



JOEL & RAFAEL ESCALANTE



MAÏA ZEIDAN

Šelví! KLUZAVKA



Pravidla hry



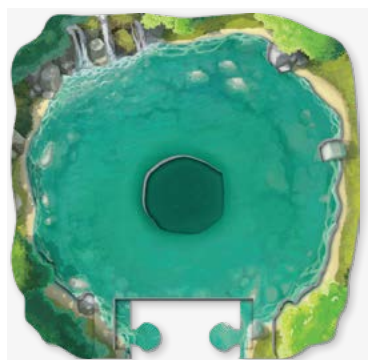
Pravidlá hry

PŘEHLED A CÍL HRY

Krásného slunečného dne se všechna zvířátka z džungle setkala u jezera, aby si zahrála na schovávanou. Jenže želvička má jako vždycky zpoždění! Aby byla u svých kamarádů co nejdříve, rozhodla se klouzat řekou a cákat kolem sebe, aby své přátele vyhnala z jejich skrýší. První hráč, který objeví všechna ukrytá zvířátka, vyhrává.



OBSAH BALENÍ



1 deska s jezerem



1 deska s řekou



2 snímatelné bariéry



4 žetony se záchranným kruhem



12 žetonů s míčem



1 žeton se želvičkou



4 desky hráče



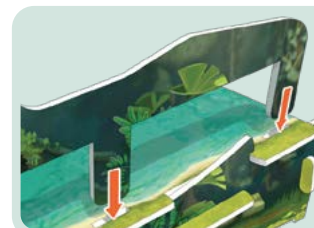
Líc

Rub

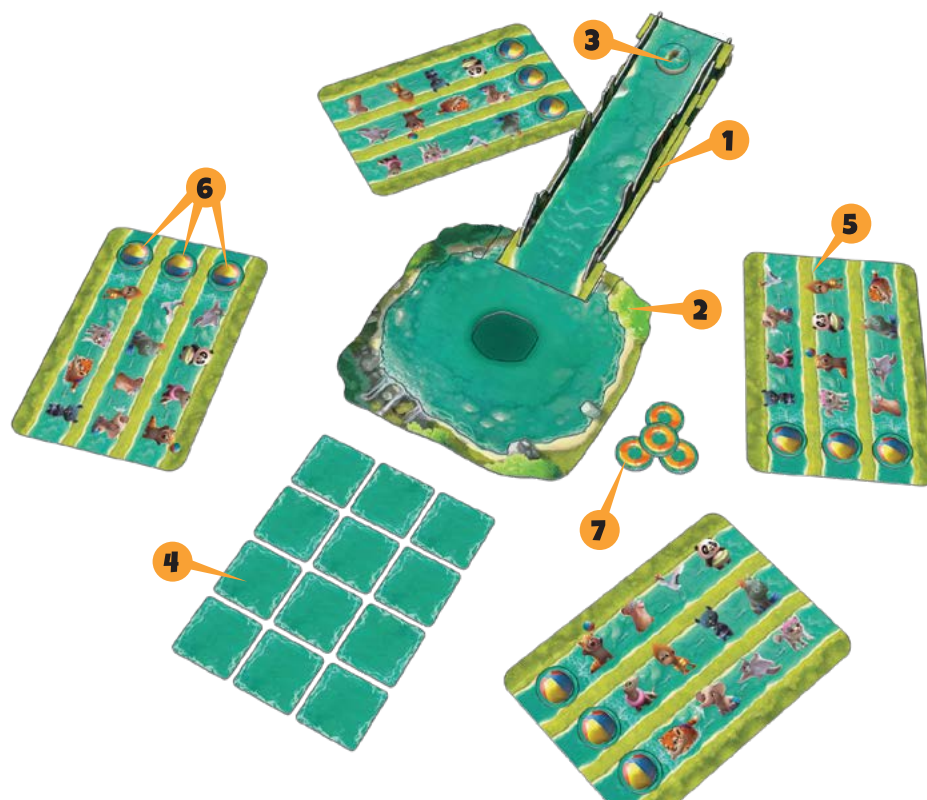
12 destiček se zvířátky

PŘÍPRAVA HRY

Sestavte desky s řekou **1** a jezerem **2** a dejte je doprostřed stolu spolu s žetonem želvičky **3**. Promíchejte **12 destiček se zvířátky** **4** lícem dolů a vyskládejte je do tvaru obdélníku o velikosti 3 x 4 destičky. Každý hráč si vezme **desku hráče** **5** a 3 **žetony s míčem** **6**. Žetony položí na políčka pro míče na své desce hráče. Nedaleko řeky s jezerem umístěte také **4 žetony se záchranným kruhem** **7**.



POZNÁMKA: Obtížnost hry můžete upravit přidáním nebo odebráním bariér!



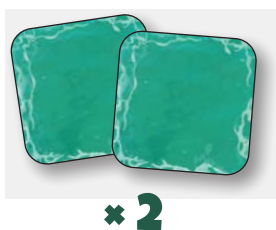
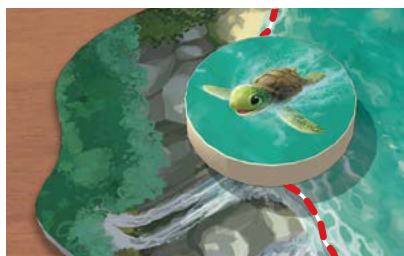
PRŮBĚH HRY

Hráč, který je na řadě, cvrkně prstem do žetonu s želvičkou umístěného na horním konci řeky, a to tak, aby se želvička sklouzla co nejbliž ke středu jezera.

- Pokud se **žeton s želvičkou** nedostane do jezera (nedotkne se modré plochy desky s jezerem), hráč otočí **1 destičku se zvířátkem**.
- Pokud se **žeton s želvičkou** zastaví na kraji jezera (světle modrá oblast), hráč otočí **2 destičky se zvířátky**.
- Pokud se **žeton s želvičkou** dostane až doprostřed jezera (tmavě modrá oblast), hráč otočí **3 destičky se zvířátky**.

POZNÁMKY:

- Pokud se želvička zastaví na rozhraní dvou oblastí, postupujte, jako kdyby skončila v té lepší z nich.
- Pokud se želvička zastaví ještě v řece a nedosáhne jezera, hráč otočí 1 destičku.

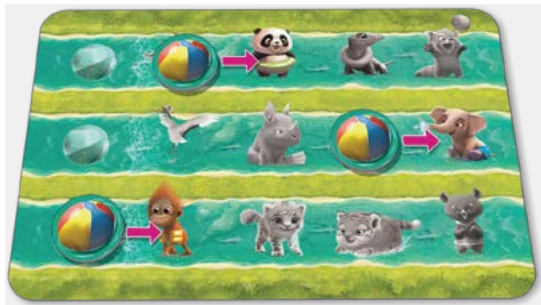


Příklad: Želvička je z poloviny na světle modré oblasti jezera, hráč Kája může otočit 2 destičky se zvířátky.

Hráč, který je na tahu, se snaží posunout své žetony s míčem kupředu. K tomu potřebuje otočit **destičky se zvířátky**, které odpovídají viditelným zvířátkům, jež jsou bezprostředně vpravo od jeho míčů.

Otočené destičky musí být viditelné pro všechny hráče, aby si mohli jejich polohu zapamatovat.

Pokud je na destičce některé ze zvířátek, která hráč potřebuje, hráč může posunout míč v příslušné řadě **o jedno políčko** doprava.



Příklad: Kája potřebuje najít pandu, aby mohl posunout míč v horní řadě, slona, aby mohl posunout míč ve druhé řadě, a orangutana, aby mohl přesunout míč úplně dole.

POZNÁMKY:

- Není potřeba dokončit celou řadu, než se pustíte do dalších; na všech můžete pracovat souběžně.
- Během jednoho tahu můžete posunout míč v jedné řadě i o více polí, pokud se vám v tomto daném tahu podaří otočit více po sobě jdoucích zvířátek, která jsou hned vpravo vedle míče.

Pokud hráč nemůže posunout ani jeden **žeton s míčem**, protože se mu nepodařilo otočit potřebná zvířátka, dostane **žeton se záchranným kruhem**.

Díky tomuto žetonu bude moci ve svém příštím tahu otočit jednu **destičku se zvířátkem** navíc. Jakmile žeton se záchranným kruhem využije, vrátí ho na společnou hromádku.



Příklad: Během tohoto tahu Kája neotočil pandu, slona ani orangutana, takže nemůže posunout ani jeden svůj žeton s míčem. Proto dostane 1 žeton se záchranným kruhem.

Nakonec hráč otočí všechny **destičky se zvířátky** lícem dolů a na tahu je další hráč.

KONEC HRY

První hráč, kterému se podaří přesunout všechny 3 žetony s míčem na poslední políčka jednotlivých řad na desce hráče, se stává vítězem.



Příklad: Takto vypadá dokončená deska hráče.



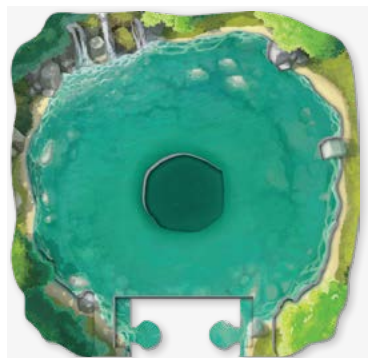


PREHĽAD A CIEĽ HRY

Jedného krásneho slnečného dňa sa všetky zvieratká z džungle stretli pri jazere, aby sa zahrali na schovávačku. Lenže korytnačka ako vždy mešká! Aby bola pri svojich kamarátoch čo najskôr, rozhodla sa kízať riekou a špliechať okolo seba, aby svojich priateľov vyhnala z ich skrýš. Prvý hráč, ktorý objaví všetky ukryté zvieratká, vyhráva.



OBSAH BALENIA



1 doska s jazerom



1 doska s riekou



2 odnímateľné bariéry



4 žetóny so záchranným kruhom



12 žetónov s loptou



1 žetón s korytnačkou



4 osobné herné dosky



Líce

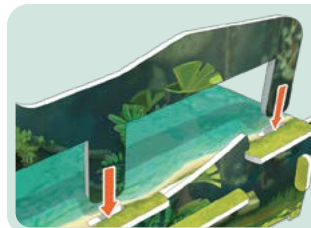
Rub

12 doštičiek so zvieratkami

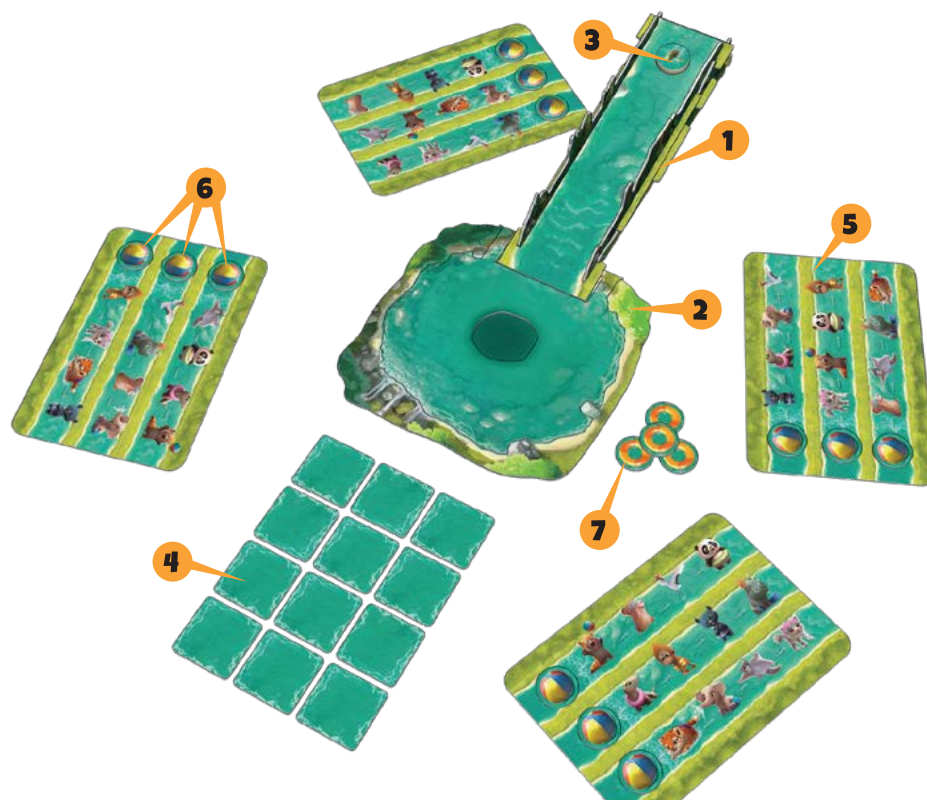
PRÍPRAVA HRY

Zostavte dosky s **riekou 1** a **jazerom 2** a dajte ich doprostred stola spolu so **žetónom korytnačky 3**. Premiešajte **12 doštičiek so zvieratkami 4** lícom dole a uložte ich do tvaru obdĺžnika s veľkosťou 3 x 4 doštičky. Každý hráč si vezme **osobnú hernú dosku 5** a 3 **žetóny s loptou 6**. Žetóny položte na políčka pre lopty na svojich herných doskách. Neďaleko rieky s jazerom umiestnite tiež **4 žetóny so záchranným kruhom 7**.

Hráč, ktorý prišiel neskoro, sa stane prvým hráčom a potom hra pokračuje v smere hodinových ručičiek.



POZNÁMKA: Náročnosť hry môžete upraviť pridaním alebo odobraním bariér!



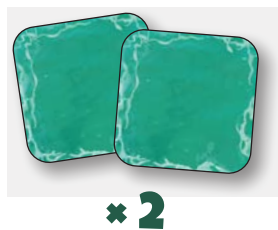
PRIEBEH HRY

Hráč, ktorý je na rade, ťukne prstom do žetónu s korytnačkou umiestneného na hornom konci rieky tak, aby sa korytnačka skĺzla čo najbližšie do stredu jazera.

- Pokiaľ sa **žetón s korytnačkou** nedostane do jazera (nedotkne sa teda modrých plôch jazera), hráč otočí **1 doštičku so zvieratkom**.
- Pokiaľ sa **žetón s korytnačkou** zastaví na kraji jazera (svetlomodrá oblasť), hráč otočí **2 doštičky so zvieratkami**.
- Pokiaľ sa **žetón s korytnačkou** dostane až doprostred jazera (tmavomodrá oblasť), hráč otočí **3 doštičky so zvieratkami**.

POZNÁMKY:

- Pokiaľ sa korytnačka zastaví na rozhraní dvoch oblastí, postupujte, ako keby skončila v tej lepšej z nich.
- Pokiaľ sa korytnačka zastaví ešte v rieke a nedosiahne jazero, hráč otočí 1 doštičku.



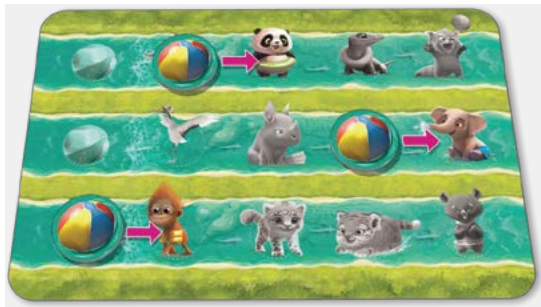
× 2

Príklad: Korytnačka je spoločne na svetlomodrej oblasti jazera, Kaja môže otočiť 2 doštičky so zvieratkami.

Hráč, ktorý je na ťahu, sa snaží posunúť svoje žetóny s loptou dopredu. Na to potrebuje otočiť **doštičky so zvieratkami**, ktoré zodpovedajú viditeľným zvieratkám, ktoré sú bezprostredne vpravo od jeho lôpt.

Otočené doštičky musia byť viditeľné pre všetkých hráčov, aby si mohli ich polohu zapamätať.

Pokiaľ je na doštičke jedno zo zvieratiek, ktoré hráč potrebuje, hráč môže posunúť loptu v príslušnom rade o **jedno políčko** doprava.



Príklad: Kaja potrebuje nájsť pandu, aby mohol posunúť loptu v hornom rade, slona, aby mohol posunúť loptu v druhom rade, a orangutana, aby mohol presunúť loptu úplne dole.

POZNÁMKY:

- Nie je potrebné dokončiť celý rad, než sa pustíte do ďalších; na všetkých môžete pracovať súbežne.
- Počas jedného ťahu môžete posunúť loptu v jednom rade i o viac polí, pokiaľ sa vám v tomto danom ťahu podarí otočiť viac po sebe idúcich zvieratiek, ktoré sú hneď vpravo vedľa lopty.

Pokiaľ hráč nemôže posunúť ani jeden **žetón s loptou**, pretože sa mu nepodarilo otočiť potrebné zvieratká, dostane **žetón so záchranným kruhom**.

Vďaka tomuto žetónu bude môcť vo svojom nasledujúcom ťahu otočiť jednu **doštičku so zvieratkou** navyše. Hneď ako žetón so záchranným kruhom využije, vráti ho na spoločnú hromádku.



Príklad: Počas tohto ťahu Kaja neotočil pandu, slona ani orangutana, takže nemôže posunúť ani jeden svoj žetón s loptou. Preto dostane 1 žetón so záchranným kruhom.

Nakoniec hráč otočí všetky **doštičky so zvieratkami** lícom dole a na ťahu je ďalší hráč.

KONIEC HRY

Prvý hráč, ktorému sa podarí presunúť všetky 3 žetóny s loptou na posledné políčka jednotlivých radov na osobnej hernej doske, sa stáva víťazom.



Príklad: Takto vyzerá dokončená osobná herná doska.



**VŠECHNA TATO ZVÍŘÁTKA ŽIJÍ
V ASIJSKÝCH DŽUNGLÍCH A LESÍCH.
VÍTE, JAK SE JMENUJÍ?**

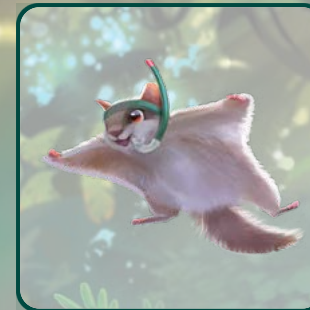
**VŠETKY TIETO ZVIERATKÁ ŽIJÚ
V ÁZIJSKÝCH DŽUNGLIACH A LESOCH.
VÍETE, AKO SA VOLAJÚ?**



**ŽELVA
KORYTNAČKA**



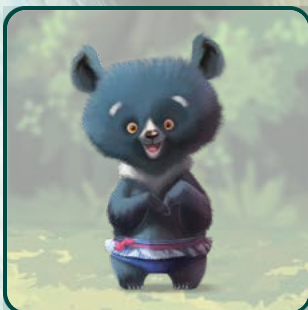
**LEVHART SNĚŽNÝ
LEOPARD SNĚŽNÝ**



**POLETUCHA
POLETUCHA**



**NOSOROŽEC
NOSOROŽEC**



**MEDVEĎ UŠATÝ
MEDVEĎ UŠATÝ**



**VARAN KOMODSKÝ
VARAN KOMODSKÝ**



**SLON
SLON**



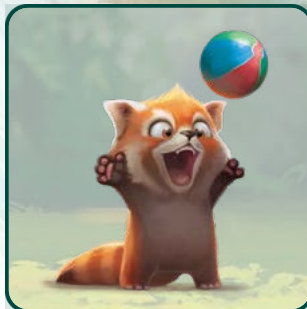
**JERÁB MANDŽUSKÝ
ŽERIAV ČIERNO-BIELY**



**ORANGUTAN
ORANGUTAN**



**PANDA
PANDA**



**PANDA ČERVENÁ
PANDA ČERVENÁ**



**PIŠTUCHA KAZAŠSKÁ
PIŠTUCHA KAZAŠSKÁ**



**TYGR
TIGER**



JOEL & RAFAEL ESCALANTE



MAĪA ZEIDAN

Překlad a redakce/Preklad a redakcia: Board Games Circus

Překlad české verze: Kateřina Brouk

Preklad slovenskej verzie: Erika Voleková

DTP české verze/DTP slovenskej verzie: Anna Machová



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

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

Albi

Máte ztracenou či poškozenou součást hry? Napište nám na info@albi.cz a my Vám zašleme náhradní!
Máte stratenú či poškodenú súčasť hry? Napište nám na info@albi.sk a my Vám pošleme náhradnú!

© & © GIGAMIC 2021