



Stefan Kloß a Anna Oppolzerová



Večírky ve vyhlášeném podniku Safari Bar jsou jedním slovem LEGENDÁRNÍ. Jak velká, tak malá zvířata je nechtějí propásnout. Ale donítit 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 odér opravdu nepřekonatelný? A chameleóni ze sebe budou zřejmě dělat opičky. Dokonce i hřívy stálých lvích zákazníků se naježí, když některý z lachtanů najde novou cestu do klubu...

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 ždychají a koušou. Pokaždé když je v řadě pět zvířat, první dvě jsou vpuštěna do baru, zatímco poslední je vyhozeno pryč. Hráč, který dostane do baru nejvíce zvířat, vítězí.

Obsah hry



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



2 karty Nebeské brány a Vyhzení



1 karta Safari Bar



1 karta TO JE KONEC

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 prohlézel.
- Doprostřed stolu položte karty **Nebeské brány** (s gorilou) a **Vyhzení** (s nakopnutým zvířátkem) a mezi nimi nechte dost místa na **5 karet zvířat**. Těhle řadě se bude říkat **tlačénice**.
- Kousek od tlačénice položte kartu **Safari Bar** (s obrázkem baru) a kartu **TO JE KONEC** (s obrázkem tmné uličky).
- Před vaší první hrou si projděte **souhrnnou kartu** a pravidla, ať víte, co které zvíře umí.

01	
Barva	Číslo
Červená	1
Červená	2
Červená	3
Červená	4
Červená	5
Červená	6
Červená	7
Červená	8
Červená	9
Červená	10
Červená	11
Červená	12
Modrá	1
Modrá	2
Modrá	3
Modrá	4
Modrá	5
Modrá	6
Modrá	7
Modrá	8
Modrá	9
Modrá	10
Modrá	11
Modrá	12
Žlutá	1
Žlutá	2
Žlutá	3
Žlutá	4
Žlutá	5
Žlutá	6
Žlutá	7
Žlutá	8
Žlutá	9
Žlutá	10
Žlutá	11
Žlutá	12

2 souhrnné karty



Tlačénice



Průběh hry

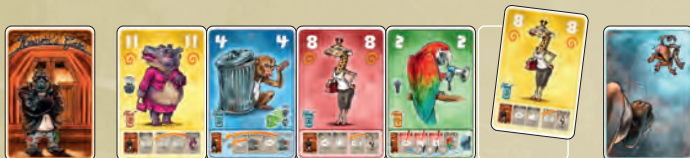
Hráč, jenž vypadá nejdříve, začíná hru. Hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu hráč udělá pět akcí v tomto pořadí:

1. Zahrání jedné karty.
2. Provedení efektu zahané karty.
3. Provedení „opakujících se“ efektů karet.
4. Kontrola, je-li v tlačenci 5 zvířat.
5. Dobrání karty.

1. Zahrání jedné karty

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

Vysvětlení: V tlačenci se všechny zahané 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 zahaná předtím (viz Příklad 1). V tlačenci **nikdy nemůže být více než 5 zvířat**.



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

2. Provedení efektu zahané karty

Hráč vyhodnotí **efekt zahané 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 nejbližší u Nebeské brány a konče u Vyhazení.



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

4. Otevření Nebeské brány a Vyhazení

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 můžete přikročit k bodu 5 a vzít si kartu.

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

- **Dvě zvířata nejbližší Nebeské brány** jsou vpuštěna dovnitř. Dejte je lícem dolů na kartu Safari Baru. Tam zůstanou až do konce hry.
- Zvíře, které je v tlačence **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 večírek 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 tlačence 5 zvířat. Nebeská brána se otevřela pro hrocha a černou 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

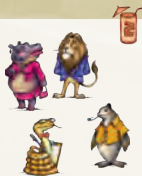
Na konci svého tahu si hráč vezme horní kartu ze svého dobíracího balíčku. Pokud už v něm žádné karty nejsou, kartu si nedobírá.

Konec hry a vítězství ve hře

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

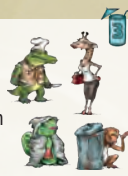
2 body:

- 12 Lev
- 11 Hrošice
- 9 Had
- 6 Lachtan



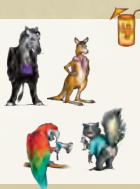
3 body:

- 10 Krokodýl
- 8 Žirafa
- 5 Chameleon
- 4 Opice



4 body:

- 7 Zebra
- 3 Klokán
- 2 Papoušek
- 1 Skunk



Symbols

Přehledové karty hráčům připomínají, co každé zvíře dělá.

Informace hráči najdou i na kartách zvířat.



„Opakující se“ akce zvířete:

Aktivuje se v každém tahu každého hráče.



„Stálá“ akce zvířete:

Aktivní neustále.



Velký drsňák:

Silný a nebezpečný.



Malý protivá:

Ne tak silný, ale zákeřný.



Dvojník:

Využívá akce jiných zvířat.



Předbinač:

Tlačí se kupředu.



Štít:

Blokuje a chrání.

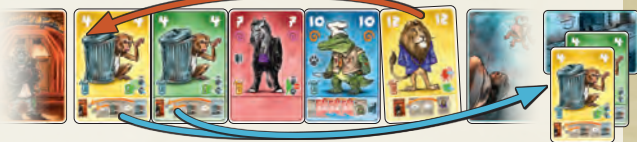
Karty zvířat



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

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

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



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




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



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 zebra (viz Zebra).

 Hrošice tuto svoji akci „opakuje“ každý následující tah každého následujícího hráče.



Příklad 7: Hrošice předběhne všechny zvířata kromě lva.




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

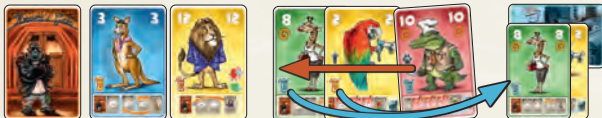


10: Krokodýl... si prostě prožere cestu skrz

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 z karty TO JE KONEC.

 Krokodýl tuto svoji akci „opakuje“ každý následující tah každého následujícího hráče.



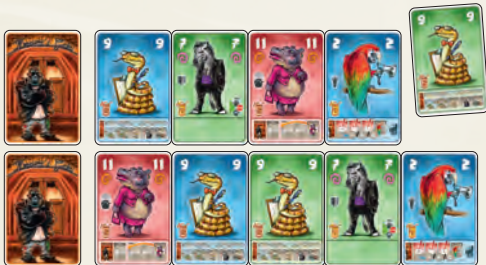
Příklad 9: Krokodýl sní všechna slabší zvířata v tlačenci kromě klokana. Silnější lev totiž postup krokodýla zastaví.

Příklad 10: Ne úplně bystrý klokan přeskočí papouška a krokodýla. Krokodýl ho totiž hned nato sežere, když se vyhodnotí jeho opakující se efekt. Papouška krokodýl nesežere, protože je za ním a krokodýl si prožírá cestu jen kupředu.



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

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



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



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.

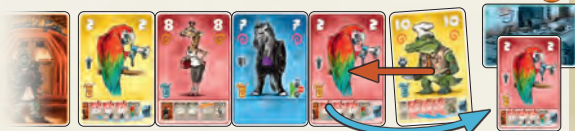
Žirafa tuto svoji akci „opakuje“ každý následující tah každého následujícího hráče (viz Příklady 2 a 3).



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

Akce zebr není „opakující se“, ale „**stále aktivní**“. Jejich stálá akce je, že **blokuje všechny předbíhače a velké drsnáky**. Nemůže se tak před ně protlačit hrošice, ani je nemůže sežrat krokodýl.

Díky akci zebr jsou všechna zvířata před ní chráněna před tím, aby se před ně protlačila hrošice nebo aby je sežral krokodýl.



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

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





6: Lachtan... prostě si udělá nový vchod

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

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 tlačenice. Pak ho ovšem předběhne hrošice. Krokodýl lachtana nesežere, brání mu v tom zebra.

5: Chameleon... se maskuje za jiné zvíře



Chameleon může provést akci jiného zvířete, které už je v tlačenici. 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 chameleonelem se silou 5.



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



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

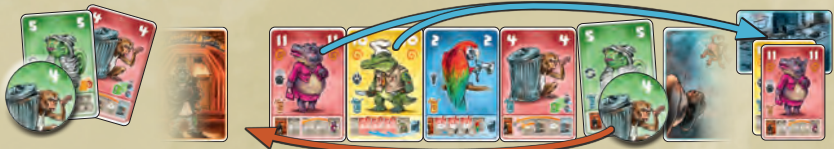
Jediná opice nemá v tlačence žádný efekt.

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

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



Příklad 16: Zhraná červená opice se dostane na první místo (protože už v tlačence 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 hrošici a předběhnou ostatní zvířátka. Pokud by někdo později zahrál opici, chameleon už bude chameleonem, a nikam se tak posunovat nebude.



3: Klokkan... umí parádně skákat

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

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





2: Papoušek... všechny štve... všechny pomlouvá... mnohými pohrdá... kohokoli zažene



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



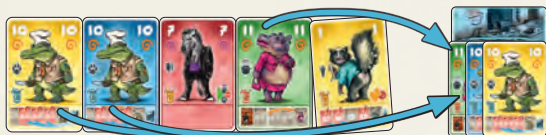
Příklad 19: Papoušek může zahnat kterékoli zvíře. Hráč si vybere zebra a poté krokodýl sežere opice.



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



Skunk odpudí všechna zvířata **dvou nejsilnějších druhů** v tlačence, 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 neodpudí dva nejsilnější druhy zvířat.

Art. Nr.: 60 110 5155 005
Autoři: Stefan Kloß,
Anna Oppolzerová
Ilustrace: Alexander Jung

Překlad: Michal Požárek
Grafická úprava: Magda Dubová,
Black Light Studio
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
2023, REXhry.cz, www.rexhry.cz
2023, Zoch Verlag, www.zoch-verlag.com

Distributor pro ČR a SR:
Repport, s. r. o.,
Palackého tř. 198/72,
612 00 Brno
obchod@rexhry.cz
www.facebook.com/REXhry

