



UWE ROSENBERG

ZOO
NEW
YORK

MINDOK



V této hře se ujmete rolí stavitelů zoo v New Yorku. Budete zakládat nové výběhy pro zvířata, pořizovat nové exempláře a starat se, aby se pěkně množily. Hru vyhraje, kdo jako první zaplní všechna pole své desky výběhy a atrakcemi pro návštěvníky.

Seznam herního materiálu najdete na bočnicích krabice.

Příprava hry

Hru vysvětlujeme v základní alternativě pro 2–5 hráčů. Na str. 6 najdete zkrácenou variantu pro 2 hráče a pravidla pro sólovou hru.

1. Zvířata a jejich dodatkové destičky

Vytvořte na stole obecný bank figurek všech zvířat (můžete pro ten účel použít vyjímatelnou vložku krabice). Dodatkové destičky připravte na vhodné místo, každá představuje 3 zvířata uvedeného druhu. Počet zvířat ve hře není omezen, dojdou-li, použijte vhodnou náhradu.

2. Desky hráčů

Použijte desky, které odpovídají vašemu počtu hráčů. Poznáte je dle symbolu v levém dolním rohu. Losem určete začínajícího hráče. Ten obdrží desku s číslem 1 v pravém dolním rohu. Každý další hráč po směru hodinových ručiček obdrží desku s dalším číslem v pořadí.



Tato deska je určena pro hru 3 hráčů.



Symbol desky určené pro začínajícího hráče.

Oblast domečků zmenšuje plochu pro vykládání dílků a vyrovnává tak výhodu začínajícího hráče.



3. První obyvatelé zoo

Každý hráč si vezme 2 figurky zvířat, která jsou vyznačena na jeho desce v levém a pravém horním rohu. Každou figurku postavte na jeden domeček na své desce.

Příklad:

Filípek obdrží na začátku hry surikatu a plameňáka, jak je vyznačeno v horních rozích jeho desky. Každou figurku postaví na jeden prázdný domeček na své desce.



4. Lišta akcí

Lištu akcí položte doprostřed stolu.

5. Žeton „?“

Položte žeton „?“ poblíž lišty akcí.



6. Slon

Figurku slona postavte na pole označené červeným kolečkem.



7. Atrakce

Dílký atrakcí seřadíte podle velikosti a vytvořte jejich zásobu na stole. Počet destiček o velikosti 1 políčko není omezen – pokud dojdou, použijte vhodnou náhradu.

8. Výběhy

Dílký výběhů také seřadíte podle velikosti, položte na stůl lícem dolů a každou skupinu zvlášť zamíchejte.

- a) Nejsvětlejší výběhy mají 4 políčka.
- b) Světlé výběhy mají 5 políček.
- c) Tmavé výběhy mají 6 políček.
- d) Nejtmavší výběhy mají 7 políček.

Jednotlivé dílky vyložíte do výřezů lišty postupem popsáním na následující straně.

Příprava dílků výběhů u lišty akcí

1. Všechny 8 nejsvětějších dílků výběhů náhodně rozmístíte do výřezů lícem vzhůru dle symbolů u jednotlivých výřezů.



2. Na ně (a do prozatím volných výřezů) vyložte všech 15 světlých dílků, opět náhodně, jeden do každého výřezu lišty:



3. Pokračujte všemi 15 tmavými dílky, opět je vyložte náhodně, po jednom do každého výřezu:



4. Nakonec náhodně rozmístíte i všech 7 nejtmačších dílků do výřezů, které dosud obsahují pouze dva dílky. Symboly na liště opět napoví:



V každém výřezu jsou nyní k dispozici 3 náhodně určené dílky, seřazené dle velikosti, největší nahoře.

Cíl a průběh hry

Cíl hry

Vaším úkolem je všechna vykládací políčka na své desce překrýt dílky výběhů a dílky atrakcí (oblast vykládacích políček je vyznačena hnědou barvou). Dílky atrakcí jsou i menší, abyste jimi mohli zaplnit mezery mezi dílky výběhů.



Příklad: Červeně orámovanou plochu musíte zcela zaplnit dílky výběhů a atrakcí. Žádný nesmí přesahovat ven.

Průběh hry

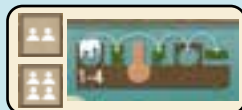
Hru začíná hráč č. 1, další následují po směru hry (dle pořadových čísel). Tah hráče má následující 3 fáze v přesně daném pořadí:

1. **Přesun slona**
2. **Hlavní akce** dle políčka, kde se slon zastavil
3. **Rozmnožování zvířat** (u všech hráčů současně)

1. Přesun slona

Slon se přesunuje po polích lišty akcí dokola po jejím obvodu po směru hodinových ručiček.

Slona nesmíte nechat stát na místě – musíte ho přesunout alespoň o 1 pole a jeho maximální možný posun je vyznačen na vaší desce:



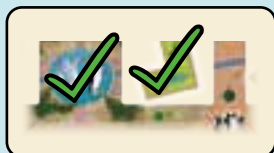
při hře ve 2 a 4 hráčích smíte slona posunout maximálně o 4 pole,



při hře v 3 a 5 hráčích maximálně o 3 pole.

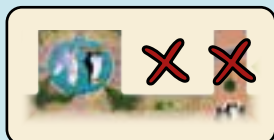
Jako pole lišty akcí se počítají:

- výřezy, v nichž je alespoň 1 dílek výběhu,
- silnější výběžky mezi výřezy s modrými poli pořízení nových zvířat.



Jako pole lišty akcí se nepočítají a při přesunu slona se překročí:

- výřezy, v nichž už nezbyly žádné dílky výběhů,
- slabší výběžky – béžové linie rozmnožování zvířat.



Přesun slona nesmíte ukončit ani ve výřezu obsahujícím dílky, pokud si horní dílek z nabídky nemůžete umístit do své zoo (viz dále).



Příklad přesunu slona o 3 pole.

2. Hlavní akce

Podle toho, na jaké pole lišty akcí slona přesunete, provedte **BUĎ**

a) vyložení nového dílku výběhu,

NEBO

b) pořízení nových zvířat.

a) Vyložení nového dílku výběhu

Přesunete-li slona k výřezu s alespoň jedním dílkem, vezměte vrchní dílek z výřezu a vyložte jej v souladu s pravidly na svou desku (pravidla umísťování dílků znáte z podobných her principu polyomino, jsou shrnuta na str. 5 dole). Na nový dílek (tj. do výběhu) musíte hned přemístit 1 nebo 2 své figurky zvířat libovolného téhož druhu. Vzít je můžete ze svého domečku či domečků nebo z jiného svého výběhu nebo výběhů (obě zvířata mohou být z téhož výběhu nebo z výběhů různých).



Pozor – tímto způsobem nesmíte žádný výběh zcela vyprázdnit, vždy v něm musí alespoň 1 zvíře zůstat. Pokud nemůžete na nový výběh žádné své zvíře přemístit, nesmíte si daný výběh vzít a vyložit na svou desku! V takovém případě nesmíte slona ani na dané pole lišty akcí přesunout – musíte ho přesunout na pole pořízení nových zvířat.

To platí i v případě, že daný dílek výběhu nelze na vaši desku platně umístit.



Příklad Filípek přiložil na svou desku nový výběh o velikosti 4 políček. Přesunul na něj 1 surikatu z výběhu nahoře, druhou z domečku. V horním výběhu 1 surikata zůstala.

Poznámka: Chcete-li si předem vyzkoušet, jak by do vaší zoo pasoval dílek výběhu, na nějž ve svém tahu potenciálně dosáhnete, můžete ho ještě před přesunem slona vzít, pokusně ho přiložit na svou desku a případně vrátit. Abyste mezitím nezapomněli, z kterého výřezu jste ho vzali, položte namísto něj **žeton „?“**.



Umísťování zvířat do výběhů

Každé zvíře zabere právě 1 políčko výběhu. Ve výběhu o velikosti 4 je tak místo pro maximálně 4 zvířata.

V každém výběhu smíjí být vždy pouze zvířata téhož druhu. Jakmile se výběh uvolní (viz dále), lze do něj nově umístit zvířata jakéhokoli druhu, opět však jen všechna téhož jednoho druhu. Zvířata můžete mezi výběhy a domečky přemísťovat jen ve výslovně uvedených případech. Jindy to dovoleno není.

b) Pořízení nových zvířat

Přesunete-li slona na takovéto pole lišty akcí, vezměte si z banku buď **1 libovolnou figurku zvířete**, nebo **2 figurky vyobrazené na daném poli** lišty. Získané figurky musíte v souladu s pravidly hned umístit na svou desku.



Zvířata můžete umístit na některý svůj prázdný domeček (do každého domečku se vejde právě 1 zvíře libovolného druhu), do výběhu, kde již zvířata téhož druhu jsou, nebo do prázdného výběhu (proces uvolnění výběhu je popsán dále).

Kdykoli takto přidáte pořízené zvíře do výběhu, kde ještě zůstane **alespoň 1 políčko volné**, smíte (ale nemusíte) do něj navíc přemístit právě jedno zvíře téhož druhu z některého svého domečku.



Tento symbol vám bude pravidlo připomínat.

Pokud hrajete poprvé, doporučujeme prozatím vynechat pravidlo o nepovinném přemístění zvířete z domečku při přidávání nového zvířete do výběhu.



Tento výběh má 4 políčka, pojme tedy nejvýše 4 zvířata stejného druhu.



Do každého domečku se vejde nejvýše 1 zvíře libovolného druhu.



Příklad: Filípek přesunul slona na pole pořízení nových zvířat – polární lišky a tučňáka. Vezme si polární lišku z banku a umístí ji do svého prázdného domečku (1), tučňáka z banku postaví do výběhu tučňáků (2). Do tohoto výběhu smí přemístit i právě jednoho ze svých tučňáků v domečkách (3).

Uvolnění plných výběhů

Jakmile se kterýkoli váš výběh zcela zaplní zvířaty, je třeba ho hned uvolnit. Jedno ze zvířat z tohoto výběhu smíte (ale nemusíte) přemístit do prázdného domečku, pokud ho máte k dispozici, všechna ostatní (či úplně všechna) zvířata z tohoto výběhu vraťte do banku a smíte (ale nemusíte) si vzít **právě 1 libovolný dílek atrakce**, který musíte v souladu s pravidly hned umístit na svou desku.

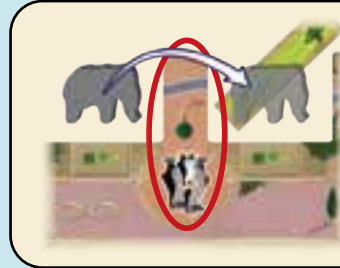
Čím dříve během partie zaplníte výběhy, tím větší máte šanci, že na vás ještě zbudou velké dílky atrakcí!



plný výběh

3. Rozmnožování zvířat

Pokud hráč na tahu při přesunu slona překročil linii rozmnožování zvířat, dojde v této fázi jeho tahu k **rozmnožování zvířat**. Týká se jen zvířat druhu vyznačeného u překročené linie na liště akcí a **platí pro všechny hráče** – nejen pro hráče na tahu. Provádí se postupně v pořadí hry počínaje hráčem na tahu.



Příklad: Filípek přesunul slona přes linii rozmnožování tučňáků. Ve fázi 3 jeho tahu dojde k jejich rozmnožování u všech hráčů.

Každý hráč, který má v některém svém výběhu **alespoň 2 zvířata odpovídajícího druhu** (zvířata v domečkách se nepočítají!), obdrží z banku **1 další zvíře téhož druhu** a musí ho přidat do **téhož** výběhu. Máte-li více výběhů, kde je možné rozmnožení provést, můžete (ale nemusíte) ho provést ještě i v **jednom dalším** výběhu. U každého hráče může dojít k rozmnožování v **maximálně dvou výbězích** a v každém výběhu přibude vždy 1 zvíře bez ohledu na to, kolik zvířat v něm bylo původně (zda jen 2, nebo více). Rozmnožování není povinné a u každého hráče dojde k rozmnožování v případných obou výbězích současně.

Podobně jako při pořízení nových zvířat platí, že kdykoli při rozmnožování přibude nové zvíře do výběhu, kde ještě zůstane alespoň 1 políčko volné, smíte (ale nemusíte) do něj navíc přemístit právě jedno zvíře téhož druhu z některého svého domečku.



Tento symbol vám bude pravidlo připomínat.

V případě, že máte po rozmnožování některé výběhy zcela zaplněné, proveďte uvolnění všech takových výběhů způsobem uvedeným výše.

Mimořádné rozmnožování navíc při hře 1–3 hráčů

Při hře v méně než čtyřech hráčích platí, že pokud jste se **alespoň 1 výběhem zúčastnili** standardního rozmnožování (tj. rozmnožování daného druhu zvířat v 1–2 výbězích a případného uvolnění zaplněných výběhů), můžete provést ještě **rozmnožování v jednom dalším libovolném výběhu**, v němž máte opět alespoň 2 zvířata a alespoň 1 políčko ještě zůstalo volné. Může se jednat o **zvířata téhož druhu** nebo libovolného **druhu jiného**, opět můžete případně do daného výběhu přemístit jedno další zvíře ze svého domečku a v případě zaplnění celého výběhu musíte hned poté výběh uvolnit.



Tento symbol připomíná, že při hře 1–3 hráčů může dojít k mimořádnému, třetímu rozmnožování.



4



Příklad rozmnožování



Koná se rozmnožování tučňáků a Filípek má 3 výběhy s tučňáky. Při rozmnožování si musí vybrat (nejvýše) dva z nich.



Filípek dostane z banku po 1 tučňákovu do každého z vybraných dvou výběhů.



Protože měl Filípek tučňáka i v jednom domečku, může ho teď přidat do jednoho z výběhů, kde se tučňáci právě rozmnožili. (Kdyby měl v dalším domečku dalšího tučňáka, mohl by přidat po jednom do obou dotečných výběhů.)



Po rozmnožování (které probíhá v obou výbězích současně) Filípek zkontroluje, zda nemá nějaké plné výběhy. Jednoho tučňáka z plného výběhu se rozhodl přemístit do domečku (1), ostatní vrátí do banku (2) a jako odměnu za zaplnění jednoho výběhu si může vzít a přiložit jeden nový dílek atrakce (3).

Pravidla umístování dílků výběhů i atrakcí

- **Můžete** je obracet a natáčet dle libosti.
- Dílky spolu **nemusejí** nijak sousedit.
- Dílky se nikdy **nesmějí** překrývat, a to ani částečně.
- Dílky **nesmějí** přesahovat vyznačenou plochu (plocha se velikostí liší podle počtu hráčů ve hře i podle pořadového čísla každého hráče).



Konec hry a určení vítěze

Hra končí v okamžiku, kdy se některému hráči podaří **zcela zaplnit svou desku**. To se vám může podařit ve fázi hlavní akce ve vašem tahu, nebo ve fázi rozmnožování zvířat v tahu kteréhokoli hráče.

Dojde-li ke splnění této podmínky ve fázi **hlavní akce**, hra končí – kolo se nedohrává, neproběhne ani fáze rozmnožování zvířat.

Další pořadí určité podle toho, komu zbylo méně neobsazených políček, v případě shody podle toho, kdo má na své desce (ve výbězích i domečcích) více zvířat.

Končí-li hra ve fázi **rozmnožování zvířat**, může po jejím úplném vyhodnocení podmínku splnit současně více hráčů. V takovém případě vyhraje, kdo má na své desce více zvířat. Trvá-li shoda, dotčení hráči se o vítězství dělají, pořadí na dalších místech určité opět podle počtu zbylých volných políček, resp. následně podle počtu zvířat.

Poznámka: Může se stát, že vám do zaplnění celé plochy zoo na vaší desce zbývá už jen několik málo políček, nemůžete již brát žádné dílky výběhů a jste odkázáni na sbírání dílků atrakcí. Pak prostě jen do konce hry pořizujete a/nebo množíte zvířata, abyste plnili výběhy.

Tiráž

Autor: Uwe Rosenberg

Ilustrace: Felix Wermke

Ilustrace na krabici: Alice Männlová

Odpovědný redaktor: Inga Keutmannová

Editoři: Frank Heeren, Travis D. Hill

Na testování se podíleli: Christof Tisch, Anita Landgrafová, Andreas Puff, Bastian Winkelhaus, Gernot Köpke, Jan Henry a Olaf Darge.

Český překlad: Karel Vlasák

Grafická sazba: Michal Stárek



fb.com/feuerlandgames

© 2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37

65817 Eppstein-Bremthal, Germany

www.feuerland-spiele.de



Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.

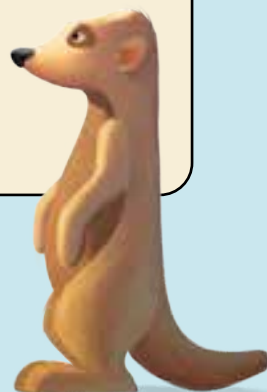
Korunní 810/104

101 00 Praha 10

mindok.cz

/hry.mindok

/_mindok_



Zkrácená hra pro 2 hráče

Chcete-li si hru ve dvou trochu zkrátit, postupujte takto:

V rámci přípravy hry odstraňte od každého výřezu **horní dílek výběhu**, takže u každého výřezu zůstanou dva. Odstraněné dílky zvlášť podle velikosti zamíchejte a každému hráči přiřadíte **3 náhodně určené dílky o velikosti 7 a 3 o velikosti 6**. Oba si je hned rozmístí na svou desku při dodržení obvyklých pravidel, v tomto okamžiku však žádná zvířata nedostanete. Každý hráč tedy začíná hru se šesti prázdnými výběhy. Poté zahajuje hru hráč č. 1.

Zkrácená partie hry trvá 20 až 30 minut.



Sólová hra

Příprava hry

Použijte **desku určenou pro sólovou hru** a zvolte si libovolně jednu z jejích stran.

Stejně jako při zkrácené hře dvou hráčů **vynechte u každého výřezu lišty akcí horní** (tj. největší) **dílek výběhu** – u každého výřezu budou jen dva dílky výběhů.

Připravte na stůl **zásobu pěti modrých žetonů dosahu**.



Průběh hry

Tahy budete provádět jen vy. Hraje se tak dlouho, dokud zcela nezaplňte svou desku dílky (stejně jako ve standardní hře), nebo dokud slon neoběhne dvakrát okruh kolem lišty akcí. Pokud podruhé překročí startovní políčko, prohráli jste.

Úpravy některých fází tahu jsou popsány níže.

1. Přesun slona

Otočte jeden ze **žetonů dosahu** lícem dolů a posuňte slona o přesně odpovídající počet polí (v případě žetonu **4+** ho můžete posunout i libovolně dále). Žeton **0** znamená, že můžete znovu využít pole, kde se slon již nachází. Pokud stojí na poli, kde už neleží žádný dílek výběhu nebo daný výběh nemůžete na svou desku platně umístit, nesmíte žeton **0** zvolit. Stejně tak nesmíte zvolit takový žeton, kterým by se slon dostal na pole s dílkem, který nemůžete na desku platně umístit.

Místo použití žetonu dosahu můžete vždy slona přesunout na **nejbližší následující pole pořízení nových zvířat**. Pokud žádný zbývající žeton dosahu nemůžete použít, je takový přesun slona povinný.

Strategický tip: Pokud chcete slona posunout na nejblíže pole pořízení nových zvířat, můžete si zvolit, zda k tomu použijete žeton dosahu nebo ne.

Teprve poté, co jste využili všech 5 žetonů dosahu, otočte je všechny lícem vzhůru a můžete je začít využívat znovu.

3. Rozmnožování zvířat

Připomínáme, že v sólové hře při rozmnožování zvířat platí i pravidlo o mimořádném rozmnožování navíc (jako ve hře 2–3 hráčů).



Konec sólové hry

Jak už bylo uvedeno, hraje se tak dlouho, dokud zcela nezaplňte svou desku dílky (vyhráváte), nebo dokud slon neoběhne kolem lišty akcí dvakrát (prohráváte).

Vítězství

V případě vítězství získáváte tolik bodů, kolik polí na liště akcí chybí slonovi k dokončení dvou okruhů kolem lišty (v tomto případě se počítají i prázdné výřezy). Pokud po zaplnění vaší desky slon skončil přesně na startovním políčku, vyhráli jste, ale váš bodový zisk je 0.

Porážka

Pokud jste prohráli, dostanete tolik trestných bodů, kolik políček na vaší desce zůstalo nezaplněných dílky výběhů a atrakcí.

Shrnutí pravidel

- Na každém políčku výběhu může stát **jedna figurka zvířete**, v domečku **nejvýše jedna**. Zvířata v jednom výběhu musejí být stejného druhu.
- Po přiložení nového dílku výběhu do něj **musíte** hned umístit 1 nebo 2 figurky zvířat jednoho libovolného druhu, které vezmete ze svých domečků či jiných výběhů. Jiné výběhy ovšem **nesmíte** tímto způsobem zcela vyprázdnit.
- Při rozmnožování získáte po **1 novém zvířeti druhu**, který se aktuálně rozmnožuje, **do 1 nebo 2 vašich výběhů**, kde již máte **alespoň 2 zvířata** právě tohoto druhu. Rozmnožování platí vždy pro všechny hráče, každý si však může vybrat, zda jej využije ve dvou, jednom, nebo žádném svém výběhu. Při hře v **méně než 4 hráčích** může každý hráč po standardním rozmnožování využít ještě **rozmnožení libovolného druhu v 1 výběhu navíc**.
- Pokaždé když do výběhu přidáváte zvíře pomocí akce **pořízení nových zvířat** či **rozmnožování**, můžete do něj přidat ještě jedno zvíře stejného druhu ze svého **domečku**.
- Jakmile výběh **zcela zaplníte**, je třeba ho hned uvolnit. Jednu figurku zvířete z něj si můžete přesunout do svého volného domečku a všechny ostatní (nebo úplně všechny) figurky vrátíte do banku. Hned poté si můžete vzít a na svou desku umístit **1 libovolný dílek atrakce**.
- Vyjma případů, kdy to pravidla specificky umožňují, **není dovoleno** přesouvat zvířata mezi výběhy a domečky vaší zoo.

