



Hra pro: 2–4 hráče
Věk: od 5 let (složitější varianta s penězi od 7 let)

Hra obsahuje:

- 1 herní plán
- 4 figurky turistů ve 4 barvách
- 1 bodová hrací kostka
- 104 ks bankovek (20x s hodnotou 100, 50, 25, 5 a 24x s hodnotou 10)
- 48 karet se zvířaty (12 skupin se 4 zvířaty)
- 44 akčních karet (12x služby, 12x sponzorství, 12x adopce, 4x stan, 4x fotoaparát)
- 1 pravidla hry

Cestujte s námi po ZOO a objevujte zajímavá zvířata. Možná některá ani neznáte a při hře se o nich dozvíte něco nového. Cílem hráčů je vyfotit 12 různých zvířat a dobře hospodařit. Vyhrává hráč, který má na konci hry nejvíce peněz.

Hra rozvíjí zoologické znalosti, procvičuje samostatné rozhodování a přináší zábavu. V návodu ke hře najdete i jednodušší variantu hry bez peněz, určenou pro děti od 5 let.

CÍL HRY

Cílem hráčů je získat 12 různých karet zvířat, tj. 1 kartu zvířete z každé kategorie a přitom dobře hospodařit se svými financemi. Hru vyhrává hráč, který má na konci hry nejvíce peněz.

PŘÍPRAVA HRY

Rozložte herní plán na rovnou plochu mezi hráče. Na vyznačená místa položte karty služeb a sponzorství rubovou stranou nahoru. Karty se zvířaty a kartičky fotoaparátu, adopce a stanu odložte prozatím do krabice – banku. Každý hráč obdrží na začátku hry bankovky v celkové hodnotě 760 (4x s hodnotou 100, 4x50, 4x10 a 4x5). Zbylé bankovky se vrátí do banku. O bank se v průběhu hry stará nejzkušenější hráč. Funkce bankéře nepřináší tomuto hráči žádné výhody. Své karty a peníze drží odděleně od banku. Každý hráč si vezme figurku turistu své barvy a postaví ji na startovní políčko s červenou šipkou u vchodu do ZOO.

PRAVIDLA

Hru začíná hráč, který byl naposledy v ZOO nebo ten nejmladší. Hráč hodí kostkou a postoupí svoji figurkou o hozený počet bodů ve směru hodi nových ručiček. Podle typu políčka, na kterém ukončil svůj tah, provede akci. Hráči se ve hře pravidelně střídají. Na každém políčku může stát více figurek.

PLACENÍ

Veškeré poplatky je nutné zaplatit ihned v hotovosti. Pokud hráč nemá na zaplacení, může vrátit do banku karty adopce, stanu a fotoaparátu a získat ihned 50% jejich nákupní hodnoty. Pro hráče je výhodnější prodávat bez peněžní tísně a to v kterémkoliv městě během hry a získat 75% jejich hodnoty.

V závěru hry se předměty neproplácí, pouze hodnota karty adopce se v závěru hry převede na hotové peníze.

Příklad: Hráč koupil fotoaparát za 40, bez peněžní tísně jej prodá v kterémkoliv městě za 30. Při prodeji v peněžní tísní kdykoliv, ale pouze za 20.

POPIS JEDNOTLIVÝCH POLÍ



STARTOVNÍ POLÍČKO

Hráč obdrží za každý průjezd startovním polem z banku 20,

pokud na startovním políčku ukončí svůj tah, obdrží 50. Zároveň zde může hráč nakupovat a prodávat stejně jako v kterémkoli jiném městě.



POLÍČKA MĚST

Při vstupu do města může hráč provést 1 vybranou akci - zakoupit fotoaparát, stan, adoptovat zvíře nebo 1 věc prodat.

Ceník pro nákup: fotoaparát - 40, stan - 20, adopce - 100 nebo 200 podle hodnoty na kartě adoptovaného zvířete.

Prodej: Při prodeji obdrží hráči 75% z nákupní ceny. Při nuceném prodeji pouze 50%.



POLÍČKA PAVILÓNŮ SE ZVÍŘATY

(pavilon ptáků, plazů, sudokopytníků, lichokopytníků, šelem, ryb, hmyzu, korýšů, měkkýšů,

obojživelníků, primátů a savců)

Na tomto políčku může hráč získat kartičku zvířete, pokud zaplatí 25 za prohlídku pavilonu a pohled zvířete (pokud má vlastní fotoaparát, ušetří za pohled a zaplatí pouze 15). Pokud kartičku nechce, neplatí nic.

Poznámka: Hráč může opakovaně navštívit stejný pavilon a opatřit si více kartiček od stejné kategorie pro případnou pozdější výměnu.



SLUŽBY A SPONZORING

Pokud hráč skončí svůj tah na některém z těchto políček,

ihned otočí vrchní kartu ze stejně označeného balíčku a řídí se pokynem na ní. Podle hodnoty uvedené na kartě získá příspěvek na vstupné. V případě záporného čísla zaplatí uvedenou částku za občerstvení nebo krmení pro zvířata. Po splnění úkolu vrátí kartu dospod balíčku.



ADOPCE NA DÁLKU (Evropa, Afrika, Asie)

Hráč, který adoptoval zvíře na dálku, dostane na tomto políčku příspěvek na cestovné. Pokud

stojí přímo na políčku kontinentu, jehož kartičku vlastní, získá 50% z hodnoty uvedené na kartě.



Na ostatních polích adopce získává vždy 10% z hodnoty karty.



BRIGÁDA

Hráč, který ukončí svůj tah na políčku brigáda, dostane ihned z banku 50 za pomoc při úklidu kotců.



HOTEL

Hráč, který vstoupí na políčko hotel, zaplatí 40. Pokud nechce platit za drahé ubytování, může se okamžitě vrátit zpět na nejbližší

políčko kemp a zde přenocovat levněji.



KEMP

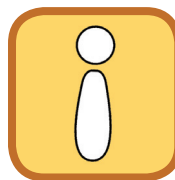
Vstoupí-li hráč do kempu, zaplatí za možnost přenocovat 20.

Hráč s vlastním stanem zaplatí za ubytování pouze 10.



VLÁČEK

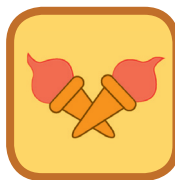
Na tomto políčku si hráč může koupit za 10 jízdenku a v příštím kole házet 2x. Postupuje pak podle hodů, který si vybere.



INFOCENTRUM

Hráč, který zastavil na políčku infocentra, prokáže své znalosti. Musí odpovědět na otázku, kterou mu položí spoluhráči na základě

textů na kartách zvířat. Pokud nezná správnou odpověď, zaplatí za výklad 10.



OBČERSTVENÍ

Než si slížeš zmrzlinu, jedno kolo nehraješ.



TOALETY

Potřebuješ si dojit na toaletu, jedno kolo nehraješ.



NEKRMTE ZVÍŘATA!

Při vstupu na políčko zaplatíš pokutu 10 za porušení zákazu.

KONEC HRY

Hra končí okamžitě, jakmile některý z hráčů zakoupí poslední z 12 kartiček různých kategorií zvířat.

Hráč, který vlastní alespoň 10 různých kartiček, může hru ukončit v rámci svého tahu i dříve, je-li to pro něj výhodné.

Hra končí také poté, co některý z hráčů zakoupil poslední kartičku zvířete, a to i když se žádnému hráči nepodařilo získat 10 různých kartiček.

ZÁVĚREČNÉ HODNOCENÍ

Před závěrečným vyhodnocením si mohou hráči vyměnit nadbytečné kartičky zvířat, které získali při opakovaném vstupu do pavilónů tak, aby

získali co největší množství hodnocených obrázků (zbylé nadbytečné kartičky se do hodnocení nezapočítávají). Získané kartičky musí být viditelně rozloženy pro kontrolu ostatních hráčů.

Nyní si hráči spočítají svoji zbylou hotovost a k ní připočtou hodnotu držených karet adopce na dálku (ostatní předměty mají na konci hry nulovou hodnotu). Na závěr každý hráč odpočítá od celkové částky 100 za každou chybějící kartu do celkového počtu 12 karet kategorií zvířat. Hru vyhrává hráč, který má po všech provedených odpočtech nejvíce peněz, a to bez ohledu na to, kolik vlastní kartiček zvířat.

PŘÍKLAD A POPIS RUBU A LÍCE KARET ZVÍŘAT

LÍČ

- český název
- kategorie
- latinský název
- slovenský název



RUB

- délka/výška
- váha
- výskyt
- potrava
- zajímavost

- 80–86 cm
- 1–1,4 kg
- Střední a Jižní Amerika
Středná a Južná Amerika
- orechy, plody, pupeny a výhonky stromů
orechy, plody, púčiky a výhonky stromov



Hnízdí v dutinách nejvyšších stromů. Za potravou dokáže letět až 25 km daleko. Tvoří celoživotní páry, které se při sobě drží i ve velkých hejnech. Dožívá se 50 let, v zajetí i déle.

Hniezdí v dutinách najvyšších stromov. Za potravou dokáže letieť až 25 km ďaleko. Tvorí celožitovné páry, ktoré sa pri sebe držia aj vo veľkých krdľoch. Dožíva sa 50 rokov, v zajatí aj dlhšie.

KATEGORIE ZVÍŘAT



ptáci



plazy



sudokopytníci



lichokopytníci



šelmy



ryby



korýši



primáti



savci



hmyz



měkkýši



obojživelníci

VARIANTA PRO NEJMENŠÍ

Pro děti od 5 let ve spolupráci s dospělým.

POTŘEBY PRO HRU

1 herní plán
4 figurky turistů ve 4 barvách
48 karet se zvířaty
4 karty s fotoaparátem
4 karty se stanem
Ostatní materiál (peníze, karty sponzoringu, služeb a adopce) zůstane mimo hru.

POPIS JEDNOTLIVÝCH POLÍ



STARTOVNÍ POLÍČKO

Na tomto políčku hráč začíná svoji cestu po ZOO.

V průběhu hry plní funkci města.



POLÍČKA MĚST

Při vstupu do města může hráč provést 1 vybranou akci. Vzít si kartičku fotoaparátu, stanu nebo vyměnit 1 kartu zvířete se spoluhráčem případně v banku.



POLÍČKA PAVILÓNŮ SE ZVÍŘATY

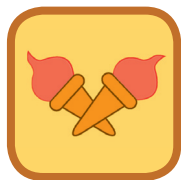
(Pavilon ptáků, plazů, sudokopytníků, lichokopytníků, šelem, ryb, hmyzu, korýšů, měkkýšů,

obojživelníků, primátů a savců)

Na tomto políčku hráč získává kartičku zvířete. Pokud má vlastní fotoaparát, může si vybrat, kterou kartičku z dané kategorie chce.

Poznámka: Hráč může opakovaně navštívit stejný pavilon a získat více kartiček od jedné kategorie pro případnou pozdější výměnu.

SLUŽBY, SPONZORING A ZMRZLINA



Díky nákupu pamlsků ti cesta rychleji utíká. Házej ještě jednou.

ADOPCE NA DÁLKU A BRIGÁDA

Děkujeme ti, že pomáháš zvířatům. Můžeš se přemístit na libovolné políčko ve hře.



CÍL HRY

Získat co nejdříve 12 různých karet zvířat, tj. 1 kartu zvířete z každé kategorie.

Hráči se stejně jako v předchozí variantě pohybují figurkou své barvy podle hodu kostkou. Začíná nejmladší hráč ze startovního políčka. Některá políčka ve hře mají v jednodušší variantě jiný význam.



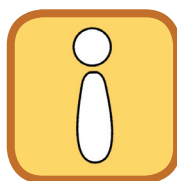
HOTEL A KEMP

Než seženeš ubytování, jedno kolo nehraješ. Pokud máš vlastní stan, pokračuješ dál bez zdržení.



VLÁČEK

V příštím kole můžeš házet 2x. Postupuješ podle hodu, který si vybereš.



INFOCENTRUM

Musíš prokázat své znalosti o zvířatech. Odpověz na otázku, kterou ti položí spoluhráči. Pokud nevíš správnou odpověď, jedno kolo nehraješ.



TOALETY

Potřebuješ si dojit na toaletu, jedno kolo nehraješ.



NEKRMTE ZVÍŘATA!

Než si přečteš poučení o zákazu krmení zvířat, jedno kolo se zdržíš.

KONEC HRY

Hra končí okamžitě, jakmile některý z hráčů získá poslední z 12 kartiček zvířat.

Hra končí také poté, co některý z hráčů vzal poslední kartičku zvířete, a to i když se žádnému hráči nepodařilo získat 12 z různých kategorií. Pak vyhrává hráč, který jich získal nejvíce.

Přejeme vám hodně zábavy na cestě po ZOO.



Hra pre: 2–4 hráčov

Vek: od 5 rokov (zložitejší variant s peniazmi od 7 rokov)

Hra obsahuje:

1 herný plán

4 figúrky turistov v 4 farbách

1 bodovú hraciu kocku

104 ks bankoviek (20x s hodnotou 100, 50, 25, 5 a 24x s hodnotou 10)

48 kariet so zvieratami (12 skupín so 4 zvieratami)

44 akčných kariet (12x služby, 12x sponzorstvo, 12x adopcie, 4x stan, 4x fotoaparát)

1 pravidlá hry

Cestujte s nami po ZOO a objavujte zaujímavé zvieratá. Možno niektoré ani nepoznáte a pri hre sa o nich dozviete niečo nové. Cieľom hráčov je odfotiť 12 rôznych zvierat a dobre hospodáriť. Vyhráva hráč, ktorý má na konci hry najviac peňazí.

Hra rozvíja zoologické znalosti, precvičuje samostatné rozhodovanie a prináša zábavu. V návode k hre nájdete aj jednoduchší variant hry bez peňazí, určený pre deti od 5 rokov.

CIEĽ HRY

Cieľom hráčov je získať 12 rôznych kariet zvierat, t.j. 1 kartu zvieratá z každej kategórie a pritom dobre hospodáriť so svojimi financiami. Hru vyhráva hráč, ktorý má na konci hry najviac peňazí.

PRÍPRAVA HRY

Rozložte herný plán na rovnú plochu medzi hráčov. Na vyznačené miesta položte karty služieb a sponzorstva rubovou stranou nahor. Karty so zvieratami a kartičky fotoaparátu, adopcie a stanu odložte zatiaľ do krabice - banku. Každý hráč dostane na začiatku hry bankovky v celkovej hodnote 760 (4x s hodnotou 100, 4x 50, 4x 10 a 4x 5). Zvyšné bankovky sa vrátia do banku. O bank sa v priebehu hry stará najskúsenejší hráč. Funkcia bankára neprináša tomuto hráčovi žiadne výhody. Svoje karty a peniaze drží oddelene od banku.

Každý hráč si vezme figúrku turistu svojej farby a postaví ju na štartovné políčko s červenou šípkou pri vchode do ZOO.

PRAVIDLÁ

Hru začína hráč, ktorý bol naposledy v ZOO alebo ten najmladší. Hráč hodí kockou a postúpi svojou figúrkou o hodený počet bodov v smere hodinových ručičiek. Podľa typu políčka, na ktorom ukončil svoj ťah, vykoná akciu. Hráči sa v hre pravidelne striedajú. Na každom políčku môže stáť viac figúrok.

PLATENIE

Všetky poplatky je nutné zaplatiť ihneď v hotovosti. Ak hráč nemá na zaplatenie, môže vrátiť do banku karty adopcie, stanu a fotoaparátu a získať ihneď 50% ich nákupnej hodnoty. Pre hráčov je výhodnejšie predávať bez peňažnej tiesne a to v ktoromkoľvek meste počas hry a získať 75% ich hodnoty.

V závere hry sa predmety nepreplácajú, iba hodnota karty adopcie sa v závere hry prevedie na hotové peniaze.

Príklad: Hráč kúpil fotoaparát za 40, bez peňažnej tiesne ho predá v ktoromkoľvek meste za 30. Pri predaji v peňažnej tiesni kedykoľvek, ale iba za 20.

POPIS JEDNOTLIVÝCH POLÍ



ŠTARTOVÉ POLÍČKO

Hráč dostane za každý prejazd štartovým poľom z banku 20,

ak na štartovom políčku ukončí svoj ťah, dostane 50. Zároveň tu môže hráč nakupovať a predávať rovnako ako v ktoromkoľvek inom meste.



POLÍČKA MIEST

Pri vstupe do mesta môže hráč vykonať 1 vybranú akciu - zakúpiť fotoaparát, stan, adoptovať zvieru alebo 1 vec predať.

Cenník pre nákup: fotoaparát - 40, stan - 20 adopcia - 100 alebo 200 podľa hodnoty na karte adoptovaného zvieratá.

Predaj: Pri predaji dostane hráč 75% z nákupnej ceny. Pri nútenom predaji len 50%.



POLÍČKA PAVILÓNOV SO ZVIERATAMI

(pavilón vtákov, plazov, párnokopytníkov, nepárnokopytníkov, šeliem, rýb, hmyzu, kôrovcov,

mäkkýšov, obojživelníkov, primátov a cicavcov)

Na tomto políčku môže hráč získať kartičku zvieratá, ak zaplatí 25 za prehliadku pavilónu a pohľad zvieratá (ak má vlastný fotoaparát, ušetrí za pohľad a zaplatí iba 15). Ak kartičku nechce, neplatí nič.

Poznámka: Hráč môže opakovane navštíviť rovnaký pavilón a zaobstarat' si viac kartičiek od stejnej kategórie pre prípadnú neskoršiu výmenu.



SLUŽBY A SPONZORING

Ak hráč skončí svoj ťah na niektorom z týchto políčk,

ihneď otočí vrchnú kartu z rovnako označeného balíčka a riadi sa pokynom na nej. Podľa hodnoty uvedenej na karte získa príspevok na vstupné. V prípade záporného čísla zaplatí uvedenú sumu za občerstvenie alebo kŕmenie pre zvieratá. Po splnení úlohy vráti kartu naspodok balíčka.



ADOPCIA NA DIAĽKU (Európa, Afrika, Ázia)

Hráč, ktorý adoptoval zvieru na diaľku, dostane na tomto políčku príspevok na cestovné.

Ak stojí priamo na políčku kontinentu, ktorého



kartičku vlastní, získa 50% z hodnoty uvedenej na karte. Na ostatných poliach adopcie ziskava

vždy 10% z hodnoty karty.



BRIGÁDA

Hráč, ktorý ukončí svoj ťah na políčku brigáda, dostane ihneď z banku 50 za pomoc pri upratovaní koterco.



HOTEL

Hráč, ktorý vstúpi na políčko hotel, zaplatí za ubytovanie 40. Ak nechce platiť za drahé ubytovanie, môže sa okamžite vrátiť späť na najbližšie

políčko kemp a tu prenocovať lacnejšie.



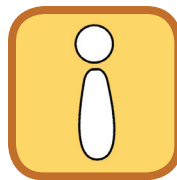
KEMP

Ak hráč vstúpi do kempu, zaplatí za možnosť prenocovať 20. Hráč s vlastným stanom zaplatí za ubytovanie iba 10.



VLÁČIK

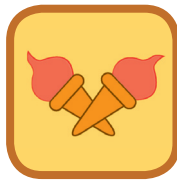
Na tomto políčku si hráč môže kúpiť za 10 lístok a v ďalšom kole hádzať 2x. Postupuje potom podľa hodu, ktorý si vyberie.



INFOCENTRUM

Hráč, ktorý zastavil na políčku infocentra, preukáže svoje vedomosti. Musí odpovedať na otázku, ktorú mu položia spoluhráči na zá-

klade textov na kartách zvierat. Pokiaľ nepozná správnu odpoveď, zaplatí za interpretáciu 10.



OBČERSTVENIE

Skôr ako zlížeš zmrzlinu, jedno kolo nehráš.



TOALETY

Potrebuješ si dôjsť na toaletu, jedno kolo nehráš.



NEKŔMTE ZVIERATÁ!

Pri vstupe na políčko zaplatíš pokutu 10 za porušenie zákazu.

KONIEC HRY

Hra končí okamžite, hneď ako niektorý z hráčov zakúpi posledný z 12 kartičiek rôznych kategórií zvierat.

Hráč, ktorý vlastní aspoň 10 rôznych kartičiek, môže hru ukončiť v rámci svojho ťahu aj skôr, ak je to pre neho výhodné.

Hra končí tiež potom, čo niektorý z hráčov zakúpil poslednú kartičku zvierat, a to aj keď sa žiadnemu hráčovi nepodarilo získať 10 rôznych kartičiek.

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Pred záverečným vyhodnotením si môžu hráči vymeniť nadbytočné kartičky zvierat, ktoré získali

pri opakovanom vstupe do pavilónov tak, aby získali čo najväčšie množstvo hodnotených obrázkov (zvyšné nadbytočné kartičky sa do hodnotenia nezapočítavajú). Získané kartičky musia byť viditeľne rozložené na kontrolu ostatných hráčov.

Teraz si hráči spočítajú svoju zvyšnú hotovosť a k nej pripočítajú hodnotu držaných kariet adopcií na diaľku (ostatné predmety majú na konci hry nulovú hodnotu). Na záver každý hráč odpočíta od celkovej sumy 100 za každú chýbajúcu kartu do celkového počtu 12 kariet kategórií zvierat. Hru vyhráva hráč, ktorý má po všetkých vykonaných odpočtoch najviac peňazí, a to bez ohľadu na to, koľko vlastní kartičiek zvierat.

PŘÍKLAD A POPIS RUBU A LÍCE KARET ZVIERAT

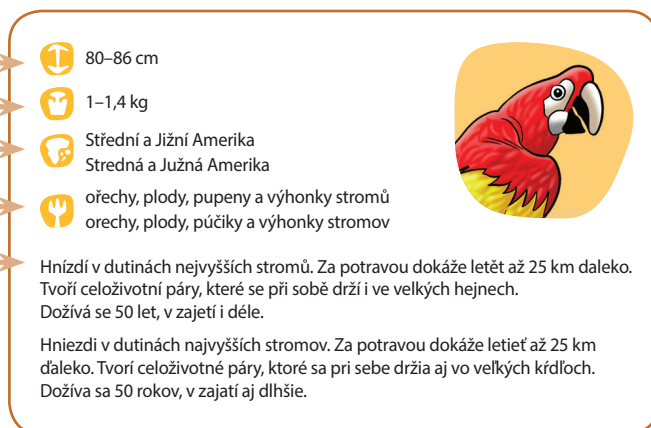
LÍC

- český názov
- kategórie
- latinský názov
- slovenský názov



RUB

- dĺžka/výška
- váha
- výskyt
- potrava
- zaujímavosť



KATEGORIE ZVIERAT



vtáky



plazy



párnokopytníky



nepárnokopytníky



šelmy



ryby



kôrovce



primáti



cicavce



hmyz



mäkkýše



obojživelníky

VARIANT PRE NAJMENŠÍCH

Pre deti od 5 rokov v spolupráci s dospelým.

POTREBY PRE HRU

1 herný plán
4 figúrky turistov vo 4 farbách
48 kariet so zvieratami
4 karty s fotoaparátom
4 karty so stanom
Ostatný materiál (peniaze, karty sponzoringu, služieb a adopcie) zostane mimo hry.

POPIS JEDNOTLIVÝCH POLÍ



ŠTARTOVÉ POLÍČKO

Na tomto políčku hráč začína svoju cestu po ZOO.

V priebehu hry plní funkciu mesta.



POLÍČKA MIEST

Pri vstupe do mesta môže hráč vykonať 1 vybranú akciu. Vziať si kartičku fotoaparátu, stanu alebo vymeniť 1 kartu zvieratá so spoluhráčom prípadne v banku.



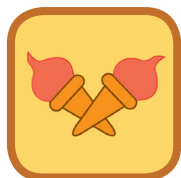
POLÍČKA PAVILÓNOV SO ZVIERATAMI

(*pavilón vtákov, plazov, párnokopytníkov, nepárnokopytníkov, šeliem, rýb, hmyzu, kôrovcov,*

mäkkýšov, obojživelníkov, primátov a cicavcov)
Na tomto políčku hráč získava kartičku zvieratá. Ak má vlastný fotoaparát, môže si vybrať, ktorú kartičku z danej kategórie chce.

Poznámka: Hráč môže opakovane navštíviť rovnaký pavilón a získať viac kartičiek od jednej kategórie pre prípadnú neskoršiu výmenu.

SLUŽBY, SPONZORING A ZMRZLINA



Vďaka nákupu maškrt ti cesta rýchlejšie uteká. Hádz ešte raz.

ADOPCIA NA DIAĽKU A BRIGÁDA

Ďakujeme ti, že pomáhaš zvieratám. Môžeš sa premiestniť na ľubovoľné políčko v hre.



CIEĽ HRY

Získať čo najskôr 12 rôznych kariet zvierat, t.j. 1 kartu zvieratá z každej kategórie.

Hráči sa rovnako ako v predchádzajúcej variante pohybujú figúrkou svojej farby podľa hodu kockou. Začína najmladší hráč zo štartového políčka. Niektoré políčka v hre majú v jednoduchšej variante iný význam.



HOTEL A KEMP

Než zoženieš ubytovanie, jedno kolo nehráš. Ak máš vlastný stan, pokračuješ ďalej bez zdržania.



VLÁČIK

V ďalšom kole môžeš hádzať 2x. Postupuješ podľa hodu, ktorý si vyberieš.



INFOCENTRUM

Musíš preukázať svoje vedomosti o zvieratách. Odpovedz na otázku, ktorú ti položia spoluhráči. Ak nevieš správnu odpoveď, jedno kolo nehráš.



TOALETY

Potrebuješ si dôjsť na toaletu, jedno kolo nehráš.



NEKRŤTE ZVIERATÁ!

Než si prečítaš poučenie o zákaze kŕmenia zvierat, jedno kolo si sa zdržal.

KONIEC HRY

Hra končí okamžite, hneď ako niektorý z hráčov získa posledný z 12 kartičiek zvierat. Hra končí tiež potom, čo niektorý z hráčov vzal poslednú kartičku zvieratá, a to aj keď sa žiadnemu hráčovi nepodarilo získať 12 z rôznych kategórií. Potom vyhráva hráč, ktorý ich získal najviac.

Prajeme vám veľa zábavy na ceste po ZOO.