



# NOVÉ ŠELMY PŘED BAREM

## Cíl hry

Vaše zvířátka chtějí na večírek. Aby se tam dostala, musí se utkat s ostatními zvířátky, která se chtějí dostat na legendární párty v podniku Safari Bar. Pokud je ve strkanici u Nebeské brány před barem pět zvířat, první dvě jsou vpuštěna dovnitř a to poslední je vyhozeno pryč. Hráč, kterému se podaří dostat do baru nejvíce svých zvířat, se stává vítězem.

autoři hry:

Stefan Kloß a Anna Oppolzerová

**Pokud už znáte první hru „Safari Bar“, věnujte pozornost těmto několika změnám v pravidlech a poznámkám:**

- Pokud hráč ve svém tahu pošle na kartu TO JE KONEC více zvířat, rozhodne se, v jakém pořadí je na kartu dá.
- Sup je výjimka z pravidla, které říká, že zvířata na kartě TO JE KONEC zde zůstávají až do konce hry.
- Pokud si už zažijete pravidla nových zvířat, můžete mezi sebou kombinovat zvířata z tohoto a prvního dílu hry. Každý hráč si může vybrat svých 12 zvířat, se kterými chce hrát. **Od každé hodnoty 1–12 musí mít ale každý hráč právě jedno zvíře.** Po takovéto hře s vybranou sadou může být velmi zábavné, když další partii hráči odehrají s „odloženými“ zvířaty, která si po první hru nevybrali.

## Obsah hry



48 karet zvířat (12 zvířat v každé ze 4 barev)



2 karty  
Nebeské brány/Vyhození



1 karta Safari Bar



1 karta TO JE KONEC

## Příprava hry

- Každý hráč si vezme **12 zvířat jedné barvy**, zamíchá je a **4 karty si vezme do ruky**. Zbylých 8 karet bez prohlížení odloží lícem dolů a tím vytvoří svůj **dobírací balíček**.
- Doprostřed stolu položte karty **Nebeské brány** (s gorilou) a **Vyhození** (s nakopnutým zvířátkem) a mezi nimi nechte dost místa na **5 karet zvířat**. Této řadě budeme říkat **Tlačence**.
- Kousek od tlačence položte karty **Safari Bar** (s obrázkem baru) a **TO JE KONEC** (s obrázkem temné uličky).
- Před vaší první hrou si projděte přehledovou kartu nebo pravidla, at vám, co které zvíře umí. Pravidla pro jednotlivá zvířata najdete od strany 4 dále.



2 přehledové karty

## Průběh hry

Hráč, který má nejdivočejší smích, začíná hru. Hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu hráč provede pět akcí v tomto pořadí:

1. Zahrání jedné karty.
2. Provedení efektu zahané karty.
3. Provedení „opakujících se“ efektů karet.
4. Kontrola pěti karet – otevření Nebeské brány a vyhození.
5. Dobrání karty z dobiracího balíčku.

### 1. Zahrání jedné karty

Hráč si vybere **jednu** ze čtyř karet zvířat v ruce a umístí ji lícem nahoru na **konec Tlačnice** (výjimka: Sup). Pokud v Tlačnici není žádné zvíře, položí se karta těsně před Nebeskou bránu.

**Tlačnice:** V Tlačnici 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. V Tlačnici **nikdy** nemůže být **více než 5 zvířat**. Pokud se kdykoli během hry některé místo v Tlačnici uvolní, ostatní zvířata zaplní mezeru v nezměněném pořadí a posunou se na volné místo směrem k Nebeské bráně.



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

### 2. Provedení efektu zahané karty

Pokud je to možné, provede hráč akci **právě zahané karty** zvířete.



*Příklad 2: Hráč použije právě zahanou lamu, plivne s ní na dikobraza. Ten zhnusený odchází na konec fronty.*

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

Dva druhy zvířat na sobě mají tento symbol: 🌀. Akce tygra a lamy se opakuje, a to v **každém tahu každého hráče**, pokud je to možné – ale pouze mimo tah, kdy byla tato zvířata zahrána (a tedy už svou akci provedla). Nejdříve se vyhodnocují zvířata nejbližší k Nebeské bráně a nejpозději zvířata nejbližší Vyhození.



**Příklad 3:** V tahu každého hráče skočí tygr na zvíře, které je před zvířetem před ním. Tady tygr skočí přes (silnějšího) medvěda a sežere páva. Červená lama už znovu neplive, protože byla zahrána v tomto kole, a tak už svou akci udělala tím, že plivla na dikobraza.

Pokud během tahu hráče odchází na kartu TO JE KONEC **více zvířat**, hráč rozhodne, v jakém **pořadí** je na tuto kartu dá (lícem nahoru).

### 4. Kontrola pěti karet – otevření Nebeské brány a vyhození

Poté co se vyhodnotí všechny **opakující se efekty**, zkontroluje se, jestli je v řadě **5 zvířat**. Pokud je jich méně než 5, nic se neděje a hned se může přikročit k pátému bodu – *Dobráni karty z dobřícího balíčku*.

Pokud je v Tlačnici 5 zvířat, **otevře se Nebeská brána** a také dojde k vyhození:

- **Dvě zvířata nejbližší Nebeské brány jsou vpuštěna dovnitř.** Dejte je **lícem dolů na kartu baru**. Tam zůstanou až do konce hry.
- Zvíře, které je v Tlačnici **poslední** (nejdále od Nebeské brány), je **vyhozeno**. Dejte jeho kartu **lícem nahoru na kartu TO JE KONEC**.
- Zvířata zbývající v tlačnici **posuňte** (aniž byste měnili jejich pořadí) **směrem k Nebeské bráně**.



**Příklad 4:** Provedly se všechny akce zvířat a v Tlačeniči zůstává pět zvířat. Nebeská brána se otevírá a medvěd s netopýrem vstupují do baru. Smůla má dikobraz – jako poslední zvíře ve frontě je vyhozen a odchází na kartu TO JE KONEC.

## 5. Dobráni karty z dobíracího balíčku

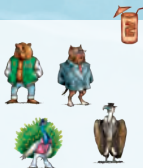
Na konci svého tahu si hráč vezme horní kartu z dobíracího balíčku. Pokud už v něm žádné karty nejsou, kartu si nedobírá.

## Konec hry a vítězství ve hře

Hra končí v okamžiku, kdy už žádný hráč nemá karty. **Hráč, kterému se podařilo dostat do baru nejvíce zvířat své barvy, se stává vítězem.** V případě shody je vítězství sdílené.

### 2 body:

- 11 Medvěd
- 4 Pes
- 3 Páv
- 2 Sup



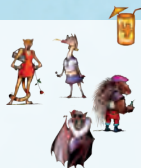
### 3 body:

- 12 Nosorožec
- 10 Tygr
- 6 Pštros
- 5 Tučňák



### 4 body:

- 9 Gepard
- 8 Lama
- 7 Dikobraz
- 1 Netopýr



## Symbody

Přehledové karty hráčům připomínají, co každé zvíře dělá.



### „Opakující se“ akce zvířete:

Aktivuje se v každém tahu každého hráče.



### „Stálá“ akce zvířete:

Aktivní neustále.



### Velký drsnák:

Silný a nebezpečný.



### Malý protivta:

Ne tak silný, ale zákeřný.



### Dvojník:

Využívá akce jiných zvířat.



### Předbíhač:

Tlačí se kupředu.



### Štít:

Blokuje a chrání.

**Karty zvířat (vysvětlení akcí všech zvířat)** Hodnota karty označuje sílu zvířete.



## 12: Nosorožec... proměna z namachrovaného hejska v Ramba



Nosorožec vyrazí z Tlačnice **nejsilnější** zvíře (s nejvyšším číslem karty) a sám se postaví **na jeho místo**. Zvládne vyrazit dokonce i jiného nosorožce.

Pokud je zvířat s nejvyšší silou více, aktivní hráč se sám rozhodne, které zvíře vyrazí na kartu **TO JE KONEC**.



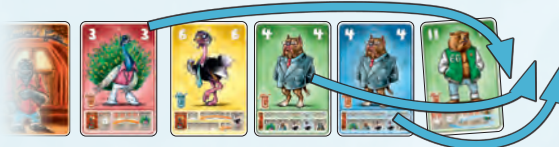
**Příklad 5:** Nyní je nejsilnějším zvířetem v Tlačnici pštros. Nosorožec ho tedy vyrazí na kartu **TO JE KONEC** a sám si stoupne na pštrosem uvolněné místo.



## 11: Medvěd... dokazuje svou sílu tlapami a drápy

Medvěd odtáhne **dva nejslabší druhy zvířat** (s nejnižším číslem karty), které jsou slabší než medvěd sám, na **konec Tlačnice**.

Odtážená zvířata zůstávají za medvědem ve stejném pořadí, **v němž stála předtím**.



**Příklad 6:** Po příchodu medvěda jdou páv a dva psi na konec fronty.





## 10: Tygr... skáče a žere

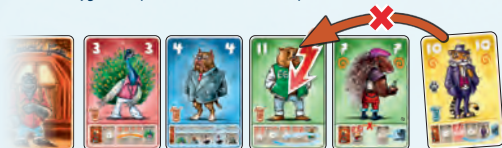


Pokud je zvíře nacházející se **před zvířetem těsně před tygrem** slabší než tygr, tygr na něj skočí, nemilosrdně ho sežere a zaujme jeho místo. Tygr může přeskočit silnější zvíře, ale sežrat může jen slabší.

Tygrova akce je „opakující se“ a provádí se **v tahu každého hráče**. V každém tahu hráče tygr skočí jednou, pokud je to možné.



*Příklad 7: Tygr skočí přes nosorožce a sežere páva.*



*Příklad 8: Před zvířetem před tygrem je medvěd. Ten je silnější než tygr, takže tygr neskočí a zůstane, kde je.*

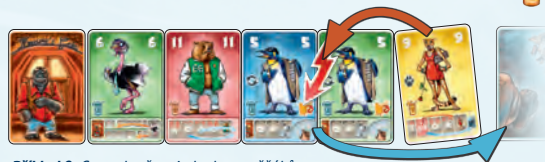


## 9: Geparď... nepohrdne lacinějším soustem



Geparď sežere **nejslabší zvíře** (s nejnižším číslem karty), je-li slabší než geparď, a poté geparď **zaujme jeho místo**.

Pokud je zvířata s nejnižší silou více, aktivní hráč se sám rozhodne, které zvíře sežere a pošle na kartu TO JE KONEC.



*Příklad 9: Geparď sežere jednoho z tučňáků.*







## 8: Lama... ta si umí pořádně plivnout

V případě, že se před lamou nachází zvíře se silou **menší než 8**, lama na něj plivne. Poplivané zvíře je natolik zhnušené, že raději **odchází na konec Tlačénice**.



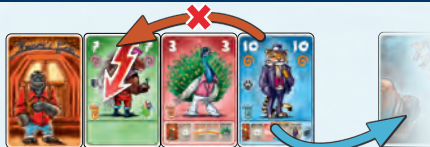
Akce lamy je „**opakující se**“ a provádí se **v tahu každého hráče**.



## 7: Dikobraz... jeho bodliny odradí i velká zvířata

Pokud má být dikobraz vyhozen na kartu TO JE KONEC **velkým drsňákem** (například Nosorožcem, Tygrem nebo Gepardem), ubrání se svými dlouhými ostny a **zůstane na svém místě**.

Na kartu TO JE KONEC namísto dikobraza odejde **útočník**.



**Příklad 10:** Tygr opakovaně přeskočí zvíře před sebou a sežere slabší zvíře před ním. Nyní má sežrat dikobraza. Ten se však brání, takže na kartu TO JE KONEC odejde tygr a dikobraz zůstává.



Dikobrazova schopnost je „**stálá**“ a je neustále aktivní.



## 6: Pštros... pokaždé zdrhá, pokaždé nějak divně

Z konce Tlačénice **předběhne** pštros buď zvířata se **sudou**, nebo **lichou** silou (ale ne obojí).

Pokud se rozhodne předběhnout lichá zvířata, zastaví se za nejbližším sudým, a opačně.



**Příklad 11:** Pštros předběhne geparda a dikobraza, kteří mají lichou sílu. Zastaví se za psem, který má sudou sílu.



## 5: Tučňák... vždycky má po ruce pár nabušených kámošů



Tučňák se „promění“ v jiné zvíře, které má hráč v ruce. Toto zvíře musí ukázat ostatním a pak s tučňákem provede akci vybraného zvířete.

Během této akce se tučňákova síla počítá, jako by byla stejná s imitovaným zvířetem.

Při provádění akcí dalších zvířat (třeba opakujících se akcí ještě v tom samém kole) už má tučňák zpět svoji sílu 5.



*Příklad 12: Tučňák „imituje“ tygra, sežere geparda a zaujme jeho místo.*



## 4: Pes... uštvte ty, co jsou na řadě

Pes seřadí všechna zvířata v Tlačenci od nejslabšího (které bude u Nebeské brány) po nejsilnější (které bude u Vyhození). Zvířata se stejnou silou musí vůči sobě zůstat ve stejné pozici, jako byla před seřazením.

*Podívejte se ještě na příklad 15.*



*Příklad 13: Zelený pes vyvolal toto seřazení. Nejslabší zvíře je nyní u Nebeské brány. Je to netopýr, který se tu spálí (viz popis netopýra níže). Modrý pes, který se nacházel před zeleným psem, zůstává před ním. Medvěd jako nejsilnější zvíře uzavírá Tlačenci.*





### 3: Páv... rád se chlubí svým peřím

Páv se umístí **přímo před to nejsilnější zvíře** v Tlačenci. V případě, že je nejsilnější zvířát v Tlačenci více, hráč hrající za páva rozhodne, před které ze zvířat páva umístí.



**Příklad 14:** Páv se umístí před medvěda, nejsilnější zvíře v Tlačenci.



### 2: Sup... má dobré vztahy s podsvětím

Sup **nikdy nevstupuje do Tlačence**. Na začátku jeho akce umístíte supa vedle karty TO JE KONEC. Okamžitě poté sup pošle do Tlačence **horní kartu z těch, které leží na TO JE KONEC**, a **provede její akci** (a učiní případná rozhodnutí). Poté co skončí tah aktuálního hráče (tedy až po vyhodnocení opakujících se efektů), se sup umístí **navrch balíčku** na TO JE KONEC.



**Příklad 15:** Žlutý sup přešle do Tlačence modrého psa. Pes tak přeskládá všechna zvířata od nejslabšího po nejsilnější. Na první místo k Nebeské bráně se tak dostane netopýr, který je okamžitě spálen. Nyní skočí tygr (předtím nemohl, protože nosorožec je silnější než tygr), sežere psa a zaujme jeho místo. Pes odejde na kartu TO JE KONEC a až nyní (po vyhodnocení opakujících se akcí) se navrch položí karta supa.

**Dvojitý sup:** Pokud by měl sup poslat z karty TO JE KONEC jiného supa, oba tyto supové se okamžitě **dostávají do baru společně**.



## 1: Netopýr... prokousává si cestu temnotou, ale světlo mu dobře nedělá



Netopýr se snese na **jakékoli zvíře v Tlačeníci**, pošle ho na kartu TO JE KONEC a sám **zaujme jeho místo**.



Pokud se ale kdykoli netopýr dostane na první pozici (přímo před Nebeskou bránu), je okamžitě spálen a odhozen na kartu TO JE KONEC (viz příklady 13, 15, 16 a 17).



**Příklad 16:** Netopýr vyhodí tygra na kartu TO JE KONEC a zaujme jeho místo. Pokud by si vybral psa, poslal by jej na kartu TO JE KONEC, ale hned poté by byl spálen a odešel na ni také.



**Příklad 17:** Jeden z hráčů použije svého modrého supa, aby vytáhl zeleného tučňáka z karty TO JE KONEC. Tím spustí akci tučňáka a ukáže z ruky netopýra, jehož akci bude tučňák imitovat. Tučňákem nahradí psa. Protože je ale tučňák stále považován za netopýra, je spálen a odchází na kartu TO JE KONEC. Na závěr na této kartě končí i modrý sup, který to všechno způsobil.

## Královský se bavte!

Art. Nr.: 60 110 5093 005

**Autoři:** Stefan Kloß, Anna Oppolzerová

**Ilustrace:** Alexander Jung

2023 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1 · 90765 Fürth

[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

[www.facebook.com/zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)

[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

**Distributor pro ČR a SR:**

Rexport, s. r. o.,

Palackého 198/72, 612 00 Brno

[www.rexhy.cz](http://www.rexhy.cz) | [obchod@rexhy.cz](mailto:obchod@rexhy.cz)

**Překlad:** Michal Požárek

**Grafická úprava:** Black Light Studio

**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

**Redakce:** Martin Hrabálek a Jan Březina

