

NOC

ZOO



Albi:

Pravidla



*V zoo začala noc a některá zvířata se tajně vydala na procházku!
Pomozte jim najít cestu domů, než si jejich útěku všimnou ošetřovatelé.*

Ukažte uprchlým zvířatům cestu skrz potemnělou krajinu a zaveďte je bezpečně zpět do jejich výběhů. Každé zvíře má svůj vlastní způsob pohybu a vlastní podmínky bodování; proto si dobře promyslete, kdy se pohnout a kterou akci využít. Zařídíte, aby se všechna uprchlá zvířátka vrátila zpátky do postele!



Nehcete číst pravidla? Podívejte se na videonávod!

Herní komponenty



1 herní plán



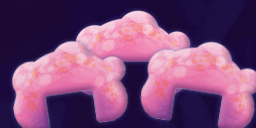
4 desky hráče



6 destiček zvířat



72 figurek zvířat
(12 od každého druhu)



48 pylových žetonů



75 akčních dílků



42 bonusových dílků



9 přípravných
destiček



1 žeton
začínajícího hráče

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!



6 destiček pro hru
jednoho hráče



4 žetony
násobení bodů



4 bodovací
žetony

Popis herních komponent



Destička zvířete

Druh zvířete

Vítězné body (VB) za návrat do zoo

Úroveň obtížnosti

Zvláštní schopnosti a podmínky bodování



Herní plán

Místa pro destičky zvířat

Trh s dílky

Odkladiště dílků

Počítadlo vítězných bodů



Deska hráče

Bodování na konci hry

Herní plocha

Vstupní políčko

Zoo

Políčko pro neobjevené zvíře

Skladiště

Cíl hry

Cílem hry je co možná nejúčinněji dovést svá zvířata zpět do zoo. Hráči si vybírají dílky, které následně umísťují na svou desku hráče. Tím provádí akce a vytváří cestu pro svá zvířata. Hra končí po třech kolech (v každém kole se pětkrát vybírají dílky) a vítězí hráč, který nasbírá nejvíce vítězných bodů (VB).

Příprava hry

- 1 Položte **herní plán** na stůl tak, aby na něj všichni hráči dosáhli.
- 2 Každý hráč si zvolí barvu a vezme si příslušnou **desku hráče**. Položte svou desku hráče před sebe. Svůj bodovací žeton ve zvolené barvě umístěte na políčko 0, které najdete na počítadle vítězných bodů na herním plánu.
- 3 Rozdělte **bonusové dílky** (jejich zadní strana je prázdná) podle druhu terénu (tráva, kameny a písek). Pro každý druh vytvořte zvlášť hromádku a položte ji vedle herního plánu lícem nahoru.
- 4 Zamíchejte **destičky zvířat** a náhodně vyberte tři z nich. Celková úroveň obtížnosti (počet symbolů měsíce ☾) na těchto třech destičkách musí být v součtu alespoň 6. Pokud je to méně, zamíchejte destičky zpět a znovu náhodně vyberte tři. Následně tyto tři destičky položte lícem nahoru do příslušných políček nad herním plánem (A, B a C). Poté si všichni hráči vezmou 3 figurky zvířat od každého ze tří druhů zvířat na vybraných destičkách.
- 5 Zamíchejte **akční dílky** (se symbolem výběru ⚡ na zadní straně) a položte je lícem dolů vedle herního plánu.
- 6 Vezměte tolik akčních dílků, kolik je hráčů, plus jeden. Tyto dílky umístěte lícem na-

horu do světle modrých políček na herním plánu. Tato část plánu se nazývá **trh s dílky**.

- 7 Každý hráč si náhodně vezme jednu **přípravnou destičku**. Položte své figurky zvířat na **políčka pro neobjevená zvířata** vedle vstupních políček na své desce hráče tak, jak ukazuje vaše přípravná destička. Každý druh zvířete je označený písmenkem, které odpovídá místu pro destičky zvířat na herním plánu. Jedno zvíře od každého druhu, které je na vaší přípravné destičce označené symbolem 🍄, začíná přímo na vstupním políčku na vaší desce hráče. Tomuto zvířeti se dále říká „objevené zvíře“.

Příklad: Umístěte všechny lenochody na políčka pro neobjevená zvířata, která jsou na vaší přípravné desce označená písmenem A. Figurka lenochoda na levé straně desky hráče bude začínat na vstupním políčku.

- 8 Otočte **přípravnou destičku** na zadní stranu a v průběhu hry na ni odkládejte svá zvířata, která se již dostala do zoo.
- 9 Vyberte začínajícího hráče. Může to být třeba ten, kdo naposledy viděl nějaké zvíře nebo nějakému pomohl. A jestli se nemůžete rozhodnout, vyberte náhodně. Začínající hráč dostane **žeton začínajícího hráče**.



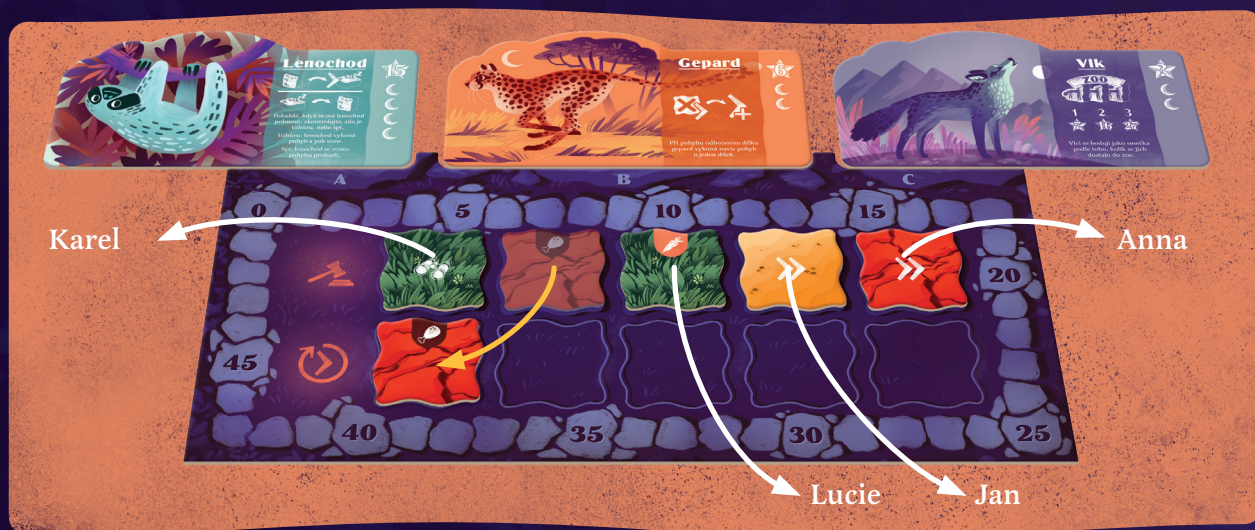
Průběh hry

Hra má celkem tři kola. V každém kole si hráči pětkrát vybírají dílky. Výběr dílků má tři fáze, které se provádí v následujícím pořadí:

1. Fáze výběru
2. Fáze pokládání dílků
3. Fáze údržby

1. Fáze výběru

Počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček si každý hráč musí vzít jeden akční dílek z trhu s dílky na herním plánu. Až si všichni hráči jeden vyberou, přesuňte zbylý dílek na **odkladiště dílků** pod trhem. Vždy jej umístěte na prázdné políčko nejvíce vlevo.



Více o dílcích

Existují dva typy dílků:



Akční dílky: Získávají se během *fáze výběru*. Můžou na nich být akční symboly nebo symboly potravy. Akční symboly se vyhodnocují během *fáze pokládání dílků*; symboly potravy se používají při bodování na konci hry. Pokud jsou na dílku dva akční symboly oddělené svislou čarou, musíte si vybrat a vyhodnotit pouze jeden z nich.

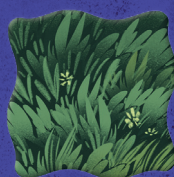


Bonusové dílky: Získávají se prostřednictvím akcí. Tyto dílky neobsahují žádné akční symboly, ale mohou spouštět akce na desce hráče.

Na obou typech dílků se nachází tři druhy terénu:



Kameny



Tráva



Písek

2. Fáze pokládání dílků

Během této fáze hráči používají dílky, které nasbírali. Pro jejich využití mají tři možnosti:

- Umístění dílku do své herní plochy.
- Umístění dílku do svého skladiště.
- Odhození dílku a provedení zvláštního pohybu.

Umístění dílku do své herní plochy

Když se rozhodnete umístit dílek do své herní plochy (vnitřní oblast o rozměrech 5×5 políček na vaší desce hráče mimo pole zoo), můžete jej položit na jakékoliv prázdné políčko (takové, kde není žádný dílek). Pokud je na tomto políčku nebo na dílku akční symbol, můžete danou akci ihned provést. Pokud vám jak dílek, tak políčko umožňují provést akci, můžete je provést obě v jakémkoliv pořadí. Musíte vždy plně dokončit první akci, než začnete vykonávat druhou.

Pokud je na políčku podmínka (viz níže), musíte na něj umístit odpovídající dílek, abyste mohli akci provést. Pokud akci provést nechcete, můžete na políčko umístit dílek, který podmínku nesplňuje. Jakmile dílek umístité, už jej nelze přesunout.



Příklad: Jan pokládá dílek s trávou. Tím splňuje podmínku na daném políčku, takže může provést akci - v tomto případě pohyb zvířete.



Podmínky



Ke splnění této podmínky musíte na příslušné políčko umístit akční dílek se symbolem



. Ke splnění podmínky na políčku není třeba provést tuto akci na dílku.



Ke splnění této podmínky musíte na dané políčko umístit akční nebo bonusový dílek s určitým druhem terénu.



Ke splnění této zvláštní podmínky (na desce hráče jsou políčka s touto podmínkou vyznačená tmavší barvou) musíte na obě políčka vedle sebe umístit dílky se stejným druhem terénu; teprve pak je možné bonusovou akci provést. Po zaplnění obou políček získáte jednorázový bonus (5 VB, 2 pohyby nebo 2 bonusové dílky).

Akční symboly



Objevte nové zvíře: Položte jakoukoliv ze svých figurek zvířete, které dosud nebylo objevené, na jeho vstupní políčko na vaší desce hráče. Od této chvíle můžete daným zvířetem pohybovat.



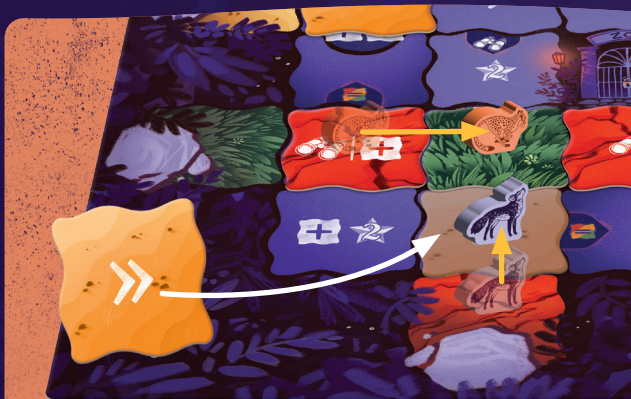
Vezměte si bonusový dílek: Vezměte si z hromádky bonusový dílek s libovolným druhem terénu. Můžete jej ihned umístit do své herní plochy, do svého skladiště, nebo jej odhodit pro provedení zvláštního pohybu. Bonusové dílky na sobě nemají žádné akční symboly, ale jejich umístěním můžete aktivovat symboly na vaší desce hráče.



Okamžité vítězné body: Ihned si přičtete tolik vítězných bodů, kolik je na symbolu uvedeno, a posuňte svůj bodovací žeton na počítadle vítězných bodů.



Pohyb zvířete: V základu jedna šipka umožňuje pohyb jedné figurky zvířete o jeden dílek. Zvířata se mohou na sousední dílky přesouvat pouze ortogonálně (kolmo, nikoliv šikmo). Dvojitou šipku lze využít buď k pohybu jednoho zvířete o dva dílky, nebo k pohybu dvou zvířat o jeden dílek. Některé destičky zvířat obsahují zvláštní pravidla pohybu pro dané zvíře. Na jednom dílku může stát více figurek zvířete najednou. Když se zvíře kdykoliv během svého pohybu dostane do zoo (vstoupí na políčko uprostřed desky hráče), znamená to, že se bezpečně vrátilo domů; hráč tuto figurku zvířete odebere z desky hráče a umístí ji na zadní stranu své přípravné destičky pro bodování na konci hry. Pokud danému zvířeti zbývají nějaké pohyby, hráč je již neprovádí. Figurky zvířat se nikdy nemohou vrátit zpět na vstupní políčka nebo na políčka pro neobjevená zvířata poté, co je opustily.



Příklad: Jan položil na svou desku dílek s dvojitou šipkou. Může tedy provést dva pohyby. Rozhodl se, že je rozdělí – jednou pohne vlkem a jednou gepardem.

Umístěte dílek do svého skladiště

Umístěte právě získaný dílek do svého skladiště pro pozdější využití. Ve skladišti není možné mít současně více než dva dílky. Dílky ve skladišti můžete využít kdykoliv během svého tahu (nelze je využít pouze uprostřed akce, když hráč z jedné akce získá dva pohyby), a to tak, že je buď umístíte do své herní plochy, nebo je odhodíte, abyste provedli zvláštní pohyb.



Odhoďte dílek a proveďte zvláštní pohyb



Během svého tahu můžete odhodit akční nebo bonusový dílek (buď ten, který jste si právě vzali z trhu s dílky, nebo dílek ze skladiště), abyste provedli zvláštní pohyb. Při zvláštním pohybu pohnete VŠEMI svými zvířaty, která právě stojí na stejném druhu terénu, jaký je na odhozeném dílku; a to včetně zvířat, která stojí na vstupních políčkách. Tyto pohyby se řídí běžnými pravidly pro pohyb zvířat. Tuto akci lze provést opakovaně a kdykoliv během vaší fáze pokládání dílků; nelze ji využít pouze uprostřed akce, když hráč z jedné akce získá dva pohyby.



Příklad: Karel odhodil dílek s trávou ze svého skladiště. Díky tomu může pohnout všemi svými zvířaty, která zrovna stojí na trávě. Gepardem pohne o dva dílky (díky gepardově zvláštní pohybové schopnosti při odhazování dílku). Lenochod se pohne o jeden dílek a následně si lehne a usne (to je totiž lenochodova zvláštní pohybová schopnost). Vlkem pohnout nemůže, protože na políčko vedle něj není žádný dílek, na který by se mohl postavit.

3. Fáze údržby

Poté, co všichni hráči dokončí svou fázi pokládání dílků, začíná poslední část výběru dílků – fáze údržby.

Obnovení trhu

Vezměte z hromádky nové akční dílky – tolik, kolik je hráčů, plus jedna. Umístěte je lícem nahoru do políček trhu s dílky na herním plánu.

Žeton začínajícího hráče

Předejte žeton začínajícího hráče dalšímu hráči po směru hodinových ručiček. Tento hráč si bude při následujícím výběru dílků z obnoveného trhu s dílky vybírat jako první.

Pohyb na konci kola

Na konci každého kola (po pátém, desátém a patnáctém výběru dílků) nastává pohyb na konci kola. Smějí ho provést všichni hráči a mohou ho vyřešit současně.

Na konci kola se podívejte, kterého druhu terénu je v odkladišti dílků nejvíce (najdete je ve spodní části herního plánu). V případě shody vítězí ten druh terénu, který je v odkladišti zleva jako první. Všechna objevená zvířata, která právě stojí na tomto druhu terénu (včetně vstupních políček), provedou jeden pohyb. Tento pohyb se řídí základními pravidly pohybu pro každý druh pohybovaného zvířete. Následně odhodte všechny dílky z odkladiště a umístěte je lícem nahoru na hromádku vedle herního plánu, aby bylo vidět, kolik kol již uběhlo.



Příklad: V odkladišti dílků se nachází následující dílky: kameny - písek - kameny - písek - tráva. Mezi kameny a pískem tedy nastala shoda (po dvou kusech od každého). Vítězí kameny, protože leží na políčku více vlevo; všechna zvířata, která právě stojí na políčku s kameny, tedy vykonají jeden pohyb.

Konec hry

Konec hry nastává po skončení třetího kola. Hráči si přičtou body podle následujících kritérií:



Zvířata v zoo

Za každé zvíře, které se úspěšně vrátilo do vaší zoo, si přičtete body podle zvláštních bodovacích pravidel na jeho kartě zvířete.



Objevená zvířata

Za každé objevené zvíře, které se nedostalo do zoo, si přičtete jeden VB (včetně zvířat na vstupních políčkách).

Symbole potravy

Na akčních dílcích se nachází sedm různých druhů symbolů potravy 🍎 🍌 🥕 🥥 🥑 🥬 🍄. Přičtete si body na základě toho, kolik různých druhů potravy jste na dílcích umístěných ve vaší herní ploše nasbírali. Dílky se symbolem potravy, které máte ve skladu, se nepočítají. Body se přičítají pouze jednou na základě vaší nejlepší sady různých symbolů (podle tabulky vpravo).

2	3	4	5	6	7
6	8	11	16	22	30

Hráč, který získá nejvíce vítězných bodů, se stává vítězem! V případě remízy vítězí ten, kdo má ve své zoo více zvířat. A pokud remíza stále trvá, vítězí všichni hráči s nejvyšším počtem bodů.



Příklad: Karel má na konci hry 39 VB za všechna zvířata, která se vrátila do jeho zoo. Dále si přičte 3 VB za objevená zvířata na své herní ploše. A nakonec si přičte ještě 8 VB za svou sbírku tří různých symbolů potravy (maso, mrkev a jablko). Celkem má tedy 50 VB.

Hra jednoho hráče

Ve hře jednoho hráče s tebou poměří síly ošetřovatel Leo. Leo vybírá dílky z trhu s dílky stejným způsobem, jako by to dělal soupeř při hře dvou hráčů.

Příprava

Příprava se řídí běžnými pravidly, až na následující výjimky:

- Připrav pouze jednu desku hráče (pro sebe).
- Vezmi šest destiček pro hru jednoho hráče, zamíchej je a polož je lícem dolů vedle herního plánu, abys vytvořil hromádku pro jejich tahání.
- Na trh s dílky pokládej vždy tři akční dílky (stejně jako ve hře dvou hráčů).

Průběh hry

Na začátku hry dostává žeton začínajícího hráče Leo. Dále hra pokračuje dle běžných pravidel a Leo se chová jako běžný hráč. Nemá ovšem desku hráče. Mezi jednotlivými výběry dílků se žeton začínajícího hráče střídá mezi tebou a Leem.



Příklad: Leo hraje jako první. Dává přednost dílku nejvíce vlevo, bere si ho a odstraňuje ho ze hry. Anna si vybírá dílek nejvíce vpravo. Prostřední dílek se potom přesune na odkladiště dílků.

Fáze výběru:

Na počátku fáze výběru odhal vrchní destičku z hromádky destiček pro hru jednoho hráče. Jako první hraje začínající hráč.

Leo si ve svém kole vybere jeden dílek z místa, které je na destičce pro hru jednoho hráče vyznačené symbolem ①. Pokud na tomto místě žádný dílek není, vybere si místo toho dílek z místa označeného symbolem ②. Dílek, který si vybral Leo, odstraň ze hry.

Střídání tahů probíhá stejně jako ve hře pro více hráčů. Poté, co si s Leem oba vezmete dílek, přesuň zbylý dílek do odkladiště dílků pod trhem s dílky a umísti jej na prázdné políčko nejvíce vlevo.

Míchání destiček ve hře jednoho hráče:

Pokud je na odhalené destičce pro hru jednoho hráče tento symbol ↻, vezmi všechny tyto destičky (odhalené i ty, které zůstávají na hromádce pro tahání), zamíchej je a vytvoř novou hromádku pro tahání.

Tímto způsobem se hraje dále, dokud hra neskončí.

Bodování

Spočítej si vítězné body podle běžných pravidel. Své skóre pak porovnej s Leovým výkonem podle tabulky vpravo a zjisti, jaké jsou tvé zvířecí dovednosti.

Leův výkon

★90+	duch zoo
★80-89	uprchlý tygr
★65-79	bystrý šimpanz
★50-64	základná lasička
★0-49	ztracený lemur

Albi



Hledáte inspiraci?
Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

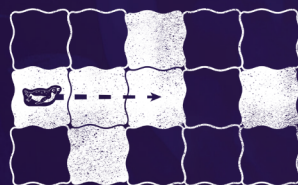
Herní design: Tomáš Holek
Ilustrace: Tereza Kovandová
DTP a grafická úprava: Anežka Bělohoubková
Vedoucí vývoje: Michal Šmíd
Vedoucí produkce: Jan Cízner
Úprava pravidel: Barbora Šulcová, Tomáš Benda
Překlad do češtiny: Marek Bednář
Jazyková korektura: Lukáš Sábo

Zvláštní pravidla zvířat

Zvíře se nikdy nesmí přesunout na políčko, na kterém není žádný typ dílku (s výjimkou políčka zoo). Toto základní pravidlo je třeba dodržovat vždy; i v případě, kdy má zvíře speciální pohybové schopnosti.



Tučňák



Tučňák při pohybu vždy doklouže na nejvzdálenější dílek v přímé linii. Jakmile dosáhne zoo, jeho pohybová akce končí.

Za každého tučňáka, který se dostal do zoo, získá hráč na konci hry 5 VB.



Gepard



Během zvláštního pohybu (při odhození dílku) se gepard pohne o jeden dílek navíc.

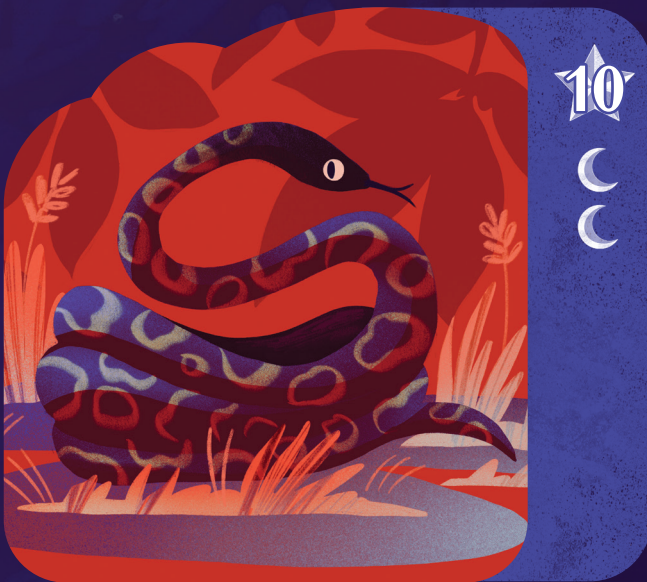
Za každého geparda, který se dostal do zoo, získá hráč na konci hry 6 VB.



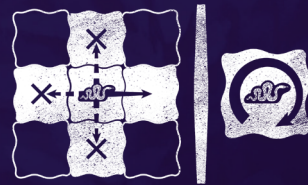
Vlk



Na konci hry si hráč přičte VB podle toho, kolik vlků se dostalo do jeho zoo: 7 VB za jednoho vlka, 16 VB za dva vlky a 27 VB za tři vlky.



Had



Had při pohybu provádí základní pohyb o jeden dílek ve směru, kam je otočen čelem. Nemůže se volně otáčet vlevo nebo vpravo. Hráč může využít jeden pohyb, aby hada otočil. Po objevení začíná had otočený čelem do herní plochy.

Za každého hada, který se dostal do zoo, získá hráč na konci hry 10 VB.



Motýl



Během přípravy hry přichystejte pylové žetony.

Pokud se motýl pohybuje v rámci zvláštního pohybu (při odhození dílku), umístěte na jeho figurku jeden pylový žeton (na jedné figurce mohou být maximálně čtyři pylové žetony).

Za každého motýla, který se dostal do zoo, získá hráč na konci hry VB podle počtu pylových žetonů, které daný motýl nasbíral: 5 VB za 1 pyl, 7 VB za 2 pyly, 9 VB za 3 pyly, 11 VB za 4 pyly.



Lenochod



Před pohybem zkontrolujte, jestli je lenochod vzhůru, nebo spí. Pokud je vzhůru, pohne se o jeden dílek a následně usne. K vyznačení, že spí, položte jeho figurku na bok. Pokud spí, tak se místo provedení pohybu probudí. K vyznačení, že je vzhůru, postavte jeho figurku vzpřímeně. Po objevení začíná lenochod vzhůru.

Za každého lenochoda, který se dostal do zoo, získá hráč na konci hry 15 VB.