

✦ DJECO Safari ✦

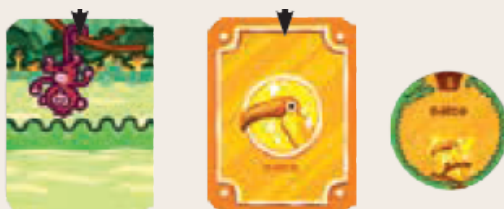
DJ05077

VĚK: 6 - 99 let

POČET HRÁČŮ: 2 - 5

OBSAH HRY:

86 karet s krokodýlem, 14
bonusových karet, 1 krokodýloměr



CÍL HRY:

Získejte body za fotografování co nejvíce zvířat a poskládejte zároveň co největšího krokodýla.

Hra pro 3 až 5 hráčů

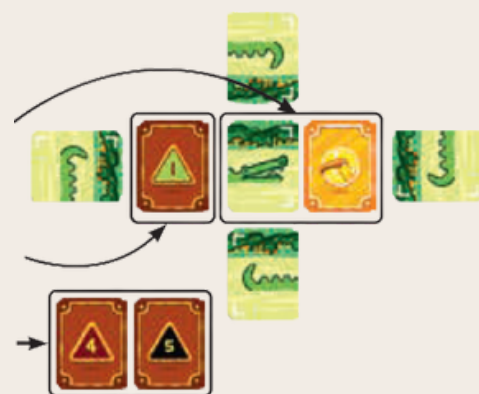
PŘÍPRAVA HRY:

Každý hráč si před sebe položí kartu ocasu krokodýla.

Karty s hlavou krokodýla a bonusové karty položte doprostřed stolu.

Zamíchejte karty krokodýlů s nebezpečím 1, 2 a 3 a udělejte z nich balíček, stranou s nebezpečím nahoru a položte ho vedle hlavy krokodýla.

Roztřídte karty krokodýla s nebezpečím 4 a 5 pro 2. a 3. kolo.



PRAVIDLA HRY:

Hra probíhá ve 3 kolech. V každém kole se hráči střídají po tazích ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je právě na tahu, si může buď vytáhnout kartu krokodýla nebo použít kartu s hlavou krokodýla, aby udělal fotku. Po celou dobu hry se každý hráč snaží zvětšit svého krokodýla.

Vytažení karty krokodýla:

Hráč vytáhne kartu „nebezpečí“ navrchu balíčku, aniž by ji otočil. Pouze na základě úrovně obtížnosti se musí rozhodnout, jestli si kartu přidá ke svému krokodýlovi nebo ji dá spoluhráči.

✨Karty krokodýlů✨

Karty krokodýlů umožňují hráčům zvětšovat velikost jejich krokodýla a získávat body díky zvířátkům, která se tam nachází. Ale pozor na nečekaná překvapení!



Krokodýl se natahuje! Karta krokodýla se přidá k vybranému krokodýlovi a prodlouží ho.

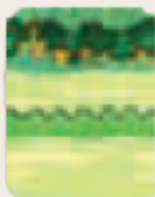


Návštěva zvířátek! Karty se zvířátky také prodlouží krokodýla a přidají 1 bod za každé zvířátko, které je tam zobrazené.



Zlatý pták je velmi žádaný! Jeho přítomnost přidává 1 bod a umožňuje vytáhnout jednu bonusovou kartu, která přidá tolik bodů, kolik je na ní zobrazeno. Tato akce je možná pouze tehdy, pokud hráč mohl dokončit svého krokodýla, jinak si bonusovou kartu nedobere.





Smůla! Pokud je karta rozmazaná, přidá se ke krokodýlovi. Po 2 rozmazaných fotkách je konec tahu, karta se vyřadí a nepočítá se žádný bod.



Neštěstí! Fotka se nepovedla, tah hráče ihned končí a nepočítá se žádný bod.



Z druhé strany karet s krokodýlem je zobrazena úroveň nebezpečí. Čím je nebezpečí větší, tím větší je riziko, že vytáhnete rozmazanou kartu nebo přijdete o fotku. Nicméně zvířátka a zlatý pták se zde nacházejí častěji.



Je potřeba se naučit, jak správně zvažovat rizika! Čím větší nebezpečí, tím nebezpečnější je si kartu nechat pro sebe, ale o to větší může být i odměna. Naopak si dávejte pozor, abyste soupeřům nedávali příliš mnoho karet v naději, že je tím donutíte prohrát, protože by díky vám mohli nashromáždit spoustu bodů.

Použití karty s hlavou krokodýla:



Ve svém tahu se může hráč rozhodnout nevzít si kartu nebezpečí a použít kartu s hlavou krokodýla, aby dokončil svou fotku. Hráč tak dokončí kolo, jeho krokodýl je v bezpečí, ostatní hráči mu již nemohou dávat karty. Už není ve hře a čeká, až se dokončí kolo a spočítají body. Ostatní hráči mohou pokračovat ve hře.

💡 Je potřeba umět skončit ve správnou chvíli, abyste získali body.

Konec kola:

Kolo končí, když žádný z hráčů nemůže dál hrát: buď mají dokončeného krokodýla (s kartou hlavy) nebo protože prohráli kolo kvůli 2 rozmazaným fotkám nebo kartě neštěstí.



1. Krokodýloměr: hráč, který vyfotil nejdelšího krokodýla (s kartou ) , získává žeton krokodýloměr. Na žetonu je uvedena délka krokodýla. V dalším kole mohou ostatní hráči překonat rekord v délce a získat tak žeton. Pokud dva hráči překonají rekord ve stejnou chvíli, jde žeton k hráči, který dokončil svou fotku jako první.
2. Hráči, kteří mají zlatého ptáka na svém krokodýlovi si vytáhnou bonusovou kartu, jejíž hodnota se přičte k celkovému počtu bodů.
3. Hráči, kteří mají dokončeného krokodýla (s kartou hlavy) a správně (bez karty neštěstí nebo 2 rozmazaných fotek), vezme všechny karty se zvířátky (včetně zlatého ptáka) a dá je stranou.
4. Všechny karty hráčů, kteří prohráli kolo stejně jako karty krokodýla bez zvířátek ostatních hráčů se vrátí do balíčku.
 - Karty s hlavou krokodýla se vrátí zpět doprostřed stolu.
 - Hráči si připraví svou kartu ocasu krokodýla, aby mohlo začít nové kolo.



Kolo 2 & 3

Riziko ztráty fotky roste, ale pravděpodobnost získat kartu zvířátka nebo zlatého ptáka také.

- Na začátku 2. kola přidejte karty nebezpečí 4 do balíčku a zamíchejte je s ostatními kartami.
- Na začátku 3. kola přidejte karty nebezpečí 5 do balíčku a zamíchejte je s ostatními kartami.
- Hráč, který získá krokodýloměr začíná následující kolo.



KONEC HRY – počítání bodů:

Po odehrání 3 kol hráči shromáždí všechny karty zvířátek, které nasbírali během hry a spočítají své body.



Každé zvířátko na kartě s krokodýlem znamená 1 bod.
V tomto příkladě: na této kartě jsou 3 body.



Hráč, který získá krokodýloměr si na konci hry vytáhne 2 bonusové karty!

Sečteme body všech hráčů. Hráč, který získá nejvíce bodů, vyhrává hru.



Varianta pro 2 hráče

- Každý hráč si vezme před sebe 2 ocasy krokodýla.
- Když si jeden z hráčů vezme kartu krokodýla, vybere si nejdřív, ke kterému z krokodýlů kartu přidá, poté ji otočí. Pokud se rozhodne ji dát svému soupeři, může si on také rozhodnout, ke kterému z krokodýlů ji přidá, dřív než ji otočí.
- Pokud hráč má 2 rozmazané fotky nebo fotku s neštěstím na jednom ze svých krokodýlů, může stále pokračovat ve hře se svým druhým krokodýlem.
- Kolo končí, když jsou všechny fotky dokončené, buď dvěma rozmazanými fotkami, fotkou s neštěstím nebo hlavou krokodýla.

