

# NAŠE ZOO

## STAŇTE SA SÚČASŤOU TÍMU MILLER ZOO!

Spoločne sa starajte o zvieratá a vítajte nové.



8+



30 min.



1 - 6 hráčov

### OBSAH HRY:

1 obojstranná hracia doska  
7 počiatočných kariet zvierat  
30 kariet potrieb  
80 kariet zdrojov  
60 žetónov problémov  
6 kariet spoluhráčov  
6 kariet pomoci hráčom  
6 hráčskych obálok  
6 uzavretých obálok  
(neotvárajte, kým vám hra nepovie, že môžete!)

Nechcete čítať pravidlá?  
Pozrite si videonávod.



## PRÍPRAVA HRY

1

Položte hraciu dosku do stredu stola.

2



Zamiešajte karty zdrojov a položte balíček lícom nadol na jeho miesto na hracej doske.

3



Zamiešajte karty potrieb a položte balíček lícom nadol na jeho miesto na hracej doske.

4



Zamiešajte sedem kariet zvierat a položte balíček lícom nadol na jeho miesto na hracej doske. 4B

4C  
nálepka

Potiahnite si štyri vrchné karty z balíčka kariet zvierat a položte ich lícom nahor vedľa štyroch políčok nálepky.

5



Žetóny problémov položte neďaleko do spoločnej zásoby.

6



Každý člen tímu si vezme kartu pomoci hráčom, vyberie si kartu spoluhráča a umiestni svoju hráčsku figúrku na políčko jedálne.



# HERNÉ PRVKY



## KARTA ZDROJOV

Tieto karty zobrazujú jeden alebo dva zdroje na odstránenie žetónu problému alebo na zaplatenie ceny za príjem zvierata.

### ALEBO

Golfový vozík vám umožní presunúť sa z jedného miesta na druhé.



## KARTA POTRIEB

Na každej karte sú uvedené jeden alebo dva problémy. Položte tieto žetóny problémov na karty zvierat, na ktorých sa zobrazuje ten istý problém.

Tento symbol znamená, že si musíte potiahnuť ďalšiu kartu zdrojov.

meno a druh



## KARTA ZVIERAŤA

### Potreby zvierata

Táto ikona zobrazuje žetón problému, ktorý je potrebné na toto zviera umiestniť, keď sa vytiahne karta potrieb.

### Cena za príjem

Zdroje, ktoré je potrebné zaplatiť za prijatie zvierata v zoo.

**Úroveň:** Čím vyššia úroveň, tým vyššia cena za príjem.

**Obálka:** Obálka, z ktorej sa zviera vytiahlo.

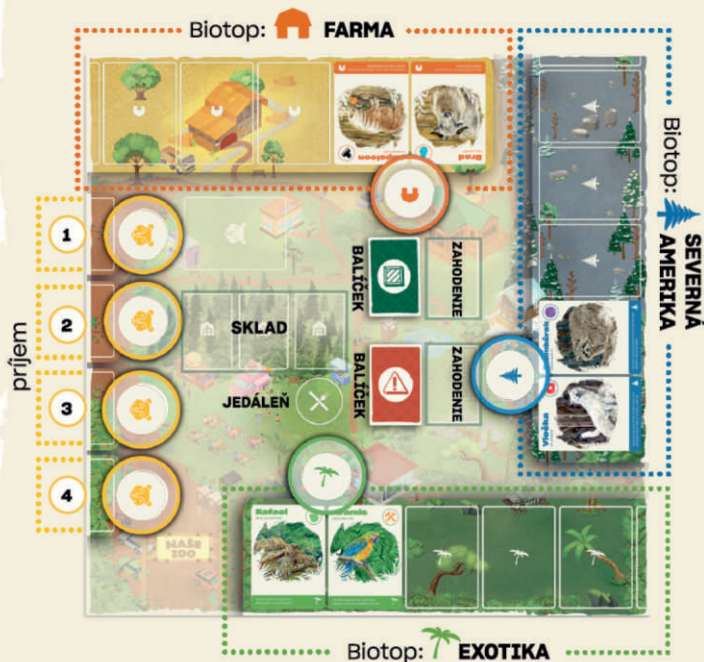
**Biotop:**

Po zaplatení ceny za príjem je potrebné zviera premiestniť do priestoru biotopu uvedeného na karte.

Zaujímavosti

Hracia doska sa skladá zo siedmich políček:

štyroch políček príjmu a troch políček biotopov .



## IKONY ZDROJOV / ŽETÓNY PROBLÉMOV



Smäd



Hlad



Potrebuje ošetrovanie



Poškodený biotop



Lekárska starostlivosť



Potrebuje obohatenie



**Žolík**

Zdroj podľa vášho výberu



## CIEĽ HRY

Splňte výzvu a dokončíte kolo **predtým, než sa minú karty v balíčku kariet zdrojov.**

**Výzva č. 1.** Tím vyhrá hru tak, že prijme všetkých sedem zvierat 🐾 do ich príslušných biotopov.

Po splnení výzvy č. 1 na vás čaká viac výziev v obálkach!



## 1 - ÚSVIT

**VSTÁVAME!**

Každý spoluhráč si potiahne štyri karty zdrojov a položí ich lícom nahor pred seba.



**POZNÁMKA:** Ak v poslednom kole nie je dosť kariet pre všetkých, nezúfajte! Pokiaľ ešte nejaké karty sú, tím by si ich mal rozdeliť rovnomerne.

\*Ak bude váš tím chcieť znova absolvovať prvú výzvu, jednoducho počas rozmiestňovania zhromaždíte a použijete karty zvierat s ikonou 🐾.

## PRIEBEH HRY

Jedno herné kolo predstavuje jeden deň.

Každý deň je rozdelený do štyroch fáz, ktoré sa hrajú v nasledujúcom poradí: úsvit, ráno, popoludnie a noc.

## 2 - RÁNO

**IDENTIFIKUJTE PROBLÉMY!**

- Každý spoluhráč si potiahne jednu kartu potrieb.
- Každý spoluhráč umiestni uvedené žetóny problémov na všetky zvieratá v troch biotopoch zoo s ikonou potrieb a potom túto kartu zahodí. Neumiestňujte žetóny problémov na zvieratá vedľa políčok príjmu.



Je veľmi pravdepodobné, že zviera bude mať nakoniec viac ako jeden žetón problému.

**POZNÁMKA:** Ak sa vám minú žetóny problémov, tím by ich mal rozdeliť rovnomerne. Ak v balíčku už nie sú žiadne karty potrieb, zamiešajte balíček zahodených kariet a vytvorte nový balíček s týmito kartami.

# PRIEBEH HRY (POKR.)

## 3 – POPOLUDNIE

### JE ČAS PUSTIŤ SA DO PRÁCE!

Všetci spoluhráči môžu so svojimi kartami hrať v ľubovoľnom poradí. Tím musí svoje karty zdrojov používať na **presúvanie, riešenie problémov a prijímanie zvierat**.

Kvôli prehľadnosti budeme používať výraz „tím“ na označenie toho, že všetci hráči hrajú spolu súčasne.



„Tvrdo pracujeme na tom, aby sme sa postarali o blaho všetkých zvierat v zoo. Aj napriek tomu sa každé ráno vyskytnú nejaké problémy. Treba ich vyriešiť počas dňa, inak večer musíme **RIEŠIŤ KRÍZU** (pozri str. 6).“

### PRESÚVANIE

- A.** Ak sa chcete presunúť na akékoľvek iné políčko, zahodte akúkoľvek kartu zdrojov, ktorú máte na ruke.
- B.** Môžete sa presunúť na jedno zo siedmich políčok: štyroch políčok príjmu a troch políčok biotopov. Počet hráčskych figúrok na ľubovoľnom políčku nie je obmedzený.

### RIEŠENIE PROBLÉMOV NA POLÍČKACH BIOTOPOV

- A.** Zahodte jednu alebo viacero kariet zdrojov, aby ste odstránili žetóny problémov zo zvierat na tom istom políčku, na ktorom je vaša hráčska figúrka.
- B.** Každý zdroj na karte vám umožňuje odstrániť zodpovedajúci žetón problému. Odstránené žetóny sa vrátia späť do zásoby.



**Poznámka:** Všetky karty zdrojov vám umožňujú presunúť sa a na každej je golfový vozík, ktorý vám to pripomenie!



**Poznámka:** Ak sú na karte 2 zdroje, môžete odstrániť príslušné žetóny problémov z jednej alebo viacerých kariet zvierat v tom istom biotope.



Pamätajte: Ak chcete **vyriešiť problémy** v biotope, vaša hráčska figurka sa musí nachádzať **na danom biotope**. Ak chcete **príjať zviera**, vaša hráčska figurka sa musí nachádzať **na políčku daného zvieratá**.



„V našej rezervácii prijímame a rehabilitujeme voľne žijúce zvieratá. Keďže pre ne vytvárame priestory na mieru, niektoré zvieratá je ťažšie do zoo integrovať.“

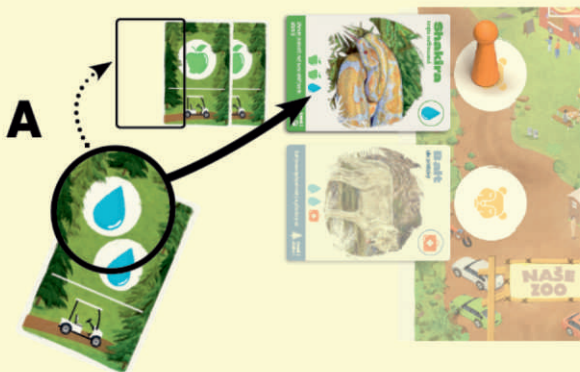
## PRÍJEM NA POLÍČKACH PRÍJMU

Každé zviera má na spodku karty uvedenú cenu za príjem.



**A.** Keď ste na políčku príjmu zvieratá, položte jednu alebo viac kariet zdrojov vedľa karty zvieratá, ktoré sa má príjať.

Cenu za príjem môžete zaplatiť čiastočne alebo vcelku.



Ak zaplatíte viac ako je cena za príjem zvieratá, pridáte o všetky dodatočné zdroje.

Karty zdrojov zostávajú vedľa karty zvieratá, kým nie je zaplatená celá cena.

**B. Po zaplatení ceny za príjem zvieratá:**

- Ste o krok bližšie k víťazstvu! Na oslavu musí celý tím napodobniť zvuk daného zvieratá. Je to veľmi zábavné!
- Karty zdrojov vedľa zvieratá sa zahodia.
- Zviera sa premiestni na svoje políčko biotopu, ako je uvedené na karte.
- **Bonus presunu:** Spoluhráči, ktorí sa nachádzajú na políčku príjmu zvieratá, sa s ním môžu bezplatne presunúť do biotopu zvieratá.



- Potiahnite si nové zviera a umiestnite ho lícom nahor na prázdne políčko príjmu. Ak v balíčku kariet zvierat už nie sú žiadne zvieratá, tento krok preskočte.

## 4 - NOC

ZATVÁRAME!

A. NÁVRAT DO JEDÁLNE

B. SKLAD

C. KRÍZA

### A. NÁVRAT DO JEDÁLNE

Keď tím zahrá všetky karty, ktoré môže (alebo chce), vráti sa späť do jedálne. Tím nemusí zahodiť karty zdrojov, aby sa sem mohol vrátiť.



### B. SKLAD

Tím si môže odložiť maximálne tri karty zdrojov tak, že ich uloží na políčka skladu.



Všetky ostatné karty sa zahodia.

**SKLAD:** Počas fázy **POPOLUDNIE** môže hráč kedykoľvek a z akéhokoľvek políčka použiť jednu alebo viac kariet z políčka skladu na presúvanie, riešenie problémov alebo príjem zvierata. Tím sem však môže umiestniť karty až vo fáze **NOC**.

### C. KRÍZA?

Ak na zvieratách zostali nejaké žetóny problémov (ktoré neboli odstránené počas fázy popoludnia), tím musí



RIEŠIŤ KRÍZU!

### RIEŠENIE KRÍZY

Tím musí jednu po druhej zahodiť karty z balíčka kariet zdrojov.

Každý zdroj uvedený na takto zahodenej karte možno použiť na odstránenie zostávajúcich žetónov problémov pri akomkoľvek zvierati v zoo.

Tím pokračuje v odhadzovaní kariet, kým sa zo zvierat na hracej doske neodstránia všetky žetóny problémov.



Tím si vyťahne prvú kartu: loptu. Zahodí sa žetón Potrebuje obohatenie.

Tím si vyťahne druhú kartu, ktorá nezodpovedá žiadnemu žetónu problému, ktorý ešte treba odstrániť. Tím danú kartu zahodí a pokračuje v ťahaní.



Tím si vyťahne tretiu kartu, žolíka! Môže odstrániť žetón problému podľa vlastného výberu. Všetky žetóny problémov boli teraz odstránené: kríza bola zažehnaná!

Ak je na hracej doske stále jeden (alebo viac) žetónov problémov, ale v balíčku už nie sú žiadne karty zdrojov, hra sa skončila a tím prehral.



## D. KONIEC HRY?

Boli prijaté všetky zvieratá?

NIE

Zostali v balíčku kariet zdrojov nejakej karty?

NIE

**Prehrali ste.** Ak ste prehrali prvýkrát, otvorte obálku **Prvá prehra.**

ÁNO

**Vyhrali ste!** Ak je toto vaše prvé víťazstvo, otvorte **obálku č. 1**

ÁNO



Začnite nový deň.

## REŽIM PRE SÓLOVÝCH HRÁČOV

Splňte výzvy ako sólový hráč! Použite rovnaké rozmiestnenie ako pri hre s dvomi hráčmi. Vyberte si dve karty spoluhráčov a ich hráčske figúrky. Hrajte s oboma postavami oddelene, pričom každá má svoje vlastné karty.

Príjemnú zábavu!

## PRIJMITE VÝZVY

V obálkach vás čaká 25 výziev. Keď splníte výzvu, nalepte odznak na zadnú stranu hracej dosky, aby ste zaznamenali svoj pokrok.

**Nalepte svoj prvý odznak na zadnú stranu hracej dosky.** Každá splnená výzva vám umožní nalepiť nový odznak na Cestu úspechov.



Existujú dva typy výziev:

- 1. Povinné:** Výzvy  pomáhajú hre vyvíjať sa a umožňujú otváranie nových obálok.
- 2. Voliteľné:** Výzvy  otestujú schopnosti vášho tímu a odmenia vás odznakmi za zásluhy!

Ak chce prijať výzvy viac ako jedna skupina hráčov, pomocou začiarokavacích políčok naľavo od výziev zaznamenajte postup každého tímu.



## V OBÁLKACH NÁJDETE...

- dodatočné herné prvky,
- nálepky pokroku a nálepky za zásluhy, ktoré si nalepíte na zadnú stranu hracej dosky,
- nálepky nových pravidiel, ktoré sa majú nalepiť na vyznačené časti knihy pravidiel.



# D1

nálepka

# NOVÉ PRAVIDLÁ!

Ak je nové pravidlo v rozpore so základnými pravidlami hry, riadte sa novým pravidlom!

# A1

nálepka

# B1

nálepka

# B2

nálepka

# B3

nálepka

# C1

nálepka

# C2

nálepka

## AUTORY HRY

Návrh hry: **Thomas Dagenais-Lespérance**

Vývoj: **Gabriel Raymond-Dufresne**

Vydavateľ: **Joël Gagnon**

Ilustrácie: **Jocelyne Bouchard, Marjorie Gros**

Grafický dizajn: **Pierre-Marc Duguay, Stéphane Vachon, Fanny Saulnier**

Projektový manažér: **Jonathan Galarneau, Catherine Parent**

Prekladateľ: **Mária Doherty**

Miller Zoo je skutočná zoologická záhrada v južnom Quebecu v Kanade a jej poslaním je zachraňovať a rehabilitovať voľne žijúce zvieratá a poskytnúť im trvalý domov, alebo im pomôcť vrátiť sa do voľnej prírody.

Ľudia, ktorých v tejto hre hráte, sú vlastníkami a skutočnými zamestnancami Miller Zoo a zvieratá sú skutočnými obyvateľmi tohto nádherného miesta.

Obrovská vďaka patrí celému tímu Miller Zoo vo Framptone v Quebecu za spoluprácu počas celého projektu.

Chýba vám komponent alebo máte nejaký poškodený? Napíšte nám na [info@albi.sk](mailto:info@albi.sk) a my vám zašleme náhradný!



Hľadáte inšpiráciu?

Chcete sa (nie len) o našich hrách porozprávať s ďalšími nadšenými hráčmi? Pripojte sa do skupiny „Hry nás baví“!

Albi

Randolph