

Safari Bar

autor Stefan Kloß



Večírky ve vyhlášeném podniku Safari Bar jsou jedním slovem LEGENDÁRNÍ. Jak velká, tak malá zvířata je nechtěji propásnout. Ale dovnitř se dostanete, jen pokud za sebou necháte čekat dostatečný počet ostatních. Zvířata ve frontě před barem se strkají, tlačí se dopředu a cení na sebe zuby. Je cestou kupředu krokodýlí kousnutí? Nebo je skunkův oděr opravdu nepřekonatelný? A chameleóni ze sebe budou zřejmě dělat opičky. Dokonce i hřívy stálých lvích zákazníků se najezí, když některý z lachtanů najde novou cestu do klubu...

Obsah hry

48 karet zvířat (12 zvířat v každé ze čtyř barev)



1 souhrnná karta

1 karta
Nebeské brány



1 karta Safari Bar 1 karta TO JE KONEC

Cíl hry

Vaše zvířátka se chtějí dostat na párty. Jenže to musí uspět ve frontě u „Nebeské brány“, hlavního vchodu do baru, kde se to hemží soupeři, kteří žduchají a koušou. Pokaždé když je v řadě pět zvířat, první dvě jsou vpущena do baru, zatímco poslední je vyhozeno pryč. Hráč, který dostane do baru nejvíce zvířat, vítězí.

Příprava hry

- Každý hráč si vezme **12 karet zvířat v jedné barvě** a zamíchá je. **4 karty si vezme do ruky** a 8 ostatních nechá poblíž **lícem dolů na dobíracím balíčku**, aniž by si je prohlížel.
- Doprostřed stolu položte karty **Nebeské brány** (s gorilou) a **Vyhazení** (s nakopnutým zvířátkem) a mezi nimi nechte dost místa na **5 karet zvířat**. Téhle řadě bude říkat **tlačence**.
- Kousek od tlačence položte kartu **Safari Bar** (s obrázkem baru) a kartu **TO JE KONEC** (s obrázkem temné uličky).
- Před vaší první hrou si projděte **souhrnnou kartu** a pravidla, ať víte, co které zvíře umí.



Tlačence



Průběh hry

Hráč, jenž vypadá nejdivočeji, začíná hru. Hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu hráč udělá pět akcí v tomto pořadí:

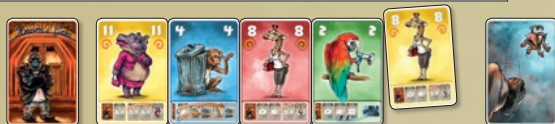
1. Zahrání jedné karty.
2. Provedení efektu zahrané karty.
3. Provedení „opakujících se“ efektů karet.
4. Otevření Nebeské brány a vyhození.
5. Dobrání karty z dobřacího balíčku.

1. Zahrání jedné karty

Hráč si vybere **jednu** ze čtyř karet zvířat v ruce a umístí ji **licem nahoru na konec tlačnice**. Pokud v tlačnici není žádné zvíře, položí se karta těsně před Nebeskou bránu.

Vysvětlení: V tlačnici se všechny zahrané karty dávají **za sebe** a tvoří tak „frontu“ čekajících zvířat. Každá další karta se umístí **na konec fronty**, tedy **dál od Nebeské brány** než zvířata zahraná předtím (viz Příklad 1). V tlačnici **nikdy nemůže být více než 5 zvířat**.

Příklad 1: Hráč zahrál žirafu a umístil ji na konec fronty.



2. Provedení efektu zahrané karty

Hráč vyhodnotí **efekt zahrané karty**, pokud je to možné. Efekty jsou popsány níže.

Příklad 2: Hráč posune žirafu před papouška, což je akce žirafy.



3. Provedení „opakujících se“ efektů karet (🌀)

Čtyři druhy zvířat mají na sobě tento symbol: 🌀. Hroch, krokodýl a zebra provedou svoji opakující se akci **v tahu každého hráče**, pokud je to možné. To samé platí pro žirafu, pokud nejde o tah, ve kterém byla vyložena (předběhne tedy vždy maximálně jedno zvíře za tah).

Opakující se efekty se vyhodnotí počínaje zvířaty nejbliže u Nebeské brány a konče u Vyhození.

Příklad 3: Opakující efekt hrocha nic nezpůsobí. Červená žirafa se posune před opici, protože byla vyložena v tomto kole (a už se posouvala před papouška).



4. Otevření Nebeské brány a Vyhození

Poté, co se **vyhodnotí všechny opakující se efekty**, se zkontroluje, jestli je **v řadě 5 zvířat**. Pokud je jich **méně než 5**, nic se neděje a hned se může přikročit k bodu 5 a vzít si kartu.

Pokud **je v tlačenci 5 zvířat**, stane se následující:

- **Dvě zvířata nejbliže Nebeské brány** jsou vpuštěna dovnitř. Dejte je lícem dolů na kartu Safari Baru. Tam zůstanou až do konce hry.
- Zvíře, které je v tlačenci **poslední** (nejdále od Nebeské brány) **je vyhozeno**. Dejte jeho kartu lícem dolů na kartu **TO JE KONEC**, kde zůstane do konce hry. Smůla, tohle zvíře se na večerek nepodívá...
- Zvířata, která zůstala v Tlačenci, se posunou k Nebeské bráně.

Pozor: Zvířata se mohou z tlačence dostat přímo na kartu TO JE KONEC také kvůli efektům jiných zvířat. I v tomto případě se zbylá zvířata v tlačenci posouvají k Nebeské bráně.

Příklad 4: Po provedení všech opakujících se efektů zůstalo v tlačenci 5 zvířat. Nebeská brána se otevřela pro hrocha a červenou žirafu a tyto karty se dají na kartu baru (lícem dolů). Vyhozen je papoušek, který přistane na kartě TO JE KONEC (také lícem dolů).



5. Dobrání karty z dobíracího balíčku

Na konci svého tahu si hráč vezme horní kartu ze svého dobíracího balíčku. Pokud už v něm žádné karty nejsou, kartu si nedobírá.

Konec hry a vítězství ve hře

Hra končí v okamžiku, kdy už žádný hráč nemá karty. **Hráč, kterému se podařilo dostat do baru nejvíc zvířat své barvy, je vítěz**. V případě rovnosti rozhoduje **nižší součet čísel zvířat**, která se dostala do baru. Pokud je i v tomto případě remíza, je více vítězů.

Varianta pro pokročilé hráče

Na souhrnné kartě je uvedeno, kolik bodů získá majitel zvířete, když se dostane do baru.

V této variantě hry si ještě **na rozdíl od normální hry** každý hráč **vybere 4 karty zvířat**, se kterými **nebude** hrát. Tyto karty se odloží mimo hru, aniž by se na ně ostatní dívali. Se zbylými **osmi kartami** se hraje podle běžných pravidel. Hráč, který dostal do Safari Baru zvířata za nejvíc bodů, je vítěz.

Karty zvířat (popis akcí a příklady)

Hodnota karty označuje sílu zvířete.



Síla 12: Lev... považuje se za jedinou opravdovou jedničku mezi zvířaty:

Pokud lev nepotká jiného lva, vydělí **všechny opice**, které okamžitě skončí na kartě TO JE KONEC. Poté se posune na **první místo tlačnice**.



Příklad 5: To je konec pro obě opice. Lev se posouvá rovnou k Nebeské bráně.

Pokud už ale v tlačnici stojí jiný lev, nově vyložený lev jde okamžitě na kartu TO JE KONEC. Král je prostě jen jeden!



Příklad 6: Tady už je jiný lev! Nově přichází lev okamžitě končí na kartě TO JE KONEC!



Síla 11: Hrošice... tlustokožec, jenž zašlape do země všechny, kteří mu stojí v cestě:

Hrošice se protlačí směrem k Nebeské bráně přes **všechna ostatní slabší zvířata**. Nepředběhne pouze jiné hrošice, lva nebo zebra (viz Zebra).



Příklad 7: Hrošice předběhne všechny zvířata kromě lva.

Efekt hrošice se opakuje v kole každého hráče.



Příklad 8: Právě vyložený klokkan přeskočí obě hrošice. Pak se ale vyhodnotí opakující se efekt a obě hrošice předběhnou klokana.



Síla 10: Krokodýl... si prostě prožere cestu skrz:

Krokodýl sní **všechna zvířata s nižší silou než on**, která mu stojí v cestě k Nebeské bráně.

Pokud narazí na zebra, jiného krokodýla nebo silnější zvíře, okamžitě se zastaví. Sežraná zvířata odchází na kartu TO JE KONEC.

🌀 Efekt krokodýla se opakuje v kole každého hráče.



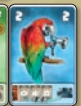
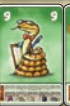
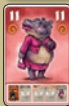
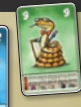
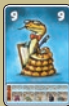
Příklad 9: Krokodýl sní všechna slabší zvířata v tlačence kromě klokana. Silnější lev totiž postup krokodýla zastaví.

Příklad 10: Ne úplně bystrý klokana přeskochí papouška a krokodýla. Krokodýl ho totiž hned na to sežere, když se vyhodnotí jeho opakující se efekt. Papouška krokodýl nesežere, protože je za ním a krokodýl si prožrá cestu jen kupředu.



Síla 9: Had... miluje pořádek – jednoduše všechno má mít svoji hlavu a patu:

Had po svém vyložení **seřadí všechna zvířata v tlačence podle jejich síly**. Nejsilnější budou u Nebeské brány a nejslabší u Vyhazení. Zvířata se stejnou silou nezmění vůči sobě pozici.



Příklad 11: Zelený had dělá pořádek. Nejbližší bráně se tak ocitne hrošice, za ní bude modrý had (který tu byl dříve než zelený), pak zelený had. Nejslabší papoušek skončí jako poslední.



Síla 8: Žirafa... nafoukaně překročí menší zvířátka:

Žirafa **překročí jedno zvíře s menší silou** směrem kupředu k bráně. Pokud před ní nestojí slabší zvíře, zůstane žirafa stát.

🌀 Efekt žirafy se opakuje v tahu každého hráče. Žirafa překročí maximálně jedno zvíře za tah (viz Příklady 2 a 3).



Síla 7: Zebra... považuje svoje pruhy za jasný signál k zastavení:

Efekt zebry je platný v každém kole. O zebrou se zastaví hrošice i krokodýl (aniž by zebrou sežral). Zebra tedy chrání zvířata, která stojí před ní, proti efektům hrošice a krokodýla.



Příklad 12: Všechna zvířátka jsou slabší než krokodýl. Přesto jsou žlutý papoušek a žirafa ušetřeni, protože krokodýl se nedostane přes zebra. Sežere tak pouze červeného papouška.

Příklad 13: Když klokan přeskočí hrošici i zebra, hrošice už se nikam nepropeče. Její postup zastaví zebra.



Síla 6: Lachtan... prostě si udělá nový vchod:

Při zahrání lachtan mezi sebou **vymění** karty Nebeská brána a Vyhození.

Pamatujte: Pokud se svou akcí dostane lachtan (nechráněný zebrou) před krokodýla / hrošici, bude sežrán / předběhnut.



Příklad 14: Lachtan vymění karty Nebeská brána a Vyhození a dostane se tak přímo na začátek tlačnice. Pak ho ovšem předběhne hrošice. Krokodýl lachtana nesežere, brání mu v tom zebra.



Síla 5: Chameleon ... se maskuje za jiné zvíře:

Chameleon může provést **akci jiného zvířete, které už je v tlačenci**. Pro tuto akci (a jen pro ni) se považuje jeho síla za stejnou, jako má zvíře, které imituje. Ale hned když dojde na „opakující se“ efekty, chameleon už je zase chameleonem se silou 5.



Příklad 15: V této situaci není chytré kopírovat hrošiči. Poté, co se chameleon dostane před krokodýla (hraje, jako by byl hrošice se silou 11), bude krokodýlem sežrán, protože při vyhodnocení krokodýlova „opakujícího se“ efektu bude opět chameleonem se silou 5.



Síla 4: Opice... je-li jich více pohromadě, jsou opravdu nesnesitelné:

Jediná opice nemá v tlačenci žádný efekt.

Pokud ale někdo **další zahraje opici** a v tlačenci už nějaká je, opice zaženou **všechny hrošice a krokodýly** z tlačence na kartu TO JE KONEC.

Poté se **právě zahaná opice** umístí přímo před Nebeskou bránu a opice, které už v tlačenci byly, se umístí **za ni** – avšak v opačném pořadí.



Příklad 16: Zahaná červená opice se dostane na první místo (protože už v tlačenci byla jiná opice). Modrá a žlutá opice se posunou za ni v opačném pořadí, než ve kterém byly.



Příklad 17: Chameleon imituje opici. Protože tu už opice je, vyženou krokodýla i hrošiči a předběhnou ostatní zvířátka. Pokud by někdo později zahrál opici, chameleon už bude chameleonem, a nikam se tak posunovat nebude.



Síla 3: Klokana... umí parádně skákat:

Klokana **přeskočí** jedno nebo dvě zvířata v řadě (podle rozhodnutí hráče).
Přeskakovaná zvířata mohou mít jakoukoli sílu.

Příklad 18: Klokana přeskočí krokodýla a zebra, a je tak díky zebře ochráněn před sežráním krokodylem.



Síla 2: Papoušek... všechny štve... všechny pomlouvá... mnohými pohrdá... kokoholi zažene:

Papoušek vyžene **jakékoli zvíře** podle hráčova výběru z tlačnice na kartu TO JE KONEC.

Příklad 19: Papoušek může zahnat kterékoli zvíře. Hráč si vybere zebra a poté krokodýl sežere opice.



Síla 1: Skunk... jeho odér je opravdu silný a on sám ho považuje za něco skutečně elegantního:

Skunk odpudí všechna zvířata **dvou nejsilnějších druhů** v tlačnici, ale nikdy ne jiné skunky. Zvířata zasažená puchem odejdou na kartu TO JE KONEC.



Příklad 20: Skunk odpudí oba krokodýly a hrošci.



Pamatujte: Pokud chameleon imituje skunka, zůstává skunkem (se silou 1), dokud neodpuďe dva nejsilnější druhy zvířat.



Art. Nr.: 60 110 5059 005
Autor: Stefan Kloß
Illustrace: Alexander Jung

Distributor pro ČR a SR:
REXhry.cz, Údolní 42, 602 00 Brno
www.rexhry.cz, obchod@rexhry.cz

Příklad: Michal „Eyron“ Požárek
Grafická úprava: Jiří „Morthe“ Tomášek
Jazyková úprava: Eliška „Elissa“ Pospíšilová

© 2014 Zoch Verlag, www.zoch-verlag.com

© 2015 REXhry.cz, www.rexhry.cz

