

PO STOPÁCH V ZOO PRAHA

PRAVIDLA HRY



Vítejte v Zoo Praha! Dokážete si svou návštěvu užít a zároveň se co nejvíce naučit, než se brány zoologické zahrady večer uzavrou?

ZÁKLADNÍ PRINCIP HRY

V hře Po stopách v Zoo Praha se stanete návštěvníky zoologické zahrady, kteří chtějí navštívit co nejvíce atrakcí, vidět co nejvíce zvířat a dozvědět se co nejvíce zajímavých informací. V praxi to znamená, že budete plnit úkoly, za které získáte vítězné body. K plnění úkolů budete muset sbírat žetony stop či konkrétních zvířat v zadaných kombinacích a k získání těchto žetonů vede cesta skrz pohyb po herním plánu a plnění zadaných aktivit – kvízových a tipovacích otázek a obrázkových či akčních úkolů.

PŘEHLED HERNÍCH KOMPONENT

- 1/** 125 karet s aktivitami
- 2/** 55 karet s obrázky
- 3/** 60 karet úkolů
- 4/** 75 žetonů stop
- 5/** 36 žetonů předmětů
- 6/** 6 mazatelných desek návštěvníků
- 7/** herní plán
- 8/** 6 figurek návštěvníků s plastovými stojánky
- 9/** 6 mazatelných popisovačů
- 10/** žeton začínajícího hráče



CÍL HRY

Cílem hry je získat co nejvíce bodů za splněné karty úkolů.

PŘÍPRAVA HRY

Doprostřed herní oblasti připravte herní plán **7/**.

Každý hráč si vybere či vylosuje jednu desku návštěvníka **6/**, obsahující jeho portrét a zvláštní schopnost, a k ní příslušející kartonovou figurku s plastovým stojánkem **8/**. Každý hráč si vezme jeden mazatelný popisovač **9/**.

Poblíž herního plánu umístěte žetony stop **4/** a předmětů **5/**. Žetony stop umístěte rubem (obrázkem stopy) vzhůru a poté je ještě zamíchejte.

Jednotlivé barevně odlišené balíčky aktivit **1/** zamíchejte a umístěte na vyhrazená místa na herním plánu. Hrajete-li hru pouze ve dvou hráčích, vyhledejte nejprve všechny karty označené na lícové straně vpravo symbolem **!!!+** a odstraňte je ze hry.

Balíček karet s obrázky **2/** umístěte poblíž herního plánu. Nemíchejte jej však – karty jsou seřazeny podle čísel.

Z balíčku úkolů **3/** odstraňte všechny karty, jejichž bodová hodnota je označená červenou barvou (tyto úkoly jsou určeny pro pokročilou hru). Poté balíček zamíchejte a každému hráči rozdejte 2 karty úkolů. Připravte si mobilní telefon nebo hodinky se stopkami pro sledování limitu časově omezených aktivit. Každý hráč umístí figurku svého návštěvníka na libovolné ze vstupních polí herního plánu.

Hráč, který naposledy navštívil zoologickou zahradu, si vezme žeton začínajícího hráče **10/** a zahájí hru prvním tahem.



ROZBOR KOMPONENT

Herní plán



Startovní pole (vchody do zoo) – jsou opatřena černým rámečkem. Z těchto polí návštěvníci vstupují do hry.



Pole lokace – v lokacích probíhají aktivity. Barevný okraj pole lokace určuje, z jakého balíčku se budou pro toto pole tahat karty aktivit. U polí s dvoubarevným okrajem si hráč balíček vybírá ze dvou odpovídajících možností.



Symbol tipovacího pole – ukončení pohybu na tomto poli spouští tipovací aktivitu.



Symbol stanice lanovky – při pokročilé hře jsou odměnou za plnění aktivit na tomto poli žetony lístků na lanovku.



Symbol občerstvení – při pokročilé hře jsou odměnou za plnění aktivit na tomto poli žetony občerstvení.



Symbol průvodce – při pokročilé hře jsou odměnou za plnění aktivit na tomto poli žetony prohlídky s průvodcem.



Cesta – mezi poli lze cestovat pouze po cestách. Nejsou-li nějaká dvě pole propojená cestou, nelze přímo přecházet z jednoho na druhé.



Lanovka – funguje podobně jako jiné cesty, ale při pokročilé hře je za každý přesun lanovkou potřeba odhodit žeton lístku na lanovku.



??



Karta aktivity



Jednoduchá aktivita



Náročná aktivita



Tipovací aktivita



Karta úkolu



Počet bodů za úkol



Potřebná kombinace žetonů stop ke splnění úkolu



PRŮBĚH HRY

Hra se skládá z kol, v jejichž průběhu se hráči střídají v jednotlivých tazích počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček. Tah hráče se vždy skládá ze tří kroků:

- **Pohyb** (*nepovinný*)
- **Aktivita**
- **Splnění úkolu** (*nepovinné*)

Pohyb (*nepovinný*)

Ve svém tahu můžete posunout svoji figurku o nula až tři pole. Figurky lze přesouvat pouze mezi poli propojenými cestami. Pokud dvě pole nepropojuje cesta (příp. lanovka), nelze mezi nimi figurku přesunout. Lanovka funguje jako normální cesta – při pokročilé hře má ovšem jiný význam (pro pravidla pokročilé hry viz dále).

Aktivita

V každém tahu musíte vykonat aktivitu na poli, na kterém jste ukončili pohyb své figurky (i pokud jste v daném tahu figurkou nepohnuli). Pro vyhodnocení aktivity táhněte kartu ze spodu balíčku, jehož barva a symbol stopy odpovídá barvě pole, na kterém se vaše figurka nachází.

Nacházíte-li se na dvojbarevném poli, můžete si vybrat libovolný ze dvou odpovídajících balíčků. Na černě orámovaných vstupních polích v základní variantě hry žádnou aktivitu plnit nelze (v pokročilé variantě hry pak lze na těchto polích vybrat okruh aktivity dle libosti). Ještě před tažením karty musíte nahlas oznámit, jestli budete plnit snadnou **?** nebo náročnou **?** aktivitu (jedinou výjimku představují tipovací pole – tam se vždy plní tipovací **??** aktivita) a jestli budete plnit první nebo druhou aktivitu zvolené náročnosti.

Taženou kartu neotáčejte – nesmíte se dívat na její rub! Zároveň neukazujte rub ani líc svým spoluhráčům. Přečtěte svou aktivitu. Jedná-li se o kartu označnou symbolem **!!!+**, přečtěte ji jen pro sebe – spoluhráči ji nesmějí znát! V opačném případě ji přečtěte nahlas. Po vyhodnocení kartu aktivity odhod'te na odhazovací balíček stranou herního plánu. Odhozené karty z jednotlivých balíčků udržujte odděleně. Ve velmi nepravděpodobném případě mohou v některém z balíčků karty dojit. V takovém případě důkladně zamíchejte příslušný odhazovací balíček (dbejte na to, aby byly všechny karty otočené lícovou stranou nahoru) a následně jej umístěte na vyhrazené místo na herním plánu, abyste jej mohli znovu použít. Vyhodnocenou kartu s obrázkem neodhazujte, ale vraťte ji zpět do balíčku na pozici danou jejím číslem.

Otázka

Musíte odpovědět na zadanou vědomostní otázku. Otázka vždy obsahuje výběr ze tří možností. Poté ověřte správnost své odpovědi na rubové straně karty.

Pantomima

Během stanoveného časového limitu musíte předvést pomocí pantomimy zadaný pojem tak, aby jej některý z vašich spoluhráčů uhádl. Pokud se mu to podaří, získáte žeton/y dané barvy vy i váš spoluhráč. Při pantomimě nesmíte ukazovat na spoluhráče, ani mluvit či vydávat jiné zvuky.

Asociace

Během stanoveného časového limitu musíte napovědět pomocí asociací (slovního popisu) zadaný pojem tak, aby jej některý z vašich spoluhráčů uhádl. Pokud se mu to podaří, získáte žeton/y dané barvy vy i váš spoluhráč. Při popisování zadaného pojmu nesmíte použít kořen slova, které se hádá.

Kreslení

Během stanoveného časového limitu musíte napovědět pomocí kreslení na svoji desku návštěvníka zadaný pojem tak, aby jej některý z vašich spoluhráčů uhádl. Pokud se mu to podaří, získáte žeton/y dané barvy vy i váš spoluhráč. Při kreslení nesmíte používat písmena ani číslice.

Pohybová aktivita

Během stanoveného časového limitu musíte splnit zadaný úkol zaměřený na výdrž či šikovnost.

Výčty a další aktivity

Během stanoveného časového limitu musíte vyjmenovat určený počet slov dané kategorie nebo splnit některý z úkolů blíže specifikovaných na kartě.

Obrázková aktivita

Při obrázkové aktivitě musíte splnit zadaný úkol na dané obrázkové kartě. V zadání obrázkové aktivity vždy naleznete číslo karty s obrázkem, která pro plnění tohoto úkolu slouží. Obrázkové aktivity jsou označené symbolem fotoaparátu.

Tipovací aktivita **??**

K tipovací aktivitě se mohou přidat vaši spoluhráči. Na rozdíl od ostatních aktivit nelze tipovací aktivitu zvolit – spouští se automaticky, ukončíte-li svůj pohyb na poli tipovací aktivity. **Tipovací aktivity se účastní všichni hráči.**

Ve chvíli, kdy jsou všichni tipující připraveni, přečtěte nahlas tipovací otázku, a všichni, kdo se tipování účastní, napíší svůj tip na odpověď na svou mazací desku návštěvníka. Ve chvíli, kdy mají všichni zapísáno, otočí své desky. Poté otočte kartu aktivity a nahlas přečtěte správnou odpověď. Ten hráč, který byl nejbližší, získá 2 žetony stopy dané barvy (jako při odpovědi na náročnou aktivitu). Má-li více hráčů nejpřesnější tip, získají 2 žetony stop dané barvy všichni takoví hráči.

Povšimněte si, že Tipovací aktivity obsahují u správné odpovědi toleranci. Tu využijete při pokročilé hře (viz dále).



Příklad: Martin ukončil svůj tah na červeném poli tipovací aktivity. Přečte tedy nahlas úkol: „Kolikáté výročí oslavila v roce 2001 Zoo Praha?“ Všichni hráči skrytě napíší své odpovědi a pak je najednou odhalí. Martin tipuje 50., Eliška 55., Vojta 68. a Lucie 80. Správná odpověď je 70., takže dva červené žetony stop získá Vojta.

Barevné okruhy

Herní plán hry Po stopách v Zoo Praha se dělí do pěti barevných oblastí, ve kterých získáváte žetony stop daných barev. Každý okruh nese svůj význam.



Modrá stopa: Modrá stopa varana komodského symbolizuje rozvoj Zoo Praha v období po povodních a zvyšování jejího významu v mezinárodním měřítku. V této kategorii naleznete především kvízové otázky, a jen minimum pohybových aktivit.



Zelená stopa: Zelená stopa velemloka, který Karla Čapka inspiroval k napsání jednoho z jeho nejslavnějších děl, má upozornit na širší kulturní význam zoologické zahrady. Současně je ohlédnutím do minulosti i pohledem do budoucnosti. V zeleném okruhu naleznete především nejrůznější aktivity typu pantomima, asociace, pohybové aktivity a další.



Žlutá stopa: Žlutá lví stopa připomíná jedno z prvních zvířat Zoo Praha, které bylo i v jejím nejstarším „znaku“ – lvici Šárku. Zároveň symbolizuje popularitu zvířecích osobností a oblibu zoologické zahrady u veřejnosti. V této kategorii jsou jednotlivé aktivity zastoupeny přibližně rovnoměrně – narazíte tu jak na kvízové otázky, tak i na spoustu obrázkových a dalších aktivit.



Červená stopa: Červená stopa ptáka upozorňuje na světově významné chovatelské úspěchy Zoo Praha, a to na příkladu prvního odchovu kondora andského v roce 1937. V červené oblasti převažují kvízové aktivity, naleznete zde ale i dostatek aktivit obrázkových.



Oranžová stopa: Oranžová stopa koně Převalského zdůrazňuje podíl Zoo Praha na ochraně tohoto druhu i na ochraně mnoha dalších ohrožených živočichů. Spolu se stopami lva a kondora je také poctou tradici a předchůdcům, kteří se zasloužili o vznik a rozvoj zoologické zahrady. V oranžové oblasti převládají kvízové aktivity.

Odměna

Za splnění aktivity na každém poli vždy získáte odměnu v podobě žetonů. Získaná odměna se však liší podle daného pole. Získané žetony si ponechte ve své herní oblasti až do chvíle, kdy je využijete. Po využití je odhod'te zpět do zásoby a příslušnou zásobu žetonů zamíchejte. Za splnění **snadné aktivity** získáte **1 žeton** v barvě daného pole – přesněji v barvě okruhu, do kterého spadá plněná aktivita. Za splnění **náročné aktivity** získáte tyto **žetony 2**.

POZOR! Co když v zásobě dojde některý druh žetonů? V takovém případě nelze dané žetony získat, dokud se do zásoby nevrátí.

Splnění úkolu (nepovinné)

Na každé kartě úkolu naleznete sestavu žetonů, které musíte pro splnění daného úkolu získat, a počet vítězných bodů, které za splnění tohoto úkolu utržíte. Své karty úkolu mějte položené lícem dolů ve své herní oblasti a až do jejich splnění je nikomu neukazujte (jsou tajné).

Na konci svého tahu můžete, v případě, že splňujete dané podmínky, splnit JEDEN ze svých úkolů. V takovém případě vyložte danou kartu úkolu před sebe a vraťte příslušné žetony, s jejichž pomocí jste úkol splnili, do zásoby (zásobu nezapomeňte zamíchat). Poté táhněte dvě další karty úkolů (v průběhu hry tedy budete mít čím dál větší výběr z úkolů).



Příklad tahu: Lucie se ve svém tahu pohne o dvě pole na Velemlokárium. Oznámi, že bude plnit náročnou aktivitu, konkrétně pak druhou náročnou aktivitu z karty, kterou si vytáhne. Aktivitu splní a získá 2 žetony zelených stop. Díky tomu, že už v některém z minulých tahů získala žeton červené stopy, může nyní všechny tři žetony odhodit a splnit tak svůj úkol, který jí přinese 2 body. Poté táhne dvě další karty úkolů a její tah končí.

KONEC KOLA

Poté, co svůj tah odehráli všichni hráči, kolo končí. Předejte žeton začínajícího hráče dalšímu hráči po směru hodinových ručiček. Tento hráč poté zahájí další kolo hry.

KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

Hra končí poté, co první z hráčů splní čtvrtý úkol. Ostatní hráči, kteří ještě v daném kole nebyli na tahu, odehrají svůj tah (orientujte se podle žetonu začínajícího hráče). Poté každý hráč sečte počet bodů na svých vyložených (splněných) kartách. Hráč, který má nejvíce bodů, se stává vítězem. Má-li více hráčů stejně bodů, stane se vítězem ten z nich, který splnil úkol s největším počtem bodů. Nastane-li rovnost i v tomto ohledu, vítězí všichni remizující hráči.

POKROČILÁ VARIANTA

Při hraní pokročilé varianty se upravuje následujících několik pravidel:

Příprava hry

Při přípravě hry zamíchejte do balíčku úkolů i úkoly, jejichž bodová hodnota je označena červenou barvou.

Zvláštní schopnosti návštěvníků

Nově můžete využívat zvláštní schopnosti návštěvníků, uvedené na jejich deskách. Tyto schopnosti jsou:

ELIŠKA: Vyměň dvě stopy jedné barvy, které máš v držení, za jednu náhodnou stopu jiné barvy (jednou za tah).

FRANTIŠEK: Vyměň tři libovolné stopy, které máš v držení (mohou být i různých barev) za jeden žeton zvířete libovolné barvy (jednou za tah).


LUCIE: Pokud se při tipování trefíš do vymezené tolerance, získáš žeton stopy (nikoli zvířete) v případě, že tvůj tip není nejpřesnější.


MARTIN: Vyměň dvě stopy jedné barvy, které máš v držení, za libovolné zvíře stejné barvy (jednou za tah).

ANNA: Při přesouvání se za tipováním nemusíš odhodit žeton prohlídky s průvodcem.

VOJTA: Můžeš kdykoli přesunout svoji figurku na libovolné pole vchodu (jednou za tah). Tento přesun se nepočítá jako pohyb.

Pohyb

Při pokročilé variantě se vaši návštěvníci mohou pohybovat pouze o nula až dvě pole. Svůj pohyb však mohou dále urychlovat s pomocí průvodce .

Není možné se přesouvat mezi stanicemi lanovky bez toho, aby hráč odhodil žeton vstupenky na lanovku .

Tipovací pole ??

Při pokročilé variantě se tipovacích aktivit neúčastní všichni hráči ve hře, ale pouze ti, kteří se v danou chvíli nacházejí v oblasti stejné barvy. Ještě před tím, než hráč na tahu přečte otázku, se však ostatní hráči mohou rozhodnout spotřebovat žeton prohlídky s průvodcem a přesunout se na pole, na kterém se hráč na tahu právě nachází, aby se také mohli zúčastnit tipování.

Protože se nově tipovací aktivity může zúčastnit i jen jeden hráč, je potřeba brát v úvahu rozmezí tolerance. Pokud se žádní jiní hráči tipování neúčastní, získá daný hráč žeton zvířete v případě, že se mu podaří svým tipem trefit do rozmezí uvedeného u správné odpovědi na rubové straně aktivity.

POZOR! Účastní-li se tipování alespoň 2 hráči, rozmezí ignorujte, záleží jen na tom, čí tip bude blíže správné odpovědi.



Odměnou za nejpřesnější tip je vždy žeton zvířete dané barvy (jako při plnění náročné aktivity – viz dále).

Má-li nejpřesnější tip více než jeden hráč, získávají žeton zvířete dané barvy všichni takoví hráči.






Příklad: Anna plní tipovací aktivitu v Rákosově pavilonu. Spolu s ní se proto aktivity účastní Vojta (Rezervace Bororo) a František (Vydry). Martin (Pavilon tučňáků) a Lucie (Darwinův kráter) se tipovací aktivity neúčastní, mohli by ale odhodit žeton prohlídky s průvodcem a díky tomu se přesunout do Rákosova pavilonu a aktivity se zúčastnit.

Odměny za aktivity a speciální pole

Při pokročilé variantě získáte za splnění snadné aktivity náhodný žeton stopy dané barvy. Při splnění náročné aktivity nezískáváte žetony dva, ale pouze jeden – smíte si však zvolit, který konkrétní žeton dané barvy to bude. Úkoly, které budete plnit v pokročilé variantě, totiž mohou obsahovat konkrétní zvířata, jejichž portréty se nacházejí na rubové straně žetonů. Kromě toho do hry vstupuje trojice speciálních polí – stanice lanovky, průvodce a občerstvení. Na těchto polích namísto žetonů stop získáte speciální žetony (viz dále).

Poznámka: Každý získaný žeton (bez ohledu na to, zdali jste jej získali náhodně nebo si jej vybrali) lze libovolně použít pro splnění úkolu jako konkrétní zvíře, nebo jako stopu.


Běžné pole

Na běžném poli získáte žeton stopy dané barvy     . V závislosti na tom, jestli splníte snadnou nebo náročnou aktivitu, si však žeton vezmete bez toho, abyste se dívali na jeho lícovou stranu (to v případě, že splníte snadnou aktivitu), nebo si budete moci vybrat žeton s libovolným zvířetem dané barvy (to v případě, že splníte náročnou aktivitu). Vybíráte-li si žeton za splnění náročné aktivity, nezapomeňte poté všechny dané žetony zamíchat.

Některé aktivity umožňují během vašeho tahu získat žeton stopy i vaším spoluhráčům. Ti v takovém případě vždy získávají náhodný žeton.

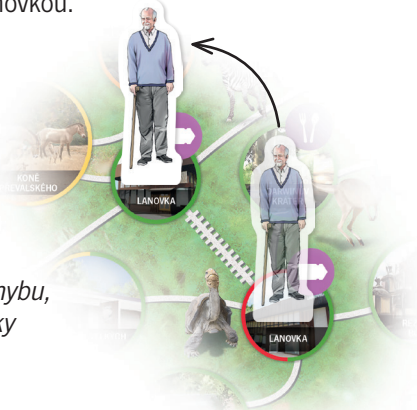
Poznámka: Některé lépe bodované úkoly po vás vyžadují získání konkrétních žetonů zvířat. V takovém případě se buď můžete spoléhat na štěstí, plnit snadné aktivity a doufat, že na daný žeton narazíte, nebo plnit náročné aktivity a daný žeton získat přímo.

Stanice lanovky


Na poli stanice lanovky získáte jako odměnu za splnění snadné aktivity žeton vstupenky na lanovku . Za splnění náročné aktivity získáte tyto žetony dva. Odhození tohoto žetonu vám umožní přesunout se mezi poli propojenými lanovkou.




Příklad: Aby se František mohl přesunout na druhou stanici lanovky a ušetřit si tak dva kroky pohybu, musí odhodit žeton vstupenky na lanovku.



Průvodce

Na poli průvodce získáte jako odměnu za splnění snadné aktivity žeton prohlídky s průvodcem . Za splnění náročné aktivity získáte tyto žetony dva. Odhození tohoto žetonu v kroku pohybu vám umožní pohnout se až o dvě pole navíc. Žeton prohlídky s průvodcem můžete také odhodit, abyste se připojili k tipovací aktivitě jiného hráče v oblasti jiné barvy, než kde se právě nacházíte. V takovém případě okamžitě přesunete svoji figurku k figurce tohoto hráče.

Občerstvení

Na poli občerstvení získáte jako odměnu za splnění snadné aktivity žeton občerstvení . Za splnění náročné aktivity získáte tyto žetony dva. Tento žeton můžete odhodit před tažením karty aktivity, abyste si mohli zadání aktivit nejprve přečíst a teprve poté si zvolit, jakou aktivitu budete plnit.

Tipovací pole

Na tipovacím poli získá hráč, jehož tip byl nejbližší správné odpovědi, jako odměnu žeton libovolného zvířete dané barvy (jako při náročné aktivitě). Pokud se účastníte sami, získáte tento žeton v případě, že se váš tip vejde do zadané tolerance. Po výběru své odměny nezapomeňte dané žetony zamíchat.



Albi

Výrobce a distributor pro ČR a SR:
Albi Česká republika a. s.
Thámová 13, Praha 8, 186 00
www.albi.cz



ZOO PRAHA

Hra vznikla ve spolupráci
s odborníky ze Zoo Praha.

Ilustrace: Jan Sovák

Texty otázek a úkolů: Jana Doktorová, Petra Holářová, Jan Petera, Václava Podhráská,
Klára Pokorná, David Rozsival, Martin Smrček, Lucie Šnajdrová

Ilustrace z archivu Zoo Praha: Václava Podhráská, Jana Rožánková

Fotografie z archivu Zoo Praha: Tomáš Adamec, Miroslav Bobek, Petr Hamerník, Eliška Jílková,
Vladimír Motyčka, Linh Le Que, Tereza Mrhálková, Jana Myslivečková, Josef Seget,
Václav Jan Staněk, Václav Šilha, Petr Velenský, František Vopat

Návrh a produkce hry: David Rozsival

DTP a grafické zpracování: Jiří Trojánek

