

# NAŠE ZOO

## STAŇTE SE OŠETŘOVATELI V MALÉ SOUKROMÉ ZOO!

Pečujte společně o své svěřence a získávejte nová zvířata.



8+



30 min



1-6 hráčů

### OBSAH HRY:

1 oboustranný herní plán  
7 počátečních karet zvířat  
30 karet potřeb  
80 karet zdrojů  
60 žetonů problémů  
6 karet členů týmu  
6 přehledových karet  
6 figurek  
6 uzavřených obálek  
(Neotvírejte, dokud vás hra nevyzve!)

Nechcete číst pravidla?  
Podívejte se na videonávod.



## PŘÍPRAVA HRY

1

Doprostřed stolu položte herní plán.

2



Zamíchejte karty zdrojů, utvořte z nich balíček a položte jej lícem dolů na jeho místo na herním plánu.

3



Zamíchejte karty potřeb, utvořte z nich balíček a takéž jej položte lícem dolů na určené místo.

4



Zamíchejte všech 7 karet zvířat, utvořte z nich balíček a ten položte lícem dolů na jeho místo na herním plánu.

samolepka

4C

samolepka

Z balíčku zvířat táhněte 4 svrchní karty a vyskládejte je lícem nahoru vedle čtveřice políček příjmu.

5



Někam poblíž herního plánu připravte zásobu žetonů problémů.

6



Každý z hráčů si vezme přehledovou kartu, vybere si jednoho ze členů týmu, vezme si jeho kartu a figurku, kterou postaví na políčko jídely.





# HERNÍ PRVKY



## KARTA ZDROJE

Karty zdrojů zobrazují jeden či dva zdroje, které slouží k odstraňování žetonů problémů nebo k uhrazení nákladů za přijetí zvířete.

NEBO

Můžete využít golfové vozítko vyobrazené na kartě k **přesunu** z jednoho políčka na jiné.



## KARTA POTŘEB

Každá karta zobrazuje jeden či dva symboly problému - když se karta objeví, všechny karty zvířat s vyobrazeným symbolem (potřebou) obdrží žeton tohoto problému.

Tento symbol říká, aby si daný hráč táhl jednu kartu zdroje navíc.

jméno a název druhu



## KARTA ZVÍŘETE

### Potřeby zvířete

Tento symbol označuje žeton problému, který zvířete obdrží, je-li tažena karta potřeb s tímto symbolem.

### Náklady na přijetí

Zdroje, které je nutné zaplatit pro přijetí tohoto nového zvířete do zoo.

**Úroveň:** Vyšší úroveň znamená větší náklady na přijetí.

**Obálka:** Obálka, z níž bylo zvíře vytažené.

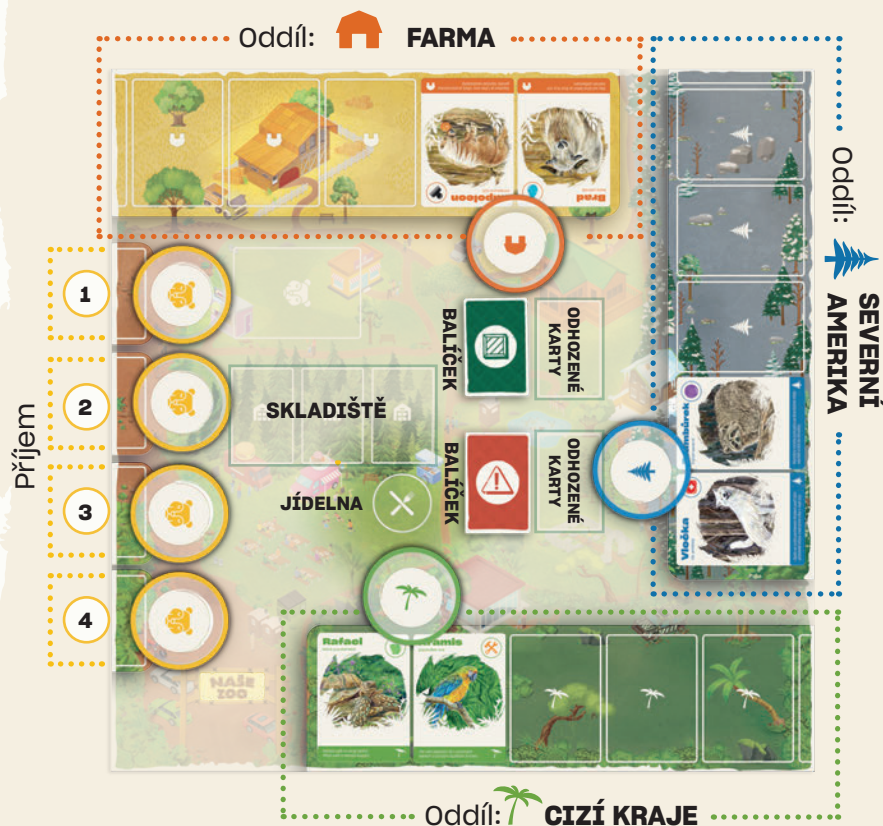
**Oddíl zoo:**

Jakmile jsou uhrazené náklady na přijetí, musíte zvířete přesunout do oddílu zoo vyznačeného na kartě.

zájímavost

Herní plán obsahuje 7 políček:

4 políčka příjmu 🐾 a 3 políčka oddílů zoo 🏠🌲🌴.



## SYMBOLY ZDROJŮ / ŽETONY PROBLÉMŮ



žízeň



hlad



péče o srst



poškozený  
výběh



nutné  
ošetření



potřeba  
zábavy



žolík

zdroj dle vašeho výběru

# CÍL HRY

Splňte úspěšně aktuální výzvu a dokončete kolo **dříve**, než vám dojdou karty v balíčku zdrojů.

**Výzva č. 1** Tým vyhraje, pokud získá všech 7 zvířat a umístí je do odpovídajících oddílů zoo.

Po splnění výzvy č. 1\* na vás v obálkách čeká ještě spousta dalších!

DEN

1. RÁNO

2. DOPOLEDNE

3. ODPOLEDNE

4. VEČER

## 1 - RÁNO

ČAS VSTÁVAT!

Každý člen týmu si táhne 4 karty zdrojů a položí si je lícem nahoru před sebe.



**POZNÁMKA:** Pokud v posledním kole nezůstává dost karet pro každého, nevěste hlavu! Stačí, když karty rozdělíte rovnoměrně mezi všechny hráče.

\*Pokud by si váš tým chtěl zkusit zahrát první výzvu ještě jednou, stačí při přípravě hry použít karty zvířat označených symbolem 🐾.

# PRŮBĚH HRY

Každé kolo hry představuje jeden den.

V každém dni se odehrají 4 různé fáze v tomto pořadí: ráno, dopoledne, odpoledne a večer.

## 2 - DOPOLEDNE

ZJISTĚTE, JAKÉ PROBLÉMY NA VÁS DNES ČEKAJÍ!

- Každý člen týmu si táhne 1 kartu potřeb.
- Každý člen týmu se podívá na symbol(y) na své tažené kartě, a pokud má některé zvíře v některém ze tří oddílů zoo na své kartě vytištěný stejný symbol, položí na něj žeton tohoto problému (žeton položí na všechna zvířata s tímto symbolem). Poté kartu odhodí. Na zvířata vedle políček příjmu se žádné žetony problémů nepokládají.



U některých vašich zvířat se s velkou pravděpodobností nahromadí více než jeden žeton problému.

**POZNÁMKA:** Dojdou-li vám žetony problémů, měl by je tým rozdělit rovnoměrně. Nejsou-li v balíčku již žádné další karty potřeb, zamíchejte odhazovací balíček a utvořte z něj nový balíček potřeb.



# PRŮBĚH HRY (POKRAČOVÁNÍ)

## 3 – ODPOLEDNE

### ČAS PUSTIT SE DO PRÁCE!

Nyní mohou všichni členové týmu zahrát v libovolném pořadí své karty. Karty zdrojů tým využije **k přesunu, řešení problémů a přijímání nových zvířecích kamarádů.**

Aby pro vás byla pravidla co nejsrozumitelnější, budeme v situacích, kdy hrají všichni hráči současně, používat termín „tým“.



„Snažíme se ze všech sil, abychom každému našemu svěřenci poskytli co nejlepší péči. I tak na nás ale každé ráno vyskočí nějaké problémy. Během dne je musíme vyřešit, abychom večer nemuseli **ŘEŠIT KRIZI** (viz strana 6).“

### PŘESUN

- A. Odhod' libovolnou svou kartu zdrojů a přesuň se na libovolné jiné políčko.
- B. Herní plán obsahuje 7 políček, na která se lze přesunout: 4 políčka příjmu a 3 políčka oddílů zoo. Na políčku může stát libovolný počet figurek.

### ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

#### NA POLÍČKÁCH ODDÍLŮ ZOO

- A. Odhod' jednu nebo více karet zdrojů, a odstraň tak žetony problémů na kartách zvířat u políčka, na němž stojí tvá figurka.
- B. Každý zdroj vytištěný na kartě umožňuje odstranit jeden příslušný žeton problému. Odstraněné žetony se vrací do společné zásoby.



**Poznámka:** Přesun umožňují všechny karty zdrojů, jak také připomíná obrázek golfového vozíku na každé z nich.



**Poznámka:** Jsou-li na kartě 2 zdroje, můžete odstranit odpovídající žetony problému buď z jedné nebo více karet zvířete ve stejném oddílu zoo.

Pamatuj: Abys mohl **odstraňovat problémy** v daném oddíle, musí se tvoje figurka **nacházet v tomto oddíle**. Chceš-li **přijmout** nové zvíře, musí se tvoje figurka nacházet **na políčku daného zvířete**.



„Do naší zoo přijímáme zdravá i zanedbaná divoká zvířata. Jelikož se pro každé z nich snažíme připravit prostředí na míru, představují pro nás někteří noví svěřenci větší výzvu než jiní.“

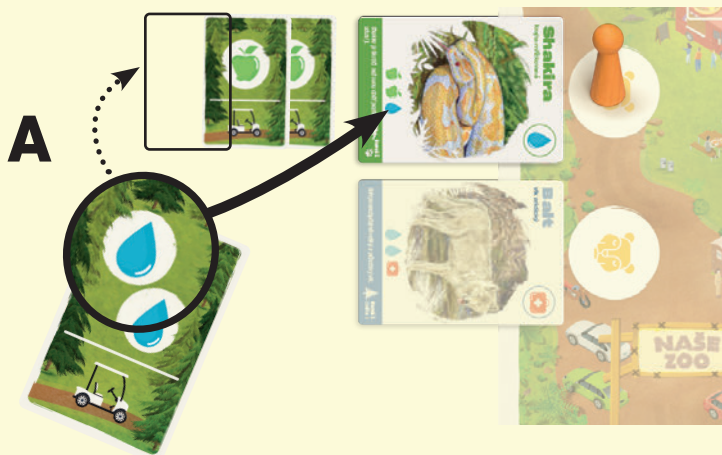
## PŘIJÍMÁNÍ NA POLÍČKÁCH PŘÍJMU

V dolní části karty každého ze zvířat jsou vyznačené náklady na jeho přijetí.



**A.** Stojíš-li na políčku příjmu některého zvířete, polož vedle karty tohoto zvířete jednu nebo více karet zdrojů.

Náklady na přijetí můžeš uhradit celé, nebo jen zčásti.



Pokud zaplatíš více, než vyžadují náklady, přebytečné zdroje propadají.

Zaplacené karty zdrojů zůstávají vedle karty zvířete do chvíle, než jsou uhrazeny celé náklady na přijetí.

**B.** **Jakmile jsou náklady na přijetí nového zvířete uhrazené:**

- Váš tým je o krok blíže k vítězství! Chcete-li to oslavit, můžete třeba všichni sborově napodobit hlas daného zvířete. Uvidíte, jaká je to švanda!
- Odhodte karty zdrojů položené vedle tohoto zvířete.
- Přesuňte nově přijaté zvíře do správného oddílu vaší zoo (tak, jak udává symbol na kartě zvířete).



- **Bonusový přesun:** Členové týmu, kteří se nacházeli na políčku příjmu tohoto zvířete, se s ním mohou zdarma přesunout na políčko jeho oddílu.
- Táhněte nové zvíře a položte jej lícem nahoru na uvolněné políčko příjmu. Je-li balíček zvířat prázdný, tento krok přeskočte.



# PRŮBĚH HRY (KONEC)

## 4 - VEČER ZAVÍRÁME!

### A. NÁVRAT DO JÍDELNY

#### A. NÁVRAT DO JÍDELNY

Jakmile váš tým odehrál všechny karty, které mohl, nebo chtěl, vydají se všichni jeho členové do jídelny. K tomuto přesunu nemusí nikdy odhazovat žádné karty zdrojů.



#### B. SKLADIŠTĚ

Váš tým si může uložit nanejvýš 3 karty zdrojů na přišťe tak, že je umístí na políčka skladiště. **Všechny ostatní karty se odhodí.**



**SKLADIŠTĚ:** Během fáze **ODPOLEDNE** může kterýkoli z hráčů kdykoli a odkudkoli využít jednu nebo více karet ze skladiště k přesunu, řešení problémů nebo přijetí zvířete. Tým však může karty do skladiště ukládat jen ve fázi **VEČERA**.

#### C. KRIZE?

Pokud na zvířatech zůstávají nějaké žetony problémů (které nebyly odstraněné během fáze odpoledne), musí tým řešit krizi!



#### ŘEŠENÍ KRIZE

#### ŘEŠENÍ KRIZE

Váš tým nyní musí z balíčku zdrojů jednu po druhé odhazovat karty.

Každý ze zdrojů vyobrazených na těchto odhazovaných kartách přitom můžete využít k odstranění zbývajících žetonů problémů na kterémkoli zvířeti v zoo.

Tímto způsobem karty odhazujte tak dlouho, dokud ze zvířat na herním plánu nezmizí všechny žetony problémů.



Tým táhne první kartu: míč. Odhodí tak žeton „potřeby zábavy“.

Tým táhne druhou kartu, která neodpovídá žádnému z žetonů problémů zbývajících na herním plánu. Tým tedy tuto kartu odhodí a pokračuje v tahání karet.



Tým táhne třetí kartu s žolíkem! Může tak odstranit libovolný žeton problému. Nyní jsou všechny žetony problémů pryč – krize je zažehnána!

Nachází-li se stále na herním plánu jeden či více žetonů problémů a zároveň je balíček karet zdrojů prázdný, hra končí a váš tým prohrál!

## D. KONEC HRY?

Přijali jste všechna nová zvířata?

NE

ANO

Jsou v balíčku zdroju ještě nějaké karty?

NE

ANO

**V této partii jste neuspěli!**  
Jde-li o první porážku, otevřete obálku **První porážka**.

**Vyhráli jste!** Jde-li o první vítězství, otevřete obálku č. 1.

Zahajte další den.

## PŘEKONÁVEJTE VÝZVY

Hra má pro vás v uzavřených obálkách připraveno celkem 25 výzev. Po splnění každé výzvy si na znamení dosaženého pokroku nalepte na zadní stranu herního plánu její odznak.

**Nalepte si na zadní stranu herního plánu svůj první odznak.** Za každou splněnou výzvu můžete na stupnici úspěchu přilepit nový odznak.



Čekají na vás dva druhy výzev:

- 1. Nezbytné:** Výzvy  rozvíjejí hru a umožňují otevírat nové obálky.
- 2. Volitelné:** Výzvy  otestují dovednosti vašeho týmu a odmění vás odznakem za zásluhy!

Pokud by si chtěly výzvy ve hře plnit i další hráčské party, využijte zaškrtačací okénka u jednotlivých výzev. Každé okénko tak bude označovat pokrok konkrétního týmu.



### V OBÁLKÁCH NAJDETE...

- další komponenty do hry
- samolepky odznaků pokroku a zásluh k nalepení na zadní stranu herního plánu
- samolepky s novými pravidly k nalepení na vyznačená místa v pravidlech



## HRA PRO JEDNOHO HRÁČE

Zkus se postavit výzvám manažera malé soukromé zoo sám! Hru při tom připrav stejně jako při hře dvou hráčů. Vyber si 2 karty členů týmu a 2 figurky a hraj za každou postavu zvlášť (každá bude mít své vlastní karty na ruce).

Hodně zábavy!

# D1

samolepka

## NOVÁ PRAVIDLA!

Pokud je nové pravidlo v rozporu s některým pravidlem základní hry, řiďte se tímto novým pravidlem!

# A1

samolepka

# B1

samolepka

# B2

samolepka

# B3

samolepka

# C1

samolepka

# C2

samolepka

## AUTOŘI HRY

Návrh hry: **Thomas Dagenais-Lespérance**

Vývoj: **Gabriel Raymond-Dufresne**

Vydal: **Joël Gagnon**

Ilustrace: **Jocelyne Bouchard, Marjorie Gros**

Grafické zpracování: **Pierre-Marc Duguay, Stéphane Vachon, Fanny Saulnier**

Vedoucí projektu: **Jonathan Galarneau, Catherine Parent**

Překlad do českého jazyka: **Jan Dvořák**

Produkce české verze: **Michaela Streitová**

Hra byla inspirována skutečnou zoologickou zahradou Miller Zoo, působící v jižním Quebecu v Kanadě, která se snaží zachraňovat a uzdravovat divoká zvířata a poskytnout jim trvalý domov, nebo se pokusit navrátit je do divočiny.

Lidé, za které ve hře hrajete, jsou majiteli a skutečnými zaměstnanci Miller Zoo a zvířata na kartách představují skutečné obyvatele tohoto úžasného azylu. (Pro české hráče jsme však některým zvířátkům dali o něco domáctější jména – pozn. Albi.)

Tímto bychom chtěli moc poděkovat celému týmu Miller Zoo ve Framptonu v provincii Quebec za spolupráci na tomto projektu.

Chybí vám komponenta nebo máte některou poškozenou? Napište nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz), rádi vám zdarma zašleme novou!

Albi:

Randolph 