

3. Pořadí karet

Na každé kartě je na velkém obrázku a na malých obrázcích nahoře namalováno jedno zvíře. V rámečku v horní části karty jsou namalována zvířata, která zvíře na této kartě přebíjí.

Tuleně přebíjí lední medvědi a kosatky. Slon přebíjí lišku, liška přebíjí ježka, ale slon nepřebíjí ježka a malé myši přebíjí slony.

Pořadí karet je ještě shrnuto v tabulce na konci těchto pravidel.

4. První kolo:

Karty dobře zamíchejte a všechny rozdejte rovnoměrně skrytě všem hráčům. Při hře v 7 hráčích dostanou 4 hráči (hráči po levé ruce rozdávajícího hráče) o jednu kartu více. Každý hráč si vezme karty do ruky a neukazuje je ostatním. Při hře ve třech hráčích odeberte před hrou z balíčku 1 lva, 1 slona, 1 myš a od každého z dalších zvířat 2 karty. Žolík zůstává ve hře, celkem se hraje s 39 kartami.

4.1. Průběh hry

Vynesení:

Hráč po levé ruce rozdávajícího hráče začíná. Zahraje - vynesne na stůl lícem nahoru jednu kartu nebo více stejných karet.

2

3

4

5

6

jeho partner má v ruce slona.

Konec kola:

Kolo končí ve chvíli, kdy předposlední hráč zahraje svoji poslední kartu, nebo karty. Žádné další karty už se nehrají, poslední štych nikdo nezíská.

5.4. Vyhodnocení

Vyhodnocení probíhá jinak, než v prvním kole. Probíhá individuální a týmové vyhodnocení.

Týmové vyhodnocení:

Za pořadí, ve kterém se hráči zbavili svých karet, **nedostávají body pouze za své pořadí, ale i za pořadí svého partnera.** Hráč, který hraje sám, dostane své body a k tomu 4 body navíc.

Pokud v pěti hráčích jeden hráč z týmu skončí první a druhý pátý, dostanou oba 5 + 0, tedy 5 bodů. Hráči z druhého týmu skončí druhý a čtvrtý, oba dva dostanou 4 + 2, tedy 6 bodů. Hráč, který hrál sám, skončil třetí a dostane 3 + 4, tedy 7 bodů.

Individuální vyhodnocení:

Zde se vyhodnocují karty, které hráči v průběhu kola sebrali a mají je tedy před sebou. Hráči dostávají body každý sám za sebe, nikoli dohromady v týmu.

Pokud má hráč v balíčku před sebou **dva a více lvů**, dostává **za každého lva jeden bod.**

7

8

9

10

1

Přebití:

Další hráči po směru hodinových ručiček se postupně snaží přebít dříve zahrané karty. K tomu mají dvě možnosti:

- Bud' zahrají přesně **stejný počet karet zvířete, které přebíjí před ním zahrané zvíře,**

- nebo zahrají **o jednu kartu stejného zvířete více.**

Není povoleno hrát více karet, než je třeba. Vždy musí být zahráno buď přesně stejně karet (vyššího zvířete), nebo přesně o jednu kartu více (stejného zvířete).

Tuleň může být přebit dvěma tuleni, ale ne třemi. Může být také přebit jedním ledním medvědem, nebo jednou kosatkou, ale ne dvěma.

Pass:

Hráč, který **nechce, nebo nemůže** přebít, se může vzdát tahu slovem pass. V tuto chvíli nezahraje žádné karty, ale později v průběhu kola, může ještě hrát, když se dostane znova na řadu.

Štych:

Pokud se hráč dostane na řadu s tím, že nikdo z ostatních hráčů nepřebil karty, které zahrál ve svém minulém tahu (**všichni ostatní hráči passovali**), vezme si tento hráč všechny karty, které v tu chvíli leží uprostřed stolu. Tyto karty si skrytě položí před sebe a vynesne další kartu, nebo karty.

4.2. Žolík a komár

Z pravidla, že je třeba vždy hrát společně pouze stejný druh karet, existují dvě výjimky:

Žolík může být zahrán s libovolnou jinou kartou a počítá se vždy jako stejný druh zvířete.

Žolík nemůže být zahrán samostatně (nesmí vám tedy zůstat jako poslední karta v ruce). S jedním nebo více slony může hráč zahrát **1 komára.** Tento komár se pak počítá jako další slon.

1 komár a 1 slon jsou tedy 2 sloni.

POZOR: Není možné tímto způsobem zahrát zároveň více komárů.

Žolík a komár jsou vždy 2 komáři, ne 2 sloni. Slon, komár a žolík jsou 3 sloni.

4.3. Zahrání poslední karty

Pokud hráč zahraje svou poslední kartu, nebo své poslední karty, vypadáva ze hry. Ostatní hráči pokračují ve hře. Pokud právě vypadnutí hráč ještě vezme štych, vynáší další kartu hráč po jeho levici.

4.4. Konec kola

Kolo končí ve chvíli, kdy předposlední hráč zahraje svoji poslední kartu, nebo karty. Žádné další karty už se nehrají, poslední štych nikdo nezíská.

5.5. Další kolo

Hráči se opět rozdělí do týmů (viz 5.1), podle současného bodového stavu. Pokud má více hráčů stejných bodů, počítá se jako lépe umístěný ten z nich, který na tom byl před tímto kolem hůře.

Klára měla před tímto kolem 1 bod, Markéta 2. Teď mají obě dvě 7 bodů, Klára je tedy před Markétou. Pokud by měly stejné body ještě po dalším kole, pořadí se vymění a Markéta bude před Klárou.

6. Konec hry

Hra končí po kole, po kterém alespoň 2 z hráčů dosáhnou 19 bodů. Hráč s nejvyšším počtem bodů se stane vítězem. V případě shody bodů určete pořadí tak, jak bylo popsáno v předcházejícím bodě. Pokud chcete hru prodloužit, případně zkrátit, můžete určit jiný cílový počet bodů.

7. Bláznivá ZOO ve třech hráčích

Na začátku hry některé karty odstraňte ze hry (viz 4). V prvním kole začínajícího hráče vylosujte, v dalších kolech začíná vždy hráč, který má nejméně bodů. Každý hráč hraje sám za sebe. První, kdo se zbaví karet, získá 3 body, druhý 2 body, třetí 0 bodů. K tomu každý hráč dostane body za lvy a ježky (viz 5.4. Individuální vyhodnocení).

Vyhodnocení:

V prvním kole se hodnotí pouze to, jak rychle se hráči zbaví karet. První hráč získá tolik bodů, kolik hraje celkem hráčů, další hráči podle pořadí postupně vždy o bod méně. Poslední hráč **nezíská žádný bod.**

Při hře v 5 hráčích získá první hráč 5 bodů, druhý hráč 4 body, třetí hráč 3 body, čtvrtý hráč 2 body a pátý hráč žádný bod.

Sebrané karty se v prvním kole nepočítají.

5. Další kola

Další kola je možné hrát podle úplně stejných pravidel, jaké zde byly popsány pro první kolo.

Pokud ovšem chcete zajímavější hru, hrajte další kola podle následujících pravidel:

Hráč	Partneři	Sólo
4	1.+3., 2.+4.	-
5	1.+4., 2.+5.	3.
6	1.+4., 2.+5., 3.+6.	-
7	1.+5., 2.+6., 3.+7.,	4.

5.1. Partneři

Od druhého kola se hra hraje v týmech. Týmy se pro každé další kolo tvoří nově a to vždy podle momentálního bodového pořadí hráčů podle tabulky vpravo:

Při hře 5 hráčů hraje první hráč se čtvrtým, druhý hráč s pátým a třetí hráč hraje sám.

5.2. Začátek dalších kol

Vedoucí hráč (ten, který má nejvíce bodů) zamíchá a rozdává karty.

Kdo přebije koho?	kosatka	slon	krokodýl	lední medvěd	lev	tuleň	liška	okoun	ježek	sardinky	myš	komár
kosatku	>											
slona	>											
krokodýla			>									
ledního medvěda				>								
lva					>							
tuleně						>						
lišku							>					
okouna								>				
ježka									>			
sardinky										>		
myš											>	
komára												>

Přehledová tabulka: V řadě se jménem zvířete najdete zvířata, která toto zvíře přebíjí označená vybarveným políčkem. Symbol (>) označuje, že každé zvíře může být přebito více stejnými zvířaty. Kosatku přebíjí pouze 2 kosatky. Krokodýla přebíjí 2 krokodýly nebo 1 slon.

Výměna a odložení:

Hůře postavený hráč z každého týmu vybere z ruky 2 karty a skrytě je pošle svému partnerovi. Ten si je vezme do ruky a vybere 2 karty, které pošle skrytě zpět svému partnerovi. Hráč, který hraje sám, si skrytě 2 karty z ruky položí před sebe. Ty se mu počítají, jako by je získal ve štychu.

5.3. Průběh dalších kol

Po výměně a odložení začíná kolo vnesením hráče, který je právě na posledním místě. Hraje se stejně jako první kolo. **Po vnesení musí vždy následovat přebití nebo passování.**

Týmová spolupráce:

Když je na tahu **hůře umístěný hráč týmu**, může svého spoluhráče požádat o pomoc. A to tím způsobem, že zahraje jednu, nebo více, karet, které má v tu chvíli zahrát, ne však dost k tomu, aby přebil, co v tu chvíli přebít má. V tu chvíli může lépe postavený hráč v týmu doplnit sadu zahraničních karet o jednu, nebo více karet, tak, aby byly přebity dříve zahraniční karty. Pokud tuto sadu nedoplní, hůře postavený hráč si vezme své karty zpět do ruky a jeho tah končí. Pokud je doplní a tato sada vyhraje štych, bere tento štych hůře postavený hráč.

Příklad: je třeba přebít 2 myši. Hůře postavený hráč z týmu zahraje jednoho ježka a doufá, že jeho partner má také v ruce jednoho ježka. Pokud je třeba přebít slona, může hráč zahrát i komára a doufat, že

Nedělejte z komára velblouda, ale rovnou slona!

1. Herní materiál

60 karet zvířat: 4 komáři, 1 žolík, 5 od každého z dalších 11 zvířat
tato pravidla hry

2. Průběh hry

Hra se hraje v kolech. V každém kole se rozdají všechny karty a cílem hráčů je zbavit se co nejdříve všech svých karet. Zahrát lze vždy pouze silnější kombinaci zvířat, než zahrál hráč před vámi.

Průběh hry ve 4 - 7 hráčích:

Každá hra se skládá z více kol. V prvním kole hraje každý hráč sám za sebe, v dalších kolech pak hrají hráči v týmech.

Průběh hry ve 3 hráčích:

Po celou hru hraje každý hráč za sebe (neplatí pravidla bodů 5. a 6.)

2 doky