

Safari bar – návod na hru

Večírky ve vyhlášeném podniku Como Dragon's Beastly Bar jsou LEGENDÁRNÍ. Jak velká, tak malá zvířata je nechtějí propásnout. Ale dovnitř se dostanete, jen pokud necháte za sebou čekat dostatečný počet ostatních. Zvířata ve frontě před barem se strkají, tlačí se dopředu a cení na sebe zuby. Je cestou kupředu krokodýlí kousnutí? Nebo je skunkův odér opravdu nepřekonatelný? A chameleóni budou ze sebe zřejmě dělat opičky. Dokonce i hřívy stálých lvích zákazníků se naježí, když některý z lachtanů najde novou cestu do klubu...

Autor hry je Stefan Kloss

Cíl hry

Vaše zvířátka se chtějí dostat na párty. Jenže to musí uspět ve frontě u „Nebeské brány“, hlavního vchodu do baru, kde se to hemží soupeři, kteří žduchají a koušou. Pokaždé, když je v řadě pět zvířat, první dvě jsou vpuštěny do baru, zatímco poslední je vyhozeno pryč. Hráč, který dostane do baru nejvíce zvířat, vítězí!

Obsah hry

48 karet zvířat (12 zvířat v každé ze čtyř barev: zelená, žlutá, modrá a červená), hru tedy mohou hrát až čtyři hráči současně

4 souhrnné karty

1 karta Nebeské Brány

1 karta Beastly Bar

1 karta Vyhození

1 karta TO JE KONEC

Příprava hry

- Každý hráč si vezme 12 karet zvířat **v jedné barvě** a zamíchá je. Čtyři karty si vezme do ruky a 8 ostatních nechá poblíž **lícem dolů na tzv. dobíracím balíčku**, aniž by si je prohlížel. Každé zvířátko má svou sílu 1-12. Ta je vyznačena v braillu na kartě nahoře uprostřed, v podobě znaku pro číslo a číselnou hodnotou.
- Doprostřed stolu položte karty **Nebeské brány** (s gorilou) a **Vyhození** (s nakopnutým zvířátkem) a mezi nimi nechte dost místa na vyložení 5ti karet zvířat. Téhle řadě se bude říkat **tlačence nebo fronta**.
- Kousek na začátek od **tlačence** položte pod kartu Nebeské brány kartu Safari **Beastly Bar** (s obrázkem baru) a pod kartu Vyhození do temné uličky kartu „**TO JE KONEC**“ (s obrázkem temné uličky s odpadem).

- Před vaší první hrou si projděte **souhrnnou kartu a pravidla**, ať víte, co které zvíře umí. Nezapomeňte, že některá zvířátka mají v průběhu hry, při vyložení karty ve frontě, opakovací vlastnost.

Průběh hry

Hráč, který vypadá nejvíc divoce, začíná hru. Hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu hráč udělá pět akcí v tomto pořadí:

- 1. Zahraje jednu kartu z ruky do tlačnice**
- 2. Provede efekt karty, kterou zahrál**
- 3. Provede případný „opakující se“ efekty ostatních karet ve frontě**
- 4. Pokud je v tlačnici pět karet provede „Otevření Nebeské brány“ na druhém konci pak „Vyhození“**
- 5. Vezme si (dobere si) kartu ze svého dobíracího balíčku**

1. Zahraje jednu kartu

Hráč si vybere jednu ze čtyř karet zvířat v ruce a umístí ji **lícem nahoru na konec tlačnice**. Pokud v tlačnici není žádné zvíře, položí se karta těsně před Nebeskou bránu.

Vysvětlení: V tlačnici se všechny zahranié karty dávají **za sebe** a tvoří tak „frontu“ čekajících zvířat. Každá další karta se umístí **na konec fronty**, tedy **dál od Nebeské brány**, než zvířata zahraniá předtím (viz Příklad 1). V tlačnici **nikdy** nemůže být více než **5 zvířat**.

Příklad 1: *Hráč zahrál žirafu a umístil ji na konec fronty.*

2. Provedení efektu zahranié karty

Hráč vyhodnotí **efekt zahranié karty**, pokud je to možné. Efekty jsou popsány níže.

Příklad 2: Hráč posune žirafu před papouška, což je akce žirafy.

3. Provedení „opakujících se“ efektů karet (značeno v brailu jako písmeno „O“ v pravém horním rohu karty, další značení karet v brailu je uvedeno dále)

Pouze čtyři druhy zvířat mají na sobě tento opakující se symbol: Hroch, krokodýl a zebra provedou svoji opakující se akci **v tahu každého hráče**, pokud je to možné. To samé platí pro žirafu, pokud nejde o tah, ve kterém byla vyložena (předběhne tedy vždy maximálně jedno zvíře za tah!). Opakující se efekty se vyhodnotí počínaje zvířaty nejbliže u „Nebeské brány“ a konče u „Vyhození“.

Příklad 3: Opakující efekt hrocha nic nezpůsobí. Červená žirafa se posune před opici. Žlutá žirafa se už neposune, protože byla vyložena v tomto kole (a už se posouvala před papouška).

4. Otevření Nebeské brány a Vyhození

Poté, co se vyhodnotí **všechny** opakující se efekty, se zkontroluje, jestli je v řadě **5 karet zvířat**. Pokud je jich **méně než 5**, nic se neděje a hned se může přikročit k bodu 5: Vzít si kartu. Pokud je však v tlačenci už pět **zvířat**, stane se následující:

- **Dvě zvířata nejbliže Nebeské brány** jsou vpuštěna dovnitř. Dejte je **lícem dolů** na kartu Beasty Baru. Tam zůstanou až do konce hry.
- Zvíře, které je v tlačenci jako **poslední** (nejdále od Nebeské brány) je **vyhozeno**. Dejte jeho kartu lícem dolů na kartu „**TO JE KONEC**“, kde zůstane do konce hry. Smůla, tohle zvíře se na večírek nepodívá...
- Zvířata, která zůstala v Tlačenci, se posunou k Nebeské bráně v tom pořadí jak právě leží na stole.

Pozor: Zvířata se mohou z tlačence dostat přímo na kartu „TO JE KONEC“ také přímo kvůli efektům jiných zvířat. I v tomto případě se zbylá zvířata v tlačenci posouvají k Nebeské bráně.

Příklad 4: *Po provedení všech opakujících se efektů zůstalo v tlačenci 5 zvířat. Nebeská brána se otevřela pro žlutého hrocha a červenou žirafu a tyto karty se dají na kartu baru (lícem dolů). Vyhozen je zelený papoušek, který přistane na kartě „TO JE KONEC“ (také lícem dolů).*

5. Dobrání karty

Na konci svého tahu si hráč vezme horní kartu ze svého dobíracího balíčku. Pokud už v něm žádné karty nejsou, kartu si nedobírá a partii dohrává s těmi, co má v ruce.

Konec hry a vítězství ve hře

Hra končí v okamžiku, kdy už žádný hráč nemá karty. Pokud zůstala na konci celé hry nenaplněna, zvířata zůstávají na stole nevyhodnocená!

Hráč, kterému se podařilo dostat do baru nejvíce zvířat své barvy, je vítěz. Jednotlivé série karet zvířat jsou rozlišeny barvou pozadí obrázku. Označení barvy karty je v brailu označeno hned jako první znak v levém horním rohu karty. V případě rovnosti rozhoduje **nižší** součet čísel zvířat, která se dostala do baru. Pokud je i v tomto případě remíza, je více vítězů.

Varianta pro pokročilé hráče

Přehledová karta se **otočí** a na ní je uvedeno, kolik bodů získá majitel zvířete, když se dostane do baru.

V této variantě hry si ještě **na rozdíl od normální hry** každý hráč **vybere 4 karty zvířat**, se kterými **nebude** hrát. Tyto karty se odloží mimo hru, aniž by se na ně ostatní dívali. Se zbylými **osmi kartami** se hraje podle

běžných pravidel. Hráč, který dostal do Beasty Baru zvířata za nejvíc bodů, je vítěz.

Karty zvířat a popis jejich vlastností s příklady akcí

LEV 12 – Lev se považuje za jedinou opravdovou jedničku mezi zvířaty.

Vyloží-li hráč svého lva do tlačence a ten v tlačenci nepotká jiného lva, vyděsí všechny opice, které okamžitě skončí na kartě TO JE KONEC!

Pokud je ale v tlačenci jiný král džungle, nově vložený lev jde okamžitě na kartu TO JE KONEC! Král ve frontě je prostě jen jeden! (v brailu značeno lev)



HROŠICE 11 – Hrošice se díky své váze protlačí směrem k Nebeské bráně přes všechna zvířata. Nepředběhne pouze jiné hrošice, lva nebo zebra. Pozor efekt hrošice se opakuje a musí se vyhodnotit po každém přidání nové karty do tlačence!

Příkladem je právě vložený klokan, který může obě hrošice přímo před sebou přeskočit, ale ty mu to díky následnému vyhodnocení opakovacího efektu okamžitě vrátí! Opět se postaví před něj. (v brailu značeno hrošice)

KROKODÝL 10 – Krokodýl cestou k Nebeskému baru sní všechna zvířátka s nižší silou než je on sám, které mu stojí v cestě! Pokud však narazí na zebra, jiného krokodýla nebo silnější zvíře, okamžitě se zastaví. Všechna sežraná zvířata odchází na kartu TO JE KONEC! Krokodýl má navíc opakovací efekt. Pokud ho někdo při vložení do tlačence předběhne a má menší sílu,



okamžitě ho sežere! Zvířat, které jsou ve frontě za ním, si nevšímá. Příkladem může být situace, kdy červený krokodýl jako první čeká přímo před vstupem do baru. Vložený žlutý klokan má možnost přeskočit dvě zvířata ve frontě. Svým skokem se dostal před druhého papouška a prvního krokodýla. Opakující se efekt červeného krokodýla, v rámci vyhodnocení efektů, klokanovy naděje na bezva večírek rázně ukončil. Klokan skončil na kartě TO JE KONEC! Papoušek, který celou dobu stál až za krokodýlem byl ušetřen, protože krokodýl si prožírá cestu pouze směrem dopředu! (v brailu značeno krokodýl)

HAD 9 – Had miluje pořádek – jednoduše všechno kolem něj má mít svoji hlavu a patu! Had po svém vložení do fronty seřadí všechna zvířátka podle jejich síly. Nejsilnější bude stát přímo u Nebeské brány a nejslabší pak u Vyhození. Zvířata se stejnou silou vůči sobě nezmění pořadí. Příkladem může být fronta čekatelů v následujícím pořadí:

1. modrý had, 2. zelená zebra, 3. červená hrošice, 4. modrý papoušek a jako poslední byl do fronty přidán zelený had.

Ten tedy zvířátka v tlačenici srovná následovně: 1. červená hrošice, 2. modrý had, 3. zelený had, 4. zelená zebra a jako poslední modrý papoušek. Opakující se efekty na počtu a pořadí zvířat nic nezměnily, tak do baru postupuje červená hrošice a modrý had, na chodníku a kartě TO JE KONEC! se ocitl nebohý slabý modrý papoušek!

(v brailu značeno had)

ŽIRAFKA 8 – Žirafa cestou k baru nafoukaně překročí menší zvířátka! Hráč, který vkládá žirafu, a ta se ocitne za zvířetem s menší silou než 8, může jedno zvíře překročit. Nepřekročí však jinou žirafu. Její výhodou je vyhodnocování opakujícího se efektu překračování slabších jedinců po každém vložení nové karty do fronty!

(v brailu značeno žirafa)





ZEBRA 7 – Zebra je klidné zvíře, které nepředbíhá. Stává se však oporou pro slabší zvířata vpředu před útoky krokodýla a těžkotonážní hrošicí, kteří nemohou zebra ani předběhnout ani ji sežrat!

Příklad odvahy zebry: Ve frontě je na 1. místě žlutý papoušek, 2. místě červená žirafa, 3. místo zebra, 4. místo červený papoušek a byl přidán žlutý krokodýl. Ten si smlsne jen na červeném papouškovi, ale o zebra se zastaví, neboť dál přes ni nemůže. Pokud v dalším tahu se do fronty dostane klokan, ten může ve svém tahu přeskočit až dvě zvířátka současně bez ohledu na sílu. Přeskočí tedy krokodýla i zebra a před ní

se postaví... před žravým krokodýlem je tak v bezpečí. Zebra je dobrým štítem! A pečlivý čtenář určitě zjistil, že ve frontě do baru se ocitlo již pět zvířat, tudíž dojde k vyhodnocení tlačence: Do Nebeského baru tedy postupují: 1. žlutý papoušek a 2. červená žirafa, na chodníku a na kartě TO JE KONEC skončí poslední zvíře - nebezpečný krokodýl!
(v brailu značeno zebra)

LACHTAN 6 – Smíšek ... nač by čekal ve frontě, když si může udělat nový vchod do baru, že? Při zahrání lachtana do fronty se mezi sebou vymění karty vchod „NEBESKÁ BRÁNA“ a vyhození „TO JE KONEC!“ Konec a začátek fronty se otočí, co bylo původně na začátku je rázem na konci a naopak. Jenže, dochází také k vyhodnocování opakujících se efektů u jednotlivých zvířat. V původní frontě stáli zvířata v pořadí 1. lev, 2. krokodýl, 3. zebra, 4. hrošice a 5. je lachtan....



Obrácené pořadí vstupu a chodníku ve spolupráci s opakujícími se efekty způsobilo nové následující pořadí: lachtan byl přetlačen hrošicí, zebra zůstala na 3. místě a o ni se zarazili krokodýl se lvem. Nikdo nebyl sežrán, fronta dospěla do počtu pěti zvířat a tak došlo k následujícímu vyhodnocení: Do Nebeského baru postoupili těžká hrošice z prvního místa, šikovný lachtan z druhého místa... lev, který se ocitl jako poslední byl vyhozen na kartu TO JE KONEC! Zebra a krokodýl se posunuli před nový vstup do Nebeského baru... od tohoto momentu fronta stojí obráceně! Nezapomeňte! ... tedy dokud nepřijde nový lachtan! (v brailu značeno lachtan)



CHAMELEÓN 5 – ... se rád maskuje jako jiné zvíře! Chameleón může, po přidání do fronty, provést akci jiného, v tlačenci již stojícího zvířete. Pro tuto jednorázovou akci a jen pro ten moment může na sebe vzít podobu, sílu i vlastnost zvířete, které imituje. Ale jakmile dojde na vyhodnocení opakujících se efektů, je opět jen chameleónem se silou 5!

Příkladem může být následující situace: Ve frontě stojí: na 1. místě červená hrošice, 2. žlutý krokodýl, a 3. byl přidán chameleón, který se cítí být hrošicí. Sice krokodýla ve frontě předběhne, ale okamžitě po

vyhodnocení opakujícího se efektu zjistí, že krokodýl se silou 10 si na něm jako na „chamíkoví“ se silou jen 5 dokonale pochutnal! Okamžitě tak odchází na kartu **TO JE KONEC!** Krokodýl je opět na 2. místě!
(v brailu značeno chameleon)

OPICE 4 – Sama jediná v tlačenci nemá žádný efekt. Pokud, ale někdo další zahraje opici a v tlačenci už nějaká je, pak opice společnými silami zaženou všechny hrošice a krokodýly na kartu **TO JE KONEC!** Poté se právě zahraná opice umístí jako „jednička vřeštivé vzpoury“ přímo před **NEBESKOU BRÁNU** a ostatní opice, které už v tlačenci byly, se umístí za ní – avšak v opačném pořadí. Ta co byla třetí je druhá a druhá až za ni.

Příklad opičí vzpoury: Ve frontě jsou v následujícím pořadí zvířata: 1. místo červený had, 2. žlutá opice, 3. modrá opice, 4. zelený papoušek, 5. místo právě příchozí červená opice! Po opičím vřískotu následuje uklidnění a nové pořadí: 1. červená opice co všechno způsobila, 2. místo modrá opice, která tak předběhla dobrou známou žlutou opici, ta se ocitla jako 3. v pořadí, na 4. místě skončil žlutý had a posledním se stal zelený papoušek. Pět zvířat ve frontě a následuje vyhodnocení. Červená s modrou opicí postupují do baru, papoušek vyletěl na kartu **TO JE KONEC!** Žlutá opice zaujala v tlačenci rázem 1. místo před barem, na 2. místo se doplazil červený had.

Poznámka: Velmi výživná situace v tlačenci nastává v okamžiku, kdy ve frontě stojí jen jedna opice a některý z hráčů dodá chameleóna, který se ve svém tahu vydává za opici! (v brailu značeno opice)





KLOKAN 3 – Klokkan je skokkan, umí parádně skákat... cestou k Nebeskému baru přesočí jedno nebo dvě zvířata v řadě, která mohou mít jakoukoliv sílu! Příkladem může být následující situace: Ve frontě stojí na 1. místě zebra, na 2. místě krokodýl, právě byl přidán klokkan. Využil své možnosti a přesočil dvě zvířata v řadě. Skončil první a druhá zebra mu dokonale kryje záda před krvelačným krokodýlem! (v brailu značeno klokkan)

PAPOUŠEK 2 – Papoušek prostě všechny štvě... všechny pomlouvá... mnohými pohrdá...kohokoliv zažene! Myslím, že mezi lidmi je spousta papoušků, že? Papoušek tedy díky své moci z fronty vyžene jedno jakékoliv zvíře, dle hráčova výběru, který papouška vložil do tlačence. Takové vyhozené zvíře okamžitě končí na kartě **TO JE KONEC!** Skrytá zákeřnost takového papouška tkví třeba v modelové situaci, kdy právě přiložený papoušek z fronty vyžene zebra, která chránila slabá zvířata před sebou proti dotírajícímu krokodýlovi. Jakmile zebra byla nucena opustit frontu, krokodýl využil svůj opakující se efekt a slabá zvířata před sebou ve frontě sežral. Zákeřný papoušek!
(v brailu značeno papoušek)



SKUNK 1 – Skunk, co od něho čekat?... Jeho odér je opravdu silný a on sám ho považuje za něco skutečně elegantního. Skunk totiž odpudí z tlačence všechna zvířata dvou nejsilnějších druhů, ale nikdy ne jiné skunky! Zvířata zasažená puchem skunka smradlavě odcházejí na kartu **TO JE KONEC!** Příklad jeho dokonalého řádění: Ve frontě stojí celkem „namachrovaní“: 1. žlutý krokodýl, 2. modrý krokodýl, 3. červená zebra, 4. červená hrošice a na páté místo přiběhl skunk!

Pšoukl... a výsledkem je, že nejsilnějším druhem zvířete je momentálně hrošice o síle 11, a tak jde na kartu „TO JE KONEC!“ Dalším nejsilnějším druhem je krokodýl se silou 10, jenže ve frontě jsou dva a proto, aby se nehádali, na kartu „TO JE KONEC!“ odcházejí oba dva. Před nebeskou bránu se na 1. místo postaví červená zebra a jako druhý ve frontě čeká veselý skunk. Další smradlavý masakr může nastat, když do skoro plné fronty se skunkem někdo přidá chameleóna, kterého prohlásí taky za skunka! A o tom to je! (v brailu značeno skunk)

Text originálního návodu pro nevidomé a slabozraké hráče upravil:
Jaroslav Slanina, SDS, z.s.
Přeji příjemnou zábavu!