bráně. Kdyžkoli ve frontě stojí pět zvířat, první dvě se dostanou do baru, zatímco to poslední vyhazovač vykopne. Kdo dostane do baru nejvíc svých zvířat, má dobrou šanci zvítězit!

Kombinace: Safari Bar + Safari Bar: Nové šelmy před barem + Safari Bar: Další šelmy na tahu

- Zvířata ze všech tří dílů hry Safari Bar můžete libovolně kombinovat. Platí přitom ale pravidlo, že od každé bodové hodnoty 1-12 můžete mít právě jedno zvíře.

! *Například pokud chce hráč mít v balíčku karet buvola (Safari Bar 3 – hodnota 10), vrátí krokodýla (Safari Bar 1 – hodnota 10) a tygra (Safari Bar 2 – hodnota 10) do jejich příslušných krabiček.*

- Před hrou se společně rozhodněte, jestli chcete hrát s tasmaným čertem (hodnota 0), nebo bez něj.

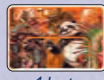
Obsah hry



52 karet (13 zvířat v každé ze čtyř barev)

Příprava hry

Doprostřed stolu položte karty **Nebeské brány** (s gorilou) a **Vyhození** (s nakopnutým zvířátkem) a mezi nimi nechte dost místa na **5 karet zvířat**. Těto řadě budeme říkat **Tlačénice**. Vedle Nebeské brány položte kartu **Safari Bar** a vedle Vyhození kartu **TO JE KONEC**. Každý hráč zamíchá svých 12 nebo 13 (hraje-li s tasmaným čertem) karet, položí je lícem dolů před sebe a **4 vrchní karty** si dobere.



1 karta
Safari Bar



2 karty Nebeská brána / Vyhození (oboustranně)



1 karta
TO JE KONEC



2 přehledové karty

Průběh hry

Hraje se po směru hodinových ručiček. Hráč v rámci svého tahu provede pět následujících kroků:

1. Zahrání zvířete
2. Akce nového zvířete
3. Provedení „opakujících se“ akcí zvířat
4. Kontrola pěti zvířat
5. Dobrání karty



1. Zahrání zvířete

Hráč zahraje jednu kartu zvířete ze své ruky lícem nahoru na první volné místo v Tlačenci (počítáno od Nebeské brány). Umísťuje tedy své zvíře co nejbližší Nebeské bráně, ale vždy na konec fronty.



Příklad 1: Červený hráč zahrál do Tlačence svého buvola. Buvol tak jde na konec fronty.

2. Akce nového zvířete

Hráč provede akci svého právě umístěného zvířete (strana 5–12), pokud je to možné a jak moc je to možné.



Příklad 2: Buvol (síla 10) je silnější než plameňák (síla 2), a trkne ho tak svými rohy. Pro plameňáka TO JE KONEC!

! Pokud aktivní hráč ve stejnou chvíli vyrazí více zvířat na kartu TO JE KONEC, rozhoduje o pořadí zvířat on.

3. Provedení „opakujících se“ akcí zvířat (G)

Tři zvířata mají „opakující se“ akce. Akce velbloudice, buvola a opaki se tak vyhodnocují znovu v **každém následujícím tahu každého následujícího hráče** (pokud je to možné). Začněte s „opakující se“ akcí zvířete nejbliže k Nebeské bráně a pokračujte směrem ke kartě Vyhození.



Příklad 3: „Opakující se“ opaki předběhne slabšího pásovice. Pásovec (který sám žádnou „opakující se“ akci nemá) se tak ocitne před buvolem a žádnou „opakující se“ akci nemá. Buvol byl ale právě zahrán a v tomto tahu již vyrazil plameňáka na kartu **TO JE KONEC**. V tomto tahu už tak netrkne další zvíře a jeho „opakující se“ akce se spustí až v tahu následujícího hráče.

! **Kdykoli se v Tlačenicí objeví díry, všechna zvířata se posunou dopředu při zachování stávajícího pořadí.**

4. Kontrola pěti zvířat

Po provedení akcí všech zvířat proveďte kontrolu **5 zvířat**.

Je ve frontě alespoň pět zvířat?

! **Běžně není možné, aby bylo v Tlačenicí více než 5 zvířat poté, co jsou provedeny všechny akce. Při hře s tasamánským čertem ale taková situace nastat může (viz Příklad 20).**

- Negativní výsledek: Pokud je v Tlačenicí míň jak 5 zvířat, nic se neděje (hráč přejde na krok 5. Dobrání karty).
- Pozitivní výsledek: Pokud je v Tlačenicí alespoň 5 zvířat, dejte dvě zvířata, která jsou nejbliže k Nebeské bráně, lícem dolů na kartu Safari bar a zvíře nejbliže lícem nahoru na kartu **TO JE KONEC**. Zvířata, která zůstala v Tlačenicí, posuňte směrem k Nebeské bráně (pořadí zůstává zachováno).





Příklad 4: Po akcích všech zvířat zůstává v Tlačenci pět zvířat. Okapi a buvol jsou nejbližší Nebeské brány a vstoupí do baru (lícem dolů). Pásovec je úplně vzadu u karty Vyhození. Pro pásovce TO JE KONEC!

! Zvířata v baru jsou vždy umístěna lícem dolů, na kartě TO JE KONEC pak lícem nahoru.

5. Dobrání karty

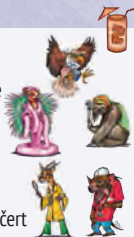
Hráč zakončí svůj tah dobráním karty z dobíracího balíčku, aby měl v ruce opět čtyři karty. Pokud je jeho dobírací balíček prázdný, kartu již nedobírá.

Konec hry a vítězství

Hra končí v okamžiku, kdy všichni hráči zahráli všechna zvířata. Vyhrává hráč s nejvyšším bodovým součtem zvířat v Safari Baru. V případě shody je vítězství sdílené.

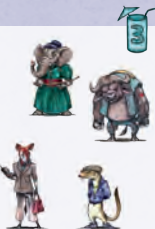
2 body:

- 11 Velbloudice
- 9 Orel
- 7 Lenochod
- 3 Gazela
- 0 Tasmánský čert



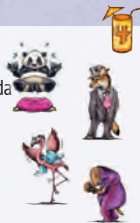
3 body:

- 12 Slon
- 10 Buvol
- 8 Okapi
- 4 Lasička



4 body:

- 6 Zenová panda
- 5 Kojot
- 2 Plameňák
- 1 Pásovec



Karty zvířat

Každý hráč má 12 (nebo 13) karet. Všichni hráči mají stejnou sadu karet.

Přehledové karty hráčům připomínají, co každé zvíře dělá.

Informace hráči najdou i na kartách zvířat.



Symbyly

„Opakující se“ akce zvířete:
Aktivuje se v každém tahu každého hráče.

„Stálá“ akce zvířete:
Aktivní neustále.

Velký drsňák:
Silný a nebezpečný.

Malý protivta:
Ne tak silný, ale zákeřný.

Dvojník:
Využívá akce jiných zvířat.

Předbíhač:
Tlačí se kupředu.

Štít:
Blokuje a chrání.

Akce zvířat



12: Slon... Nikdy nezapomene, jak napočítat do dvanácti

Slon se v Tlačenci protlačí přes zvířata, jejichž souhrnná síla je 12 nebo méně.

! Předběhne i jiného slona!



Příklad 5: Slon se protlačí před gazelu (síla 3) a okapi (síla 8), jelikož $3 + 8 \leq 12$. Zůstane ale za buvolem (síla 10), protože $3 + 8 + 10 > 12$.




11: Velbloudice... Vrhá stín na menší zvířata



Velbloudice je předbíhač. Pokud je zvíře, které je v Tlačenci přímo před ní, slabší (má sílu < 11), stoupne na něj a vrhne na něj svůj stín.



Příklad 6: Zelený hráč zahrál svoji velbloudici. Ta stoupne na (slabšího) plameňáka a vrhne na něj svůj stín.

 Velbloudice provádí svou „opakující se“ akci každým následující tah každého následujícího hráče. Když se pohne na zvíře před sebou, propustí to, na kterém právě stojí.

Dokud velbloudice na zvířeti stojí, tak toto zvíře se hry aktivně neúčastní, ale „sdílí osud velbloudice“. Pokud se velbloudice dostane do baru nebo pokud jde na kartu TO JE KONEC, bere vždy zvíře ve svém stínu s sebou (viz Příklad 13).




Příklad 7: Po zahrání všech akcí je ve frontě 5 zvířat. Dvě velbloudice jsou nejbližší Nebeské brány a dostanou se do baru, kam s sebou berou pásovice a kojota pod sebou. Buvol je nejbližší kartě Vyhození a jde na kartu TO JE KONEC. Plameňák a slon se pohnou směrem k Nebeské bráně a jejich pořadí přitom zůstává zachováno.



10: Buvol... Trká zvířata znovu a znovu svými rohy



Buvol je velký drsňák. Pokud je zvíře před ním slabší (má sílu < 10), tak ho trkne svými rohy. Pro zvíře TO JE KONEC (Příklad 2).

 Buvol provádí svou akci „opakovaně“ v každém následujícím tahu každého hráče. V každém tahu ale trkne jen jedno zvíře.



9: Orel... Vznáší se ve vzduchu, dokud dole není pět zvířat!



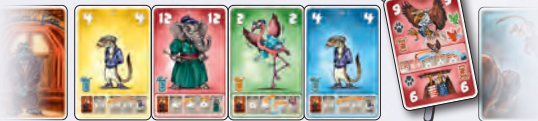
Orel létá nad Tlačenicí. Pokud už jeden ve vzduchu je, jde nově zahraný orel ihned na kartu TO JE KONEC.

! *Králem nebes může být jen jeden!*

Dokud je orel ve vzduchu, nemají na něj akce jiných zvířat vliv. Stejně tak se orel ve vzduchu nepočítá do počtu pěti zvířat na konci tahu.

! *Kojot nepřesvědčí orla, aby šel na konec fronty, pásovec ho nevykoulí a tasmánský čert ho nezamíchá!*

! Orel je velký drsňák. Pokud je po provedení akcí zvířat v Tlačenicí pět zvířat, orel shora zaútočí na nejslabší zvíře ve frontě. Pokud je nejslabších zvířat několik, orel zaútočí na to, které je nejbližší Nebeské brány. Pokud je toto zvíře slabší než orel (< 9), jde na kartu TO JE KONEC. Orel poté zaujme jeho místo. Pokud není žádné zvíře slabší než orel, jde na TO JE KONEC orel.



Příklad 8: Orel jde rovnou do vzduchu. Při kontrole na konci tahu není v Tlačenicí pět karet.

! *Když orel útočí, otočte jeho kartu vzhůru nohama!*



Příklad 9: Žlutý hráč zahrál okapi, která předběhla lasičku.

Na konci tahu je v Tlačenicí pět karet.

Orel zaútočí na plameňáka a zaujme jeho místo.

Pro plameňáka TO JE KONEC (pořádné štěstí pro žlutou lasičku, která jinak byla na ráně!).

Žlutá lasička a červený slon jdou do baru.

Pro modrou lasičku TO JE KONEC!

! Orel dole na zemi v Tlačenicí nebrání jinému hráči zahrát orla do vzduchu.
• V Tlačenicí může být několik orlů, ve vzduchu ale jen jeden!



8: Okapi... Napůl žirafa, napůl zebra



Okapi předběhne zvíře přímo před sebou, pokud je toto zvíře slabší (< 8) (Příklad 9).

! Pokud je před ní stejně silné nebo silnější zvíře, tak zůstává!

o Okapi provádí svou „opakující se“ akci v každém následujícím tahu každého hráče. Nikdy ale nepředběhne víc než jedno zvíře za tah (Příklad 3).

o Okapi je zároveň „stále“ aktivní. Je **o** „Stále“ blokuje předběhače (velbloudice) a velké drsňáky (buvoly a orly). Tahle zvířata nemůžou okapi předběhnout ani způsobit, že bude vyhozena.



Příklad 10: Modrý hráč zahrál svoji velbloudici. Chce stoupnout na zvíře přímo před sebou v Tlačení. Tohle zvíře je ale okapi, která, přestože je slabší než velbloudice, „stále“ blokuje předběhače. Okapi tak před velbloudicí ochrání i orla nacházejícího se ve frontě před ní.



7: Lenochod... Tak pomalý, že všechny za sebou uspí



Lenochod se posune před jakékoliv zvíře s „opakující se“ nebo „stálou“ schopností (velbloudice, buvol, okapi, gazela), ale ne před dalšího lenochoda.

Lenochod je **o**, takže dokud je před zvířetem, tak neguje jeho „opakující se“ nebo „stále“ akce (kromě jiných lenochodů).



Příklad 11: Zelený hráč zahrál svého lenochoda, který se poté posune před okapi. Okapi tak nemůže předběhnout lenochoda svou „opakující se“ akcí. Místo toho se ocitne ve stínu velbloudice, protože nemůže blokovat její „opakující se“ akci.

Pokud se situace nezmění, tak bude v dalším tahu lenochod negovat akci velbloudice a zabráni jí tak v dalším postupu.

Lenochod nemůže negovat akci nově umístěného zvířete (2. Akce nového zvířete).



Příklad 12: Žlutý hráč zahrál svého buvola. Ten trkne lenochoda před sebou rohy.



6: Zenová panda... Přináší do Tlačeničky rovnováhu



Zenová panda je malý protiva. Vybere si, mezi jaká dvě zvířata v Tlačeničce vstoupí a tím vytvoří střed fronty.

Pokud je na jedné straně od pandy více zvířat než na druhé, narušují tato zvířata (ta nejdále od pandy) rovnováhu. Pro zvířata narušující rovnováhu TO JE KONEC!

Pokud je v Tlačeničce jen jedno nebo žádné zvíře, tak jde panda na konec fronty a nedělá nic.



Příklad 13: Modrý hráč zahrál svou pandu, která si může vybrat mezi třemi místy. Pokud ji umístí mezi zelenou velbloudici a žlutou gazelu, žádné zvíře nenarušuje rovnováhu a na konci tahu je ve frontě pět karet (do baru vstoupí celkem čtyři zvířata, ale modrá panda ne).



Příklad 14: Pokud si panda vybere místo mezi dvěma velbloudicemi, bude mít nalevo jen jedno zvíře, takže napravo může zůstat taky jen jedno. TO JE KONEC pro gazelu a plameňáka. Zelená velbloudice poté stoupne na pandu díky své „opakující se“ akci. Na konci tahu není ve hře pět karet.



5: Kojot... Přesvědčí jiné zvíře, aby šlo na konec fronty



Kojot je dvojník. Přesvědčí jiné zvíře, aby šlo na konec fronty a využilo svoji akci zvířete, jako by bylo právě zahráno.

Pokud akce zvířete umožňuje více různých možností, nevybírá si mezi nimi hráč jeho barvy, ale hráč, který zahrál kojota.

! Kojoti nesmí přesvědčovat jiné kojoty!



Příklad 15: Kojot přesvědčí velbloudici, aby šla na konec řady. Pásovec sdílí její osud.



Příklad 16: Přesvědčená velbloudice spustí svoji akci, jako by byla právě zahrána, a stoupne na kojota. Pásovec nedělá nic.



4: Lasička... Prosmýkne se kolem silnějších zvířat

Lasička se prosmýkne kolem všech silnějších zvířat (> 4). Zastaví se za slabším nebo stejně silným zvířetem nebo před Nebeskou bránou.



Příklad 17: Lasička se prosmýkne kolem velbloudice (síla 11) a pandy (síla 6). Zastaví se za pásovcem (síla 1). Velbloudice poté díky své „opakuji se“ akci stoupne na pandu.



3: Gazela... Uteče do baru při prvním náznaku problémů ve zpětném zrcátku



Gazela přeskočí přes poslední zvíře v Tlačeni.

! *Nedělá to „opakovaně“!*

Gazela však má i svou „stálou“ schopnost. Pokud by měla být poslána na kartu TO JE KONEC velkým drsníkem (buvol či orek), uteče místo toho rovnou do baru!

Tato schopnost se ale nepoužije v tahu, kdy byla gazela zahrána. V tom případě by šla na kartu TO JE KONEC.

! *Gazela potřebuje tah, aby vytáhla své „zpětné zrcátko“!*



Příklad 18: *Modrý hráč zahrál svého lenochoda před buvola. Ve frontě tak je pět karet. Orel zaútočí na gazelu, která uteče rovnou do baru. Pro orla TO JE KONEC, protože je ve frontě pátý! Lenochod a buvol vstoupí do baru.*



2: Plameňák... Udává rytmus a ostatní zvířata musí následovat



Plameňák vtančí mezi dvě zvířata před sebou a vymění jim jejich místa v Tlačeni. Pokud je v Tlačeni jen jedno nebo žádné zvíře, tak jde plameňák na konec fronty a nedělá nic.



Příklad 19: *Plameňák vtančí mezi slona a buvola a vymění jim jejich pozice. Buvol brzy trkne pásovcy svými rohy!*



1: Pásovec... Koulí si svoji cestu do baru a přitom sundá ostatní



Pásovec je malý protivák. Koulí si to přímo k Nebeské bráně a přitom shodí všechna zvířata jedné zvolené síly. TO JE KONEC pro všechna zvířata dané zvolené síly.

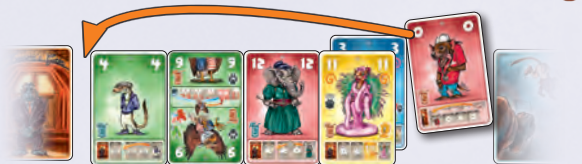
! Pásovec, který takto vyhodí ostatní pásovice, sám zůstane v Tlačnici!



0: Tasmánský čert... Roztočí v celé frontě kola chaosu

Tasmánský čert vlétne přímo k Nebeské bráně. Ostatní zvířata zůstávají v Tlačnici, ale jsou náhodně zamíchána.

! Nezapomeňte po zamíchání provedést všechny „opakující se“ akce zvířat (3. Provedení „opakujících se“ akcí zvířat!



Příklad 20: Tasmánský čert se protáhne až k Nebeské bráně a všechna ostatní zvířata se promíchají. Na konci tahu je ve frontě pět karet. Tasmánský čert a lasička vejdou do baru. Pro gazelu TO JE KONEC. Slon, velbloudice a na zemi sedící orel se pohnou směrem k Nebeské bráně.



Upravená pravidla a přehledové karty pro Safari Bar a Safari Bar:
Nové šelmy před barem najdete na stránkách www.rexhry.cz.

Art.Nr.: 60 110 5143 005
Autoři: Stefan Kloß,
Anna Oppolzerová
Ilustrace: Alexander Jung

Překlad: Martin Hrabálek
Grafická úprava: Magda Dubová

2021, REXhry.cz, www.rexhry.cz
2019, Zoch Verlag, www.zoch-verlag.com

Distributor pro ČR a SR:

Rexport, s. r. o.,
Palackého tř. 198/72,
612 00 Brno
obchod@rexhry.cz
www.facebook.com/REXhry





Stefan Kloß,
Anna Oppolzerová

Tam vonku je džungľa!



8+



2-4



20



Cieľ hry!

Keď v bare U varana komodského nastane divoká noc, všetky zvieratá chcú oslavovať! Ale najskôr sa musia prebrať medzi svojimi rivalmi až k Nebeskej bráne. Kedykoľvek vo fronte stojí päť zvierat, prvé dve sa dostanú do baru, zatiaľ čo posledné vyhadzovač vykopne. Kto dostane do baru najviac svojich zvierat, ten má dobrú šancu zvíťaziť!

Kombinácia: Safari Bar + Safari Bar: Nové šelmy pred barom + Safari Bar: Ďalšie šelmy na ťahu

- Zvieratá zo všetkých troch dielov hry Safari Bar môžete ľubovoľne kombinovať. Platí pri tom ale pravidlo, že z každej bodovej hodnoty 1-12 môžete mať práve jedno zviera.

! Napríklad, pokiaľ chce mať hráč v balíčku kariet byvola (Safari Bar 3 – hodnota 10), vráti krokodíla (Safari Bar 1 – hodnota 10) a tigra (Safari Bar 2 – hodnota 10) do príslušných krabičiek.

- Pred hrou sa spoločne rozhodnite, či chcete hrať s tasmánskym čertom (hodnota 0), alebo bez neho.

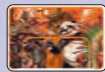
Obsah hry



52 kariet (13 zvierat v každej zo štyr bariev)

Príprava hry

Doprostred stola položte karty **Nebeskej brány** (s gorilou) a **Vyhodenia** (s nakopnutým zvieratkom) a nechajte medzi nimi dost' miesta na **5 kariet zvierat**. Tomuto radu bude hovoriť **Tlačénica**. Vedľa Nebeskej brány položte kartu **Safari Bara** vedľa Vyhodenia kartu **TO JE KONIEC**. Každý hráč zamieša svojich 12 alebo 13 (s tasmánskym čertom) kariet, položí ich lícom dolu pred seba a zoberie si **4 vrchné karty**.

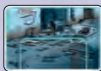


1 karta
Safari Bar



Tlačénica

2 karty Nebeská brána / Vyhození (oboustranné)



1 karta
TO JE KONIEC



2 súhrnné karty

Priebeh hry

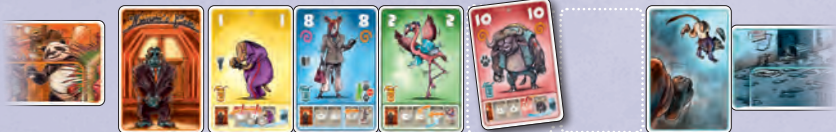
Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Hráč v rámci svojho ťahu urobí nasledujúcich päť krokov:

1. Zahranie zvierata
2. Akcia nového zvierata
3. Vykonanie „opakujúcich sa“ akcií zvierat
4. Kontrola piatich kariet
5. Dobratie karty zo svojho doberacieho balíčku



1. Zahranie zvierata

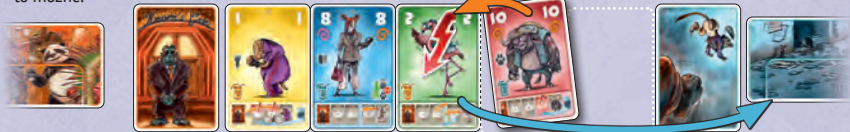
Hráč zahrá jednu kartu zvierata z ruky lícom nahor na prvé voľné miesto v Tlačnici (počítané od Nebeskej brány). Umiestňuje teda svoje zvieratá čo najbližšie k Nebeskej bráne, ale vždy na koniec fronty.



Priklad 1: Červený hráč zahrá do Tlačnice svojho byvola. Byvol tak ide na koniec fronty.

2. Akcia nového zvierata

Hráč vykoná akciu svojho práve zahraného zvierata (strana 5–12), pokiaľ je to možno a v takom rozsahu, v akom je to možné.



Priklad 2: Byvol (sila 10) je silnejší ako plameniák (sila 2) a trkne ho tak ramami. Pre plameniaka **TO JE KONIEC!**

! Pokiaľ aktívny hráč v jednu chvíľu vyrazí na kartu **TO JE KONIEC** viac zvierat, rozhoduje o ich poradí on.

3. „Opakujúce sa“ akcie zvierat (G)

Tri zvieratá majú „opakujúce sa“ akcie. Akcia ťavy, byvola a okapie sa tak vyhodnocujú znovu **v každom nasledujúcom ťahu každého nasledujúceho hráča** (pokiaľ to je možné). Začnite s „opakujúcimi sa“ akciami najbližšie k Nebeskej bráne a pokračujte smerom ku karte Vyhodenie.



Príklad 3: „Opakujúca sa“ akcia predbehne slabšieho pásavca. Pásavec sa tak ocitne pred byvolom a žiadnu „opakujúcu sa“ akciu nemá. Byvol bol ale práve zahraný a v tomto ťahu už vyrážil plameniaka na kartu TO JE KONIEC. V tomto ťahu už preto netrkne žiadne ďalšie zvieratá a jeho „opakujúca sa“ akcia sa spustí až v ťahu nasledujúceho hráča.

! Kedykoľvek sa v Tlačnici objaví diery, všetky zvieratá sa posunú dopredu, ale zachovávajú si pri tom svoje poradie.

4. Kontrola piatich kariet/zvierat

Po vykonaní akcií všetkých zvierat, urobte kontrolu **5 zvierat**.

Je vo fronte aspoň päť zvierat?

! Bežne nie je možné, aby potom čo boli vykonané všetky akcie, bolo v Tlačnici viac ako 5 zvierat. Pri hre s tas mánskym čertom ale môže takáto situácia nastať (viď príklad 20).

- Negatívny výsledok: Pokiaľ je v Tlačnici menej ako 5 zvierat, nič sa nedeje (hráč prejde na krok 5. Dobratie karty).
- Pozitívny výsledok: Pokiaľ je tam aspoň 5 kariet, dajte dve zvieratá, ktoré sú najbližšie pri Nebeskej bráne, lícom dolu do baru a zvieratá najbližšie pri karte Vyhodenie lícom hore na kartu TO JE KONIEC. Zvieratá, ktoré ostali v Tlačnici, posuňte smerom k Nebeskej bráne (ich poradie ostane zachované).





Příklad 4: Po akciách všetkých zvierat ostalo v Tlačnici päť zvierat. Okapia a byvol stoja najbližšie pri Nebeskej bráne a vstúpia do baru (lícom dolu). Pásavec je úplne vzadu pri karte Vyhodenie. Pre pásavca TO JE KONIEC!

! Zvieratá v bare sú vždy lícom dolu, na karte TO JE KONIEC zase lícom hore.

5. Doberatie karty

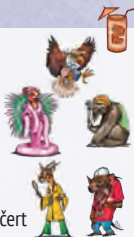
Hráč skončí svoj ťah doberatím karty z doberacieho balíčka, aby mal v ruke zase štyri karty. Ak je jeho doberací balíček prázdny, kartu si už nedoberá.

Koniec hry a víťazstvo

Hra končí vo chvíli, keď všetci hráči zahrali všetky zvieratá. Vyhráva hráč s najvyšším bodovým súčtom zvierat v Safari Bare. V prípade zhody sa o víťazstvo podelia.

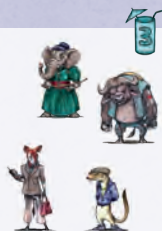
2 body:

- 11 Ťava
- 9 Orol
- 7 Leňoch
- 3 Gazela
- 0 Tasmánský čert



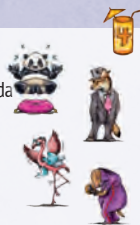
3 body:

- 12 Slon
- 10 Byvol
- 8 Okapia
- 4 Lasička



4 body:

- 6 Zenová panda
- 5 Kojot
- 2 Plameniák
- 1 Pásavec



Karty zvierat

Každý hráč má 12 (alebo 13) kariet.

Prehľadové karty hráčom pripomínajú, čo každé zviera robí.

Informácie nájdú hráči aj na kartách zvierat.

Sila 8

„Stála“ akcia zvierata:
Aktívna neustále.

Štít: Blokuje a chráni.


3 body: Ak je v bare.


„Opakujúca sa“ akcia zvierata:
Aktivuje sa v každom ťahu každého hráča.


Akcie zvierata:
Vysvetleno nižšie.




Symbody

 „Opakujúca sa“ akcia zvierata: Aktivuje sa v každom ťahu každého hráča.

 „Stála“ akcia zvierata: Aktívna neustále.

 **Veľký tvrdák:**
Silný a nebezpečný.

 **Malý protivta:**
Nie tak silný, ale zákerný.

 **Dvojník:**
Využíva akcie iných zvierat.

 **Predbiehač:**
Tlačí sa dopredu.

 **Štít:**
Blokuje a chráni.

Akcie zvierat



12: Slon... Nikdy nezabudne, ako napočítať do dvanásť

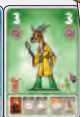
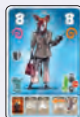
Slon sa v Tlačení pretlačí cez zvieratá, ktorých celková sila je 12 alebo menej.

! *Predbĕhne i jiného slona!*



$$3 + 8 = 11$$

$$\leq 12$$



Příklad 5: Slon sa pretlačí pred gazelu (sila 3) a okapiu (sila 8), keďže $3+8 \leq 12$. Zostane ale za byvolom (sila 10), lebo $3+8+10 > 12$.



11: Ľava... Vrhá tieň na menšie zvieratá



Ľava je predbiehač. Ak je zvieratko, ktoré je v tlačení priamo pred ňou, slabšie (má silu < 11), postaví sa naň a vrhne naň svoj tieň.



Příklad 6: Zelený hráč zahrál svoju ľavu. Tá sa postaví na (slabšieho) plameniaka a vrhne na neho svoj tieň.

Ľava túto svoju akciu „opakuje“ v každom nasledujúcom ťahu každého nasledujúceho hráča. Keď sa pohne na zvieratko pred sebou, prepustí to, na ktorom dovedy stála.

Kým ľava na zvieratko stojí, tak toto zvieratko akoby v hre nebolo, ale „zdieľa osud ľavy“. Ak sa ľava dostane do baru, alebo ak ide na kartu TO JE KONIEC, berie vždy zvieratko vo svojom tieni so sebou (viď Příklad 13).



Příklad 7: Po zahrani všetkých akcií je vo fronte 5 zvierat. Dve ľavy stojace najbližšie pri Nebeskej bráne sa dostanú do baru, kam so sebou zoberú pásavca a kojota pod sebou. Byvol je najbližšie pri karte Vyhodenie a ide na kartu TO JE KONIEC. Plameniak a slon sa pohnú smerom k Nebeskej bráne a ich poradie pritom ostane zachované.



10: Byvol... Trká zvieratá jedno po druhom rohami



Byvol je veľký tvrdiák. Pokiaľ je zvieratko pred ním slabšie (má silu < 10), tak ho trkne rohami. Pre zvieratko TO JE KONIEC (Příklad 2).

Byvol vykonáva svoju akciu „opakovanú“ v každom nasledujúcom ťahu každého hráča. V každom ťahu ale trkne len jedno zvieratko.



9: Orol... Vznáša sa vo vzduchu, pokým ich nie je päť!



Orol lieta nad Tlačenicou. Ak už vo vzduchu nejaký orol je, ide novo zahraný orol rovno na TO JE KONIEC.

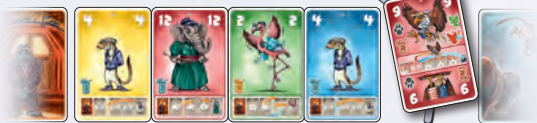
! *Môže tu byť len jeden kráľ nebies!*

Kým je orol vo vzduchu, nemajú na neho akcie iných zvierat vplyv. Zároveň sa orol vo vzduchu nepočíta do počtu piatich zvierat na konci ťahu.

! *Kojot nepresvedčí orla, aby išiel na koniec fronty, pásavec ho nevygúľa a tasmánsky čert ho nezamieša!*



Orol je veľký tvrďák. Ak je po vykonaní všetkých akcií zvierat v Tlačnici päť zvierat, zaútočí orol zo vzduchu na najslabšie zviera vo fronte. Ak je najslabších zvierat niekoľko, orol zaútočí na to, ktoré stojí najbližšie pri Nebeskej bráne. Ak je toto zviera slabšie ako orol (< 9), ide na kartu TO JE KONIEC. Orol potom zaujme jeho miesto. Ak žiadne zviera nie je slabšie ako orol, ide na TO JE KONIEC orol.



Příklad 8: Orol ide rovno do vzduchu. Pri kontrole na konci ťahu nie je v Tlačnici päť kariet.

! *Keď orol útočí, otočte jeho kartu hore nohami!*



Příklad 9: Žltý hráč zahral okapiu, ktorá prebehla lasičku.

Na konci ťahu je v Tlačnici päť kariet.

Orol zaútočí na plameniaka a zaujme jeho miesto.

Pre plameniak TO JE KONIEC (poriadne šťastie pre žltú lasičku, ktorá by inak bola na rane!).

Žltá lasička a červený slon idú do baru.

Pre modrú lasičku TO JE KONIEC!

! *Orol dolu na zemi v Tlačnici nebráni inému hráčovi zahrať orla do vzduchu. V Tlačnici môže byť niekoľko orlov, vo vzduchu ale len jeden!*



8: Okapia... Napoly žirafa, napoly zebra



Okapia predbehne zvieru priamo pred sebou, ak je toto zvieru slabšie (< 8) (Príklad 9).

! Ak je pred ňou rovnako silné alebo silnejšie zvieru, tak ostáva na mieste!

o Okapia vykonáva svoju „opakujúcu sa“ akciu v každom nasledujúcom ťahu každého hráča. Nikdy ale nepredbehne viac ako jedno zvieru za ťah (Príklad 3).

o Okapia je zároveň „stále“ aktívna. Je **o** „Stále“ blokuje predbiehačov (ťavy) a veľkých tvrdákov (byvolu a orly). Tieto zvieratá nemôžu okapiu predbehnúť ani ju vyraziť.



Príklad 10: Modrý hráč zahral svoju ťavu. Tá sa chce postaviť na zvieru priamo pred sebou v Tlačnici. Toto zvieru je ale okapia, ktorá aj keď je slabšia ako ťava, „stále“ blokuje predbiehačov. Okapia tak pred ťavou ochráni aj pred sebou stojaceho orla.

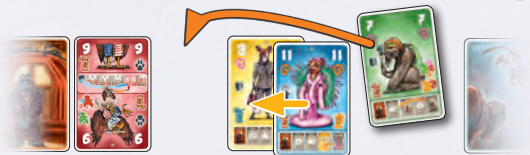


7: Leňoch... Taký lenivý, že nudí aj zvieratá zasebou



Leňoch sa posunie pred akékoľvek zvieru s „opakujúcou sa“ alebo „stálou“ schopnosťou (ťava, byvol, okapia, gazela), ale nie pred ďalšieho leňocha.

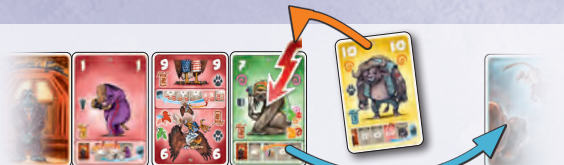
Leňoch je **o**, takže kým je pred zvieratou, tak neguje jeho „opakujúce sa“ alebo „stále“ akcie (okrem iných leňochov).



Príklad 11: Zelený hráč zahral svojho leňocha, ktorý sa potom posunie pred okapiu. Okapia tak nemôže leňocha predbehnúť svojou „opakujúcou sa“ akciou. Miesto toho sa ocitne v tieni ťavy, pretože nemôže blokovať jej „opakujúcu sa“ akciu.

Ak sa situácia nezmení, tak bude v ďalšom ťahu leňoch negovať akciu ťavy a zabráni jej tak v ďalšom postupe.

Leňoch nemôže negovať akciu novo umiestneného zvierata (2. Akcia nového zvierata)



Příklad 12: Žltý hráč zahral svojo byvola. Ten trkne leňocha pred sebou rohami.



6. Zenová panda... Prináša do Tlačeniце rovnováhu



Zenová panda je malý otrava. Vyberie si, medzi aké dve zvieratá v Tlačeniці sa postaví, a tým vytvorí stred fronty

Ak je na jednej strane pandy viac zvierat než na druhej, tieto zvieratá (tie najďalej od pandy) narušujú rovnováhu. Pre zvieratá narušujúce rovnováhu TO JE KONIEC!

Ak je v Tlačeniці len jedno alebo žiadne zviera, tak sa panda zaradí na koniec fronty a nič neurobí.



Příklad 13: Modrý hráč zahral svoju pandu, ktorá si môže vybrať z troch miest. Pokiaľ sa postaví medzi zelenú ťavu a žltú gazelu, žiadne zviera nenarušuje rovnováhu a na konci tahu je vo fronte päť kariet (do baru vstúpija celkom štyri zvieratá, ale modrá panda nie).



Příklad 14: Ak si panda vyberie miesto medzi dvomi pandami, bude mať vľavo jedno zviera, takže vpravo môže ostať tiež len jedno. TO JE KONIEC pre gazelu a plameniaka. Zelená ťava sa potom vďaka svojej „opakujúcej sa“ akcii postaví na pandu. Na konci tahu nie je v hre päť kariet.



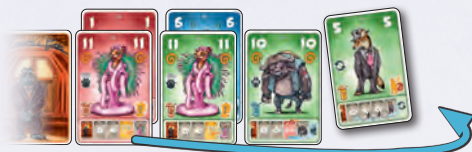
5: Kojot... Presvedčí iné zviera, aby išlo na koniec fronty



Kojot je dvojník. Presvedčí iné zviera, aby išlo na koniec fronty a využilo svoju akciu zvierata, akoby bolo práve zahraná.

Ak akcia zvierata umožňuje viac rôznych možností, nevyberá si medzi nimi hráč jeho farby, ale hráč, ktorý zahrал kojota.

! Kojot nesmie presvedčovať iného kojota!



Příklad 15: Kojot presvedčí ťavu, aby sa postavila na koniec radu. Pásavec zdieľa jej osud.



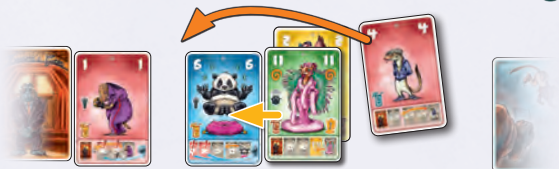
Příklad 16: Presvedčená ťava spustí svoju akciu, akoby bola práve zahraná, a postaví sa na kojota. Pásavec nerobí nič.



4: Lasička... Prešmykne sa okolo silnejších zvierat



Lasička sa prešmykne okolo všetkých silnejších zvierat (> 4). Zastaví sa za slabším alebo rovnako silným zvieraťom, alebo pred Nebeskou bránou.



Příklad 17: Lasička sa prešmykne okolo ťavy (sila 11) a pandy (sila 6). Zastaví sa za pásavcom (sila 1). Ťava sa potom vďaka svojej „opakujúcej sa“ akcii postaví na pandu.



3: Gazela... Utečie do baru pri prvom náznaku problémov v spätnom zrkadielku



Gazela preskočí cez posledné zviera vo fronte.

! Nerobí to „opakovane“!

Gazela má ale aj svoju „stálu“ schopnosť. Ak by mala byť poslaná na kartu TO JE KONIEC veľkým tvrdákom (byvol alebo orol), utečie miesto toho rovno do baru!

Táto schopnosť sa ale nepoužije v ťahu, v ktorom bola gazela zahraná. V tomto prípade by išla na kartu TO JE KONIEC.

! Gazela potrebuje ťah na to, aby vytiahla svoje „spätne zrkadielko“!



Příklad 18: Modrý hráč zahral svojho leňocha pred byvola. Vo fronte tak je päť kariet. Orol zaútočí na gazela, ktorá utečie rovno do baru. Pre orla TO JE KONIEC, pretože je vo fronte piaty! Leňoch a byvol vstúpi do baru.



2: Plameniák... Udáva rytmus a ostatné zvieratá musia nasledovať



Plameniák vtancuje medzi dve zvieratá pred sebou vymení im ich miesto v Tlačeníci. Pokiaľ je v Tlačeníci len jedno alebo žiadne zviera, tak sa plameniák postaví na koniec fronty a nerobí nič.



Příklad 19: Plameniák vtancuje medzi slona a byvola a vymení im ich miesto. Byvol zas čoskoro trkne pášavca rohami.



1: Pásavec... Gúľa si svoju cestu do baru a pritom odstrelí ostatných



Pásavec je malý otrava. Gúľa sa priamo k Nebeskej bráne a pritom zhodí všetky zvieratá jednej vybranej sily. TO JE KONIEC pre všetky zvieratá danej sily.

! Pásavec, ktorý takto vyhodí ostatných pásavcov, sám ostane v tlačnici!



0: Tasmánsky čert... Roztočí v celej fronte kolesá chaosu

Tasmánsky čert vletí priamo k Nebeskej bráne. Ostatné zvieratá ostávajú v Tlačnici, ale náhodne sa zamiešajú.

! Nezabudnite po zamiešaní urobiť všetky „opakujúce sa“ akcie zvierat (3. „Opakujúce sa“ akcie zvierat!)



Příklad 20: Tasmánsky čert sa pretočí až k Nebeskej bráne a všetky ostatné zvieratá sa zamiešajú. Na konci tahu je vo fronte päť zvierat. Tasmánsky čert a lasička vojdú do baru. Pre gazelu TO JE KONIEC. Slon, ťava a na zemi sediaci orol sa pohnú smerom k Nebeskej bráne.



Upravené pravidlá a prehľadové karty pre Safari Bar a Safari Bar:
Nové šelmy pred barom nájdete na stránkach www.rexhry.cz.

Art. Nr.: 60 110 5143 005

Autoi: Stefan Kloß,

Anna Poppelzerová

Ilustrácie: Alexander Jung

Preklad: Miroslava Barančeková

Grafická úprava: Magda Dubová

2021, REXhry.cz, www.rexhry.cz

2019, Zoch Verlag, www.zoch-verlag.com

Distribútor pre ČR a SR:

Relexport, s. r. o.,

Palackého tř. 198/72,

612 00 Brno

obchod@rexhry.cz

www.facebook.com/REXhry

