

Wolfgang Kramer a Michael Kiesling

SAVANNAH PARK



Pro 1 až 4 hráče od 8 let

PRAVIDLA HRY



Téma a cíl hry

V srdci Afriky leží neobyčejný přírodní ráj. V těchto nekonečných končinách žijí největší suchozemští živočichové Afriky a návštěvníkům se otvírá jedinečná krajina. Na tomto krásném kousku země soutěžíte o to, kdo z vás dokáže vytvořit nejlepší park. Pomozte vašim zvířatům, aby se shromáždila do co největšího stáda a vytvořte jim nový domov. Umožněte zvířatům přístup k vodě a hodnota vašeho stáda se znásobí. Zajistěte bezpečnost zvířat před nebezpečnými požáry. Užitečné jsou také stromy, které poskytují stín a rovněž šťavnaté trávy. Čím víc toho všeho budete v parku mít na konci hry, tím lépe. Když všechna zvířata najdou svá nová útočiště, hra končí závěrečným vyhodnocením. Vyhrává hráč, který nasbíral nejvíce bodů.



Obsah hry

4 úložné krabičky



4 parky

(pro každého hráče jeden)

Přední strana:

Políčko s písek

Políčko se stromem

Políčko s trávou

Informace o umístění žetonů se zvířaty



Doupě surikaty

Požár

Skála

Informace o vyhodnocení stromů a trávy

Zadní strana:

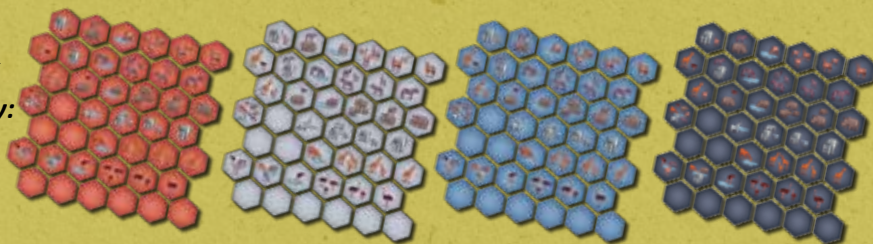


168 žetonů

Přední strana:



Zadní strany:



33 žetonů se zvířaty, 6 žetonů se stromy a 3 žetony s požárem pro jednoho hráče

1 karta s vyhodnocením

Přední strana:



Bodová stupnice

Kategorie, které se vyhodnocují

Chata na startu

Označení 100 bodů

Znásobení hodnoty prostřednictvím vodních zdrojů

Zadní strana:

Pro herní variantu „variabilní hry“



4 surikaty

(od každé barvy jedna)



4 správkyně parku - rangerky

(od každé barvy jedna)



4 žlutí lvi

(pro jednu herní variantu)



Příprava hry

1 Každý z hráčů si vybere jednu barvu a vezme si **krabičku** s rámečkem v této barvě. Do této krabičky si může hráč uložit svůj herní materiál.

2 Každý hráč si vezme **park** s doupětem surikata ve stejné barvě. Park umístí před sebe přední stranou nahoru.

3 Každý hráč si vezme **všechny žetony, které jsou na zadní straně označeny jeho barvou**. Vytřídíte **3 žetony s požáry** a **6 žetonů se stromy** a uložte si je do vaší krabičky. Použijí se pouze pro herní varianty.

Zbýlých 33 žetonů se zvířaty položte před sebe přední stranou směrem nahoru.

Přední strana: Zadní strana:

Důležité:

Ve hře je 6 druhů zvířat:



Každý druh zvířete lze kombinovat následujícím způsobem (zde na příkladu zebry):



Všech 33 žetonů se zvířaty je rozdílných a každá kombinace se vyskytuje jen jednou. Ale každý hráč vlastní stejných 33 kombinací.

Současně si připravte váš park tak, že na něj rozmístíte vaše **žetony se zvířaty**.

A Zamíchejte 33 žetonů se zvířaty a dejte je na sebe přední žlutou stranou **nahoru**.

B Postupně rozmístíte žetony se zvířaty přední stranou **nahoru** na pole s pískem vašeho parku. Žetonem vždy shora sloupečku začnete na prvním poli s pískem v levém horním rohu parku, až zaplníte všechna **pole s pískem**. Poslední zaplněné pole bude vpravo dole. Pole se skálou, požáry, stromy a trávou musí zůstat prozatím **volná**.

C Dva zbylé žetony se zvířaty se nakonec dají na některé ze šesti vnějších polí s trávou. Také tyto žetony jsou otočené přední stranou směrem **nahoru**.



4 **Kartu s vyhodnocením** položte na místo doprostřed stolu.

5 Každý hráč si vezme figurku **rangerky** ve své barvě a umístí ji do malé chaty vedle políčka „0“ na kartě s vyhodnocením.

6 Každý hráč postaví **surikatu** ve své barvě do jejího doupěte.

7 Vedle karty s vyhodnocením si ještě připravte jednoho **lva**.

8 Přebytečné krabičky, parky, rangerky, surikaty, lvy, žetony se zvířaty, požáry a stromy vraťte zpátky do krabice.

Průběh hry

Hra se hraje na více kol. V každém kole určí hráč, který hru začíná, žeton se zvířetem, který pak musí všichni hráči umístit do svého vlastního parku. První kolo začíná hráč, který naposledy krmil zvíře. Po každém kole se hráč ve směru hodinových ručiček stává hráčem, který hru začíná.



Každé kolo se skládá ze dvou kroků:

Krok 1: Hráč, který hru začíná, určí žeton se zvířetem, který si musí všichni hráči vzít.

Krok 2: Všichni hráči přemístí určený žeton se zvířetem ve svém parku.

Krok 1:

Hráč, který hru začíná, si vybere jeden žeton se zvířetem ve svém parku, který je otočený žlutou **přední stranou** nahoru. Hráč žeton zřetelně pro ostatní pojmenuje, vezme si ho, a poté postaví svou surikatu na políčko, ze kterého žeton se zvířetem vzal.

Následně **musí** všichni ostatní hráči vzít ze svého parku stejný žeton se zvířetem a na uvolněné políčko umístit svou surikatu.

Krok 2:

Nyní hrají všichni hráči současně. Žeton, na jehož místo postavili surikatu, musí vrátit do svého parku, a to podle následujících pravidel:

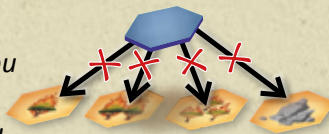
1) Hráč otočí žeton se zvířetem a položí ho barevnou zadní stranou směrem **nahoru** na **nové** políčko podle vlastního výběru.



2) Nové políčko musí být buď:

- volné políčko s pískem
- volné políčko se stromem
- volné políčko s trávou

Pozor: Na každém políčku s pískem, trávou nebo stromem se může nacházet pouze jeden žeton se zvířetem! Políčko se skálou a políčka s požárem jsou tabu a žeton se na ně nesmí položit!



Potom všichni hráči vrátí své surikaty do svých doupat.

Upozornění: Surikaty slouží k označení místa, ze kterého byl odebrán žeton. Hráč nemůže vrátit žeton zpět na stejné políčko.



Zebra a slon



1,2,3 zebry



Zebra a vodní zdroj



Zebra, pštros, antilopa a vodní zdroj



Vodní zdroj se všemi zvířaty

Příklad:

Nina začíná hru a vybere si žeton s nosorožcem a s vodním zdrojem. Poté, co žeton zřetelně pojmenovala, vezme si ho a na uvolněné místo postaví svoji surikatu.

Poté si její spoluhráčky **Martina** a **Anika** vezmou také žeton s nosorožcem a vodním zdrojem ze svého parku a svou surikatu označí políčko, ze kterého žeton vzaly.

Nyní každá otočí svůj žeton zadní stranou nahoru a vybere si nové pole, na které žeton odloží. Poté se surikaty vrátí zpátky do svého doupěte a **Martina** bude začínat v novém kole.



Hra končí, jakmile jsou **všechny** žetony se zvířaty ve vašem parku otočeny barevnou **zadní stranou** nahoru. Nyní se hra **vyhodnotí**. Začněte u libovolného hráče a vyhodnocujte popořadě ve směru hodinových ručiček u každého hráče 1. kategorii „malý požár“ (viz níže). Vezměte si lva a položte ho na políčko této kategorie na kartu s vyhodnocením. Poté, co kategorii vyhodnotíte, přesuňte lva na políčko další kategorie („středně velký požár“) a vyhodnoťte tak tuto kategorii popořadě u každého hráče. Pokračujte takto, dokud nevyhodnotíte všech 11 kategorií.



🚒 Kategorie:

První tři kategorie se týkají požárů. Pokud se určité žetony se zvířaty nacházejí na 6 políčkách, které sousedí s požárem, musí být tyto žetony odstraněny.

1) Malý požár



Malý požár vyhání všechny žetony se zvířaty, které přímo sousedí s tímto políčkem a na kterých jsou **jednotlivá** zvířata, a nezáleží přitom na tom, zda jsou znázorněná s vodním zdrojem nebo bez něho. Odeberte každý žeton se zvířetem, kterého se to týká a položte ho zpátky do krabice.



2) Středně velký požár



Středně velký požár vyhání všechny žetony se zvířaty, které přímo sousedí s tímto políčkem a na kterých jsou **2 zvířata**, a je jedno, zda jsou stejného druhu anebo různá. Odeberte všechny žetony, kterých se to týká.



3) Velký požár



Velký požár vyhání všechny žetony se zvířaty, které přímo sousedí s tímto políčkem a na kterých jsou **3 zvířata** u vodního zdroje, a je jedno, zda jsou stejného druhu anebo různá. Odeberte všechny žetony, kterých se to týká.



4) Trávy

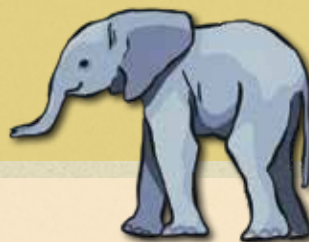


Za každé políčko s trávou ve vašem parku získáváte 1 bod. Posuňte vaši rangerku na bodové stupnici o příslušný počet bodů vpřed.

5) Stromy



Za každé volné políčko se stromem ve vašem parku získáváte 3 body. To platí i pro stromy, které se v důsledku požárů zase zviditelnily.



6 až 11 Jednotlivé druhy zvířat



U každého druhu zvířat vyhodnocujete vaše **nejhodnotnější** stádo.

Za **stádo** se označují všechna zvířata stejného druhu, jejichž žetony leží vedle sebe tak, že tvoří **souvislou skupinu**. Nezáleží přitom na tom, co je ještě znázorněno na těchto žetonech, pokud je na nich zastoupeno alespoň jedno zvíře druhu, které se vyhodnocuje. Čím více zvířat stejného druhu se ve stádu vyskytuje, tím lépe. Ale stádo přináší body, jen když zahrnuje zvířata, na jejichž žetonech je znázorněný vodní zdroj.

Vodní zdroj platí jako **multiplikátor**, to znamená, že násobí hodnotu stáda. Podle toho, zda se ve stádu nachází

1, 2 nebo 3 vodní zdroje,
vypočítává se **hodnota** stáda
následujícím způsobem:

$$\begin{aligned} \text{---} &= \text{Počet zvířat ve stádu} \times 1 \\ \text{---} \text{---} &= \text{Počet zvířat ve stádu} \times 2 \\ \text{---} \text{---} \text{---} &= \text{Počet zvířat ve stádu} \times 3 \end{aligned}$$



Toto stádo slonů zahrnuje 10 zvířat a obsahuje 3 vodní zdroje. Stádo má hodnotu $10 \times 3 = 30$ bodů.

Pozor: Každý hráč si může vyhodnotit pouze **jedno** stádo od stejného druhu zvířat. Hráč, který má více stád, si vybere to s nejvyšší hodnotou a získá za něj odpovídající počet bodů na bodové stupnici.

Poté co se vyhodnotily všechny kategorie, **vyhrává hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů**. V případě stejného počtu bodů vyhrává hráč, v jehož parku je nejvíce pastvin-volných políček s trávou.

Pokyn: Hráč, který svou figurkou rangerky dosáhl políčka „100“ na bodové stupnici nebo tuto hodnotu překročil, postaví figurku své surikaty doprostřed karty s vyhodnocením na značku se 100 body. Pro každou surikatu se zde nachází jedno místo.

Příklad vyhodnocení

Nina vyhodnocuje svou hru následujícím způsobem:

- 1) Malý požár:** Malý požár vyhnal žeton s pštrosom a vodním zdrojem. *Nina* musí tento žeton odstranit ze svého parku.
- 2) Středně velký požár:** Středně velký požár zasáhl žeton se 2 slony, který se musí odstranit.
- 3) Velký požár:** Zde nemusí *Nina* odstraňovat žádný žeton.
- 4) Trávy:** *Nina* má ve svém parku 5 trav, za které dostává po jednom bodu za každou. *Nina* posune svou figurku s rangerkou o 5 polí vpřed na bodové stupnici.
- 5) Stromy:** 2 stromy zůstaly navíc v parku *Niny*, za které obdrží po 3 bodech za každý. *Niny* rangerka jde o 6 bodů vpřed.



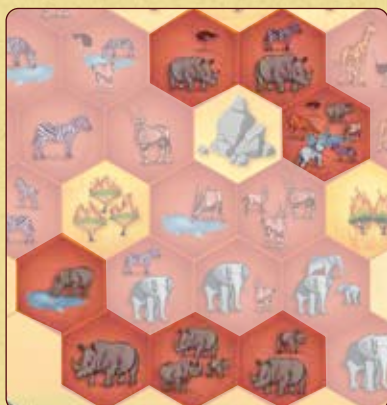
- 6) Žirafy:** *Nina* dokázala sjednotit 10 žiraf do velkého stáda a opatřit k tomu 3 vodní zdroje. *Nina* obdrží za žirafy 30 bodů (10 žiraf x 3 vodní zdroje). Žirafa, která nesousedí s tímto stádem, nemá žádnou hodnotu.



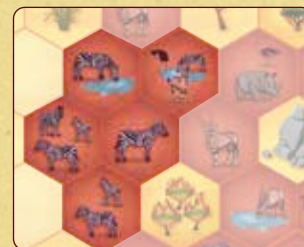
- 7) Sloni:** Protože *Nina* musela bohužel z parku odstranit žeton s oběma slony, nemají zvířata ve velkém stádu žádný přístup k vodnímu zdroji a nemají tak žádnou hodnotu. *Nina* vyhodnotí menší stádo se 4 body (2 sloni x 2 vodní zdroje).



- 8) Nosorožci:** Za své horní stádo nosorožců by *Nina* získala jen 3 body. *Nina* se proto rozhodne pro dolní stádo a získává za něj 7 bodů (7 nosorožců x 1 vodní zdroj).



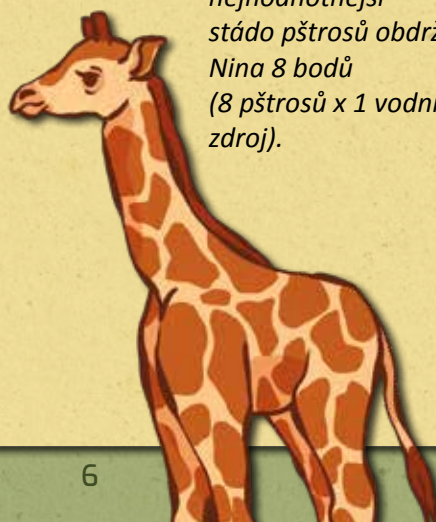
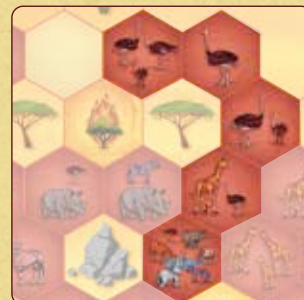
- 9) Zebrы:** *Nina* vyhodnotí své největší stádo zeber. Za 8 zeber a 2 vodní zdroje obdrží *Nina* 16 bodů.



- 10) Antilopy:** Zde se *Nině* podařilo sjednotit všechny antilopy do jednoho stáda. Za to získává nejvyšší počet 33 bodů (11 antilop x 3 vodní zdroje).



- 11) Pštrosi:** Za své nejhodnotnější stádo pštrosů obdrží *Nina* 8 bodů (8 pštrosů x 1 vodní zdroj).



Celkem získává tedy *Nina* za svůj park 190 bodů.

Sólo hra

Příprava hry

Hru připravte tak, jak je popsáno v základní hře.

Průběh hry

Hra se hraje jako v základní hře. Protože hráč hraje sám, vybírá si v každém kole, jaký žeton se zvířetem přemístí.

Konec hry

Konec hry a vyhodnocení probíhá tak, jako v základní hře.

Kolik bodů získáš?

- <80 Raději běž ještě jednou do zoo!
- od 80 To by chtělo zopakovat!
- od 100 To by šlo!
- od 120 Skvělé!
- od 140 Tady stepuje antilopa!
- od 160 To je sloní!
- od 180 Mimořádné! Závist ostatních Tě nemine!
- od 200 Neuvěřitelné! Tvůj park je silný jako lev!



Variabilní hra

Příprava hry

Váš park otočte zadní stranou nahoru a položte si ho před sebe. Dodatečně k materiálům ze základní hry bude potřebovat každý hráč svých **6 žetonů se stromem a 3 žetony s požárem**.



Předtím, než do parku rozmístíte své žetony se zvířaty, rozdělte nejprve všechny žetony se stromy a požáry na některá políčka s pískem. Dbejte na to, aby všichni hráči rozmísťovali tyto žetony stejným způsobem. Pro tuto hru nyní vytváříte napevno daná políčka se stromy a požáry. Některé návrhy na rozmístění žetonů naleznete na zadní straně karty s vyhodnocením. Samozřejmě si můžete vybudovat svůj park i podle vašich vlastních představ. Další příprava hry je jako v základní hře.

Další podněty a akce naleznete na našich webových stránkách: www.deep-print-games.com

Průběh hry

Hra se hraje tak, jak je popsáno v základní hře.

Konec hry

Konec hry a vyhodnocení probíhá rovněž tak, jako v základní hře.



Varianta hry pro děti

S mladšími dětmi můžete hrát hru také bez stromů a požárů, a také bez efektů vodních zdrojů a trav.

Příprava hry

Otočte kartu s vaším parkem **zadní stranou** nahoru a položte ji před sebe. Stejně jako v základní hře smíchejte všech svých 33 žetonů se zvířaty, naskládejte je na sebe a rozložte na políčkách s pískem ve vašem parku, přední stranou nahoru. Ponechte však 7 políček s pískem

uprostřed volných tak, jak je znázorněno na obrázku vpravo. Volná zůstávají i políčka s trávou. Ostatní příprava hry (kroky 4 až 8) probíhá tak, jak je popsána v základní hře.



Průběh hry

Hra se hraje tak, jak je popsáno v základní hře, s tím rozdílem, že žetony se zvířaty mohou být umístěny pouze na **políčkách s pískem**, ale ne na pastvinách (políčkách s trávou).

Konec hry

Jakmile jsou všechny žetony se zvířaty otočeny barevnou zadní stranou nahoru, hra končí a probíhá vyhodnocení. Vezměte lva a umístěte ho na pole s kategorií žirafou. Počínaje nejmladším dítětem, spočítejte, kolik žiraf jste dokázali shromáždit ve vašem největším stádě. Posuňte svoji figurku s rangerkou na bodové stupnici odpovídajícím způsobem vpřed. Pak přesuňte lva na pole se slonem a zhodnoťte své největší sloní stádo. Pokračujte, dokud nevyhodnotíte všechna zvířata. Vyhrává hráč, který získal nejvyšší počet bodů. Pokud má více hráčů shodný nejvyšší počet bodů, vyhrávají společně.

- Pozor:**
- Na rozdíl od základní hry, zde nemají
- vodní zdroje a trávy žádný význam!



Varianta hry: Lvi jsou pryč!




Příprava hry

Kromě materiálů ze základní hry, obdrží každý hráč ještě navíc jednoho lva. Na konci obvyklé přípravy hry položí každý svého lva na libovolné políčko s trávou nebo se stromem ve svém parku.

Průběh hry

Hra se hraje tak, jak je popsáno v základní hře. Vždy, když chce hráč přemístit určený žeton se zvířetem na políčko se lvem, nejprve lva z políčka sundá a poté na toto políčko položí žeton se zvířetem. Za to obdrží ihned tolik bodů, kolik je zvířat znázorněných na přemístěném žetonu. Svoji figurku s rangerkou posune hráč odpovídajícím způsobem podle získaného počtu bodů na bodové stupnici vpřed. Následně hráč umístí svého lva na nové políčko podle svého výběru, v souladu s následujícími pravidly:

Lva můžete položit buď na volné políčko

-  s pískem
-  se stromem
-  s trávou

Konec hry

Konec hry a vyhodnocení probíhá tak, jak je popsáno v základní hře.

Příklad

Lev Aniky stojí na políčku s pískem. Na toto políčko chce Anika nyní odložit žeton se 3 zvířaty a s vodním zdrojem.



Anika lva sundá a položí žeton se zvířaty na políčko, na kterém stál předtím lev.



Anika okamžitě získává 3 body. Poté umístí lva na nové políčko a vybírá si k tomu políčko se stromem.



Samozřejmě můžete všechny herní varianty navzájem kombinovat.