



DEDUKČNÍ HRA PRO 2 AŽ 6 ÚTĚKÁŘŮ VE VĚKU 8+ OD LEO COLVINIHO

Být zvířetem v zoo není snadné. Výběhy jsou pro vaše potřeby příliš malé, každodenní rutina je nudná a návštěvníci zoo jsou příliš nepříjemní. Návštěvníci na vás už léta civí a házejí do vašich výběhů nejrůznější odpadky. A teď, kvůli nešťastné události, budete za 8 dní všichni přemístěni do menší zoo.

Nyní je to zcela jasné: musíte se dostat ze zoo - ideálně během následujících 7 dní.

Způsobů úniku je více a při bližším zkoumání se zdá, že nejpřínosnější jsou odpadkové koše pro návštěvníky. Pokud se ti podaří nasbírat dostatek odpadků, můžeš jeden ze svých únikových plánů uskutečnit. Ošetřovatelé zoo však na začátku každého dne uklízejí vaše výběhy a odstraňují všechny odpadky, které tam byly naházeny.

A co hůř, s ostatními zvířaty se vám špatně komunikuje. Opice vzrušeně piští a slon hlasitě troubí, ale co se vám snaží říct?

Jakým odpadem mohou přispět k únikovému plánu? Který únikový plán je nejslibnější? Musíte najít způsob, jak komunikovat. Je nejvyšší čas vymanit se ze zoologické zahrady!

KuZOOka vychází ze slova *kuzuka* ve svahilštině, kterou se mluví v mnoha oblastech východní Afriky. Znamená *průlom*.

HERNÍ KOMPONENTY

1 oboustranná herní deska

Úniková zóna



Přední strana: standardní hra



Zadní strana: varianta High Security Zoo

51 karet položek v 6 barvách

Megafon



6 Krabice na popcorn

7 Zmrzlina Lžice

8 Nanuky Sticks

9 Mince

10 Šátky

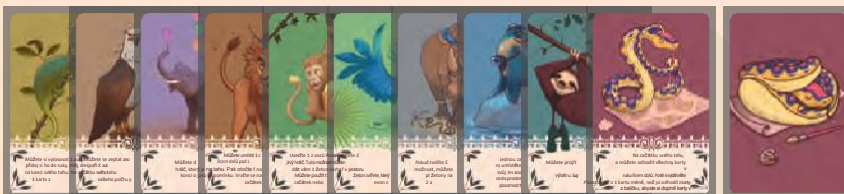
11 Balónky

Zpět



10 karet zvířat

20 zkušenostních hvězdiček



Přední strana se stručným vysvětlením zvláštní schopnosti zvířete.

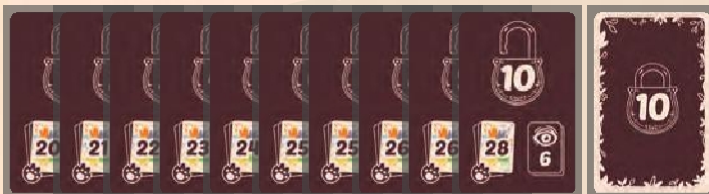
Zpět



(15 hodnot-1 a 5 hodnot-5)

10 karet zkušeností

3 karty obtížnosti



Přední strana

Zpět



Easy

Normální

Obtížné

6 přehledových karet



6 univerzálních karet nástrojů



Přední strana

Zpět

120 dřevěných žetonů zvířat



(12 kusů na zvíře)

NASTAVENÍ HRY

- 1 Umístěte hrací desku lícem nahoru doprostřed hrací plochy standardní stranou nahoru.
- 2 Hráči si vyberou 1 kartu zvířete a kartu přehledu a položí je před sebe lícem nahoru.

DOPORUČENÁ ZVÍŘATA PRO VAŠI PRVNÍ HRU

2 hráči: Orel a had	3 hráči: + chameleon	
4 hráči: + pečeť	5 hráčů: + Lenochod	6 hráčů: + Papoušek

Poznámka: Každému hráči můžete samozřejmě také náhodně rozdat 1 kartu.

- 3 Vezměte si 12 žetonů zvířat, které odpovídají vaší kartě zvířat, a položte je před sebe.
- 4 Připravte si zážitkovou palubu: Položte **kartu zkušeností 10. úrovně** lícem dolů (zadní stranou nahoru). Poté na ni položte lícem dolů **kartu zkušeností 9. úrovně**, následně kartu zkušeností 8. úrovně atd. Nahoře bude karta zkušeností 1. úrovně. Nyní otočte vrchní kartu a položte ji lícem nahoru, abyste vytvořili hromádku karet. Při hře 5 hráčů odhalte první 2 karty s 2. kartou nahoře (1. karta nebude použita). Při hře 6 hráčů odkryjte první 3 karty a 3. kartu nahoře (1. a 2. karta se nepoužijí).
- 5 Zvolte úroveň obtížnosti (*snadná, normální* nebo *těžká*) a umístěte vybranou kartu obtížnosti lícem nahoru vedle hrací desky.
- 6 Umístěte 1 žeton zvířete z nehrajícího zvířete na políčko 1 dráhy kola. Umístěte 6 **karet univerzálních nástrojů** lícem nahoru na hromádku vedle hrací desky.
- 8 Dejte megafon hráči, který naposledy navštívil zoologickou zahradu. Ten zahájí hru.
- 9 Zamíchejte všech 51 karet předmětů. Poté začněte od začínajícího hráče a pokračujte po směru hodinových ručiček a rozdejte počet karet podle pokynů na horní odkryté kartě Zkušenosti: V případě hry 2-4 hráčů je to 20, v případě hry 5 hráčů 21 nebo v případě hry 6 hráčů 22. Zbývající karty předmětů položte na odkládací balíček vedle hrací desky. Při hře 5 nebo 6 hráčů vyložíte vedle hrací desky také 1 nebo 2 karty lícem nahoru (podle pokynů na lícové kartě zkušeností).

Poznámka: V závislosti na počtu hráčů mohou někteří hráči obdržet jiný počet karet. Nebojte se, není to problém.



Nastavení hry pro 4 hráče

CÍL HRY

Jako skupina se snažíte uniknout ze zoo během 7 kol.

Ve svém tahu můžete umístit 1 svůj žeton zvířete na políčko na herní desce na cestě zoologickou zahradou. Nový žeton zvířete musíte vždy umístit na políčko před nejbližším již umístěným žetonem zvířete na cestě herní deskou.

Nebo můžete svůj útěk pozastavit. V tomto případě každý odhalí všechny své karty předmětů. Pokud vaše karty předmětů nyní obsahují alespoň tolik předmětů stejné barvy, kolik je políček s nejdále posunutým žetonem zvířete, získáváte zkušenosti. To vám umožní vyložit v dalších kolech více karet.

Pokud máte na jednom ze 6 políček v únikové zóně na konci cesty žeton zvířete a je zde dostatek stejných karet lícem nahoru, podaří se vám uniknout a okamžitě vyhrajete hru.

POŘADÍ HRY

Důležité: O kartách, které máte v ruce, nesmíte nikdy mluvit.

Odehrajete maximálně 7 kol. Každé kolo se skládá z následujících 3 fází:

Fáze 1:
Příprava

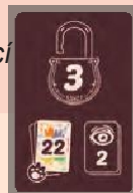
Fáze 2:
Komunikace mezi zvířaty

Fáze 3:
Hodnocení

Fáze 1: PŘÍPRAVA (vynechat pro 1. kolo)

Zamíchejte všech 51 karet předmětů a všechny karty univerzálních nástrojů, které jste získali. Poté rozdělte počet karet podle pokynů na horní lícové kartě zkušeností, přičemž začněte hráčem s megafonem. Jakmile získáte **2. úroveň zkušeností**, vylosujete si další karty podle pokynů a položíte je lícem nahoru vedle hrací desky.

Příklad: Jakmile dosáhnete úrovně zkušeností 3, vyložíte 22 karet předmětů (počínaje hráčem s megafonem) a poté vyložíte další 2 karty předmětů lícem nahoru vedle hrací desky.



Fáze 2: KOMUNIKACE MEZI ZVÍŘATY

Začíná hráč s megafonem a hráči se střídají v pořadí ve směru hodinových ručiček, dokud si 1 hráč nevybere *možnost B: Pozastavit útěk*. Ve svém tahu si **musíte** vybrat 1 ze 2 možností:

A) Navrhněte únikový plán

B) Pozastavení útěku

Jednou za kolo můžete také použít schopnost karty zvířete.

A) Navrhnout plán útěku

Umístíte 1 žeton zvířete na políčko na cestě zoologickou zahradou podle následujících pokynů: Cesta zoologickou zahradou je rozdělena do **zón** s 5 nebo více místy, které se liší světlými nebo tmavými barvami pozadí. Poslední zóna zvýrazněná bílou barvou je **úniková zóna**.

Umístíte **první žeton zvířete v prvním kole** na jedno z 5 políček v první zóně, které se nachází vedle značky Start.

Pokud je na cestě již 1 nebo více žetonů zvířat, umístíte svůj žeton zvířete **na políčko dle vlastního výběru před nejvzdálenější již umístěný žeton**. Toto políčko musí být buď ve stejné zóně, nebo v další zóně, která následuje bezprostředně po něm. Žádnou zónu nesmíte přeskočit.

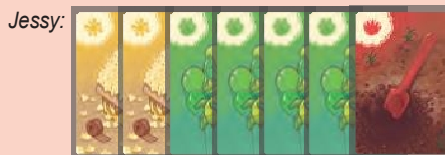
Poznámka: Umístěním žetonů zvířat obvykle ostatním hráčům sdělíte něco o kartách ve vaší ruce - možná ne přesný počet, ale alespoň barvu.

Příklad:

Jessy zahajuje hru. Má 2 žluté karty krabice s popcornem, 4 zelené karty balónků a 1 červenou kartu lžičky zmrzliny. Chtěla by naznačit, že drží karty Balónky, a to tak, že položí 1 ze svých žetonů Orla na 2 zelené karty.

Na řadě je Katja. Má 1 modrou kartu Mince, 1 žlutou kartu Krabice od popcornu, 1 zelenou kartu Balónky, 2 červené karty Lžičky od zmrzliny a 2 oranžové karty Tyčinky od nanuků. Katja by chtěla umístit svůj žeton chameleona na oranžové políčko. Nesmí ho však umístit na oranžové políčko 1, protože je za žetonem na zeleném políčko 2. Na oranžové políčko 2 ho umístit nechce, protože je to velký skok dopředu a raději by nechala více prostoru pro ostatní hráče, aby mohli dávat užitečné nápovědy. Ze stejného důvodu - a protože má 2 červené karty a pouze 1 zelenou kartu - umístit svůj žeton chameleona na červenou 1 místo na zelenou 3, protože nepřeskakuje žádná políčka.

Nyní je na řadě Amir. Amir má 3 modré karty mincí, 1 žlutou kartu krabice s popcornem, 1 zelenou kartu balónků a 1 fialovou kartu šátků. Amir může položit jeden ze svých žetonů hada na zelenou 3, protože může podpořit tento únikový plán. Protože má však tolik modrých karet, chce místo toho důrazně doporučit tento plán útěku. Amir nesmí umístit svůj žeton hada na modrou kartu 3, protože by tím přeskočil zónu. Rozhodne se tedy umístit svůj žeton hada na modrou 2.



VOLITELNĚ: POUŽIJTE SCHOPNOST SVÉHO ZVÍŘETE

Jednou za kolo můžete použít schopnost svého zvířete. Stačí postupovat podle pokynů na kartě zvířete. Poté otočte kartu zvířete lícem dolů, čímž označíte, že jste v tomto kole použili jeho schopnost.

Kompletní přehled všech karet zvířat v zoo najdete na straně 8.

B) Pozastavení útěku

Pokus o útěk pozastavíte. Okamžitě si vezměte megafon a poté pokračujte **fází 3: Vyhodnocení**.

Poznámka: Obvykle nemáte dostatek karet na útěk, zejména v prvních několika kolech. Někdy musíte útěk pozastavit, abyste získali více zkušeností, které vám dají více karet.

Fáze 3: HODNOCENÍ

Nyní každý odhalí všechny karty, které má v ruce. Barva políčka s nejbližším žetonem zvířete je vaše **úniková barva**. Číslo na tomto políčku je vaše **hodnota Útěku**.

Nyní spočítejte, kolik karet v **barvě útěku** jste odhalili (včetně těch, které již byly lícem nahoru). Ve hře se 4 nebo méně hráči nebudou v 1. kole žádné další karty lícem nahoru).

- Pokud máte **alespoň tolik karet** v **barvě útěku**, kolik určuje **hodnota útěku**, získáte hvězdy zkušenosti (kromě prvních políček na cestě bez nich). Počet získaných zkušenostních hvězdiček je znázorněn hvězdičkou vedle políčka s barvou a hodnotou Útěku. Získané hvězdičky zkušeností umístíte vedle karty Stupně obtížnosti.
- Pokud máte **přesně tolik karet** v **barvě útěku**, kolik určuje **hodnota útěku**, získáte také **kartu univerzálního nástroje** (včetně několika prvních políček na cestě, kde nedostáváte hvězdy zkušeností). Tuto kartu položte lícem dolů na vrchol balíčku předmětů.
- Pokud máte **méně karet** v **barvě útěku**, než určuje **hodnota útěku**, nezískáte v tomto kole kartu univerzálního nástroje ani žádné hvězdy zkušeností.

UNIVERZÁLNÍ NÁSTROJE

Univerzální nástroje vám pomohou při pokusech o útěk. Univerzální nástroje jsou divoké karty, které se počítají za všechny barvy, což znamená, že se vždy počítají za únikovou barvu. Jinými slovy, vždy počítáte všechny karty v barvě Útěku plus všechny Univerzální nástroje z ruky nebo ty, které jsou lícem nahoru vedle hrací desky.

Příklad: Ve fázi 3 máte v ruce celkem 26 karet. Další 5 karet bylo položeno lícem nahoru vedle hrací desky. Katja pozastaví pokus o útěk, čímž spustí vyhodnocení. Nejdále postoupivší žeton zvířete byl umístěn na žlutou 6. Nyní zkontrolujte, zda je mezi 26 kartami z vašich rukou a 5 kartami lícem nahoru alespoň 6 žlutých karet (včetně případných karet univerzálních nástrojů).

ODEMKNOUT ÚROVNĚ ZKUŠENOSTÍ

Po každém vyhodnocení můžete utratit hvězdičky zkušeností a odemknout si tak další úroveň zkušeností. Karta obtížnosti ukazuje, kolik zkušenostních hvězdiček musíte utratit, abyste si odemkli další zkušenostní úroveň. Po utracení hvězd odhalte další kartu zkušeností a položte ji lícem nahoru na předchozí kartu. Nová karta udává, kolik karet dostanete v následujícím kole a kolik karet si vyložíte lícem nahoru.

Poznámka: Pokud máte dostatek zkušenostních hvězdiček, můžete si v jednom kole odemknout více zkušenostních úrovní. Poslední zkušenostní úroveň je 10.

KONEC KOLA

Pokud nebyla splněna žádná z podmínek konce hry, **posuňte žeton zvířete o 1 políčko na dráze kola** a pokračujte **Fází 1: Příprava**.

Otočte kartu zvířete lícem nahoru, pokud jste v minulém kole použili její schopnost.

KONEC HRY

ÚSPĚŠNÝ ÚTĚK

Pokud je na konci cesty zoologickou zahradou na jednom z **posledních 6 políček únikové zóny** žeton zvířete, který je nejdále před vámi, **a pokud** máte alespoň tolik karet v barvě úniku, kolik je určeno pro hodnotu úniku při **vyhodnocení**, úspěšně jste **unikli** a **okamžitě vyhráváte** hru.

NEÚSPĚŠNÝ ÚTĚK

Hra končí také po 7. kole. Pokud jste do tohoto okamžiku neutekli, hru prohráváte.

KOMUNIKACE

Pokud chcete být v pravidlech přísní, nesmíte spolu o hře mluvit jinak než položením žetonů zvířat a použitím jejich schopnosti. V praxi můžete chtít diskutovat o tom, proč byla učiněna určitá rozhodnutí, a najít si vlastní úroveň povolené komunikace. Hrajte tak, abyste si hru užili.

VARIANTA: VYSOCE ZABEZPEČENÁ ZOOLOGICKÁ ZAHRADA

Použijte zadní stranu hrací desky. K úspěšnému útěku budete potřebovat více karet. Protože na začátku hry nebudete mít v balíčku potřebný počet karet k útěku pro žádnou barvu, budete muset nejprve získat některé univerzální nástroje.

Tuto variantu doporučujeme použít až poté, co jste vyhráli několik her s přední stranou hrací desky.



ZVÍŘATA V ZOO

Vaše zvíře vám dává zvláštní schopnost, kterou můžete použít jednou za kolo. Přesné načasování je vysvětleno níže. Po použití zvláštní schopnosti otočte zvíře po zbytek kola lícem dolů.



Orel: Můžete se zeptat jiného hráče, zda má alespoň X karet určité barvy. na začátku svého tahu. (Za X můžete použít libovolné číslo dle vlastního výběru.) Pokud má tázaná osoba alespoň tolik karet, kolik jich má.

jak jste se právě zeptal, musí na vaši otázku

Příklad: *Stefan se ptá Annie: "Máš alespoň 3 žluté karty Popcorn Box?" Protože má Annie 4 žluté karty, odpoví na otázku slovy "Ano".*



Opice: Dejte 1 kartu z ruky jinému hráči. Tento hráč vám nyní musí dát 1 kartu ze své ruky (včetně té, kterou jste mu právě dali). Tuto schopnost můžete použít na **začátku** nebo na **konci** svého tahu.



Chameleon: Na **začátku** nebo na **konci** svého tahu si můžete dobrat 1 kartu z balíčku a přidat ji do ruky. Poté musíte odhodit 1 kartu z ruky lícem dolů.



Slon: Na konci svého tahu můžete určit hráče, který bude hrát jako další.

Lenost: Místo toho, abyste zvolili možnost **A) Navrhnout plán útěku** nebo **B) Pozastavit útěk**, můžete projít a nedělat nic. Na tahu je další hráč.



Lev: Na začátku svého tahu můžete položit 1 kartu z ruky lícem dolů pod kartu Lva. Poté kartu Lva otočte jako připomínku. Tato karta se na začátku dalšího tahu vrátí do ruky.

kolo ve fázi 1, místo aby byly zamíchány zpět do balíčku. Tímto způsobem budete mít v ruce o 1 kartu navíc, než budou vyloženy karty pro další kolo.

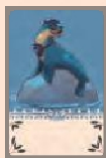


Nosorožec: Pokud si vyberete možnost *Navrhnout plán s pláštěm Es*, můžete současně umístit 2 žetony nosorožců. Tyto žetony musí být umístěny vedle sebe podle běžných pravidel pro

umístování žetonů.
Poznámka: *Do hodnocení se započítává žeton, který je nejdále vpředu.*



Papoušek: Pokud si vyberete možnost **A) Navrhnout únikový plán**, můžete umístit svůj žeton zvířete na políčko s žetonem zvířete hráče, který je na cestě zoo nejdále vpředu.



Pečet: Jednou za kolo můžete umístit svůj žeton zvířete na políčko zoologické stezky, aniž byste věnovali pozornost zónám.

Poznámka: *Tuto kartu lze použít pouze v případě 4, hráčů.*



Had: Na začátku svého tahu můžete odhodit všechny karty z ruky lícem dolů. Poté si z balíčku doberte o 1 kartu méně, než jste odhodili, a doplňte si tak ruku.

KREDITY

Designér: Colovini | **Ilustrace:** Leo Colovini; Bartłomiej Kordowski

Grafický design: **Ilustrace:** Collivium; Bartłomiej Kordowski, ilustrace: Illustr: Wiese | **Realizace:** Jens Wiese Sebastian Hein

Překlad do češtiny: Sebastian Hein Ralph H Anderson

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Německo, v licenci studiogiochi. © 2022 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Všechna práva vyhrazena. Přetisk a publikování pravidel hry, herních komponent nebo ilustrací bez souhlasu společnosti Pegasus Spiele je zakázáno.

Playing is Passion!
www.pegasusna.com



/pegasusspieleNA



Pegasus Spiele