



ČÁKLÉ SAFARI!

PRAVIDLA



STÁHNĚTE SI APLIKACI
S ČASOVAČEM

TVŮRCI

Autoři hry: Eloi Pujadas & Eugeni Castaño

Ilustrace a grafická úprava: Oliver Cereto & Clémentine Descamps

Koncepty: Catalyst

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák

Grafická úprava: Michal Hubáček

TLAMA
games



ÚVOD

Plavíte se na raftu po nejdivočejší řece v celé savaně! V ruce držíte foťák a snažíte se vyfotit svá oblíbená zvířátka a vyhnout se těm, která nemáte v lásce! Ale pozor, peřeje! **CÁÁÁK!** Uf, ta voda se valí strašně rychle!

HERNÍ MATERIÁL



120 karet **safari**



6 **nápovědních** karet



24 **počátečních** karet



PŘÍPRAVA HRY

① Ze všech karet safari utvořte **nesouměrnou hromádku** uprostřed stolu. Ujistěte se, že všechny karty jsou lícem (stranou s řekou) dolů.



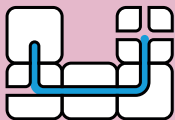
② Vyberte úroveň obtížnosti (příčemž 0 je nejnižší) a dejte každému hráči **počáteční kartu** odpovídající obtížnosti. Ta určuje bodování na konci hry (viz str. 6). Také dejte každému hráči **nápovědní kartu**. Každý hráč před sebe umístí **nápovědní kartu** a napravo k ní přiloží svoji počáteční kartu.

Poznámka: Pokud hrajete poprvé nebo s mladšími hráči, doporučujeme vybrat úroveň 0 a ignorovat nápovědní kartu (spolu s jejich bodováním).

③ Stáhněte si a spusťte aplikaci **Cáklé safari!** (Safari Splash!) nebo použijte časomíru trvající **90 sekund**.



PRŮBĚH HRY

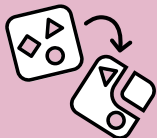


Všichni hráči hrají **naráz a v reálném čase** po dobu 90 sekund. Na začátku hry spustíte časomíru.

Každý hráč před sebou staví svoji vlastní řeku. Řeku stavíte tak, že berete karty z hromádky uprostřed stolu. Když si vezmete kartu z hromádky, otočte ji lícem (stranou s řekou) vzhůru a přiložte ji na konec své řeky.

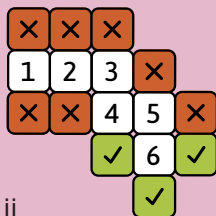
Při braní karet z hromádky dodržujte tato pravidla:

- Smíte si brát maximálně 1 kartu najednou.
- Smíte se prohřabávat v hromádce uprostřed stolu a hledat zahrabané karty. Ale jakmile si vezmete a otočíte kartu, již ji nesmíte vrátit zpátky.
- Na rubu každé karty jsou 3 zvířátka. Ovšem na líci každé karty jsou pouze 2 z těchto 3 zvířátek, protože jedno při obrácení karty uteklo!



Při přikládání karet k řece (viz výše) dodržujte tato pravidla:

- První kartu musíte přiložit ke své počáteční kartě. Musíte ji přiložit tak, aby na sebe řeka navazovala.
- Od té chvíle musíte každou novou kartu přiložit k naposledy přiložené kartě. Opět platí, že řeka na sebe musí navazovat. Když přerušíte tok řeky, tak ji přece nemůžete na raftu sjet!
- Pokud si vezmete kartu, kterou nelze přiložit, protože by tím došlo k porušení předchozích pravidel (*například protože řeka dotekla až k okraji stolu*), ponechte si tuto kartu v ruce a až do konce hry nesmíte brát z hromádky žádné další karty.



CÁK!



Ve hře je 6 karet, které mají uprostřed cákanec. Jakmile někdo obrátí lícem vzhůru kartu s cákancem, musí říct nahlas: „**CÁK!**“

Jakmile tato situace nastane, musí každý hráč předat kartu, kterou právě drží v ruce, hráči po své levici (*kartu předávejte lícem vzhůru, tedy tak, aby byla vidět řeka*). Pokud v ruce žádnou kartu nedržíte, musíte rychle vzít kartu z hromádky uprostřed, otočit ji lícem vzhůru a předat hráči po levici. Předané karty poté přiložíte podle běžných pravidel.








KONEC HRY

Jakmile časomíra skončí, končí i hra. Hráči obodují své safari následujícím způsobem:

Podmínky z počáteční karty:

-  **OBLÍBENÉ ZVÍŘÁTKO** (všechny úrovně):
Získáte 1 bod za každé vaše oblíbené zvířátko, které máte na kartách tvořících vaši řeku.
-  **NEOBLÍBENÉ ZVÍŘÁTKO** (úrovně 1, 2 a 3):
Ztratíte 1 bod za každé vaše neoblíbené zvířátko, které máte na kartách tvořících vaši řeku.
-  **SPECIÁLNÍ DVOJICE** (úroveň 3):
Získáte 7 bodů za každou speciální dvojici sousedících zvířátek, kterou máte na kartách tvořících vaši řeku. Zvířátka mohou sousedit přes hranu karty, nikoliv přes roh karty. Každé zvířátko může být součástí maximálně jedné speciální dvojice.

Podmínky z nápovědní karty (úrovně 1+):

Získáte 3/7/12 bodů za každou skupinu 2/3/4 sousedících zvířátek stejného druhu (včetně *neoblíbených zvířátek*), kterou máte na kartách tvořících vaši řeku. Zvířátka mohou sousedit přes hranu karty, nikoliv přes roh karty. Při bodování skupin 3 a více zvířátek obodujete **pouze nejvyšší**

dosažený počet dané skupiny (tzn. pokud máte skupinu čtyř zvířátek, získáte pouze 12 bodů za čtveřici, přestože uvnitř čtveřice je přirozeně i trojice a dvě dvojice).

Stejné zvířátko lze započítat do více bodovacích podmínek (například oblíbené zvířátko a trojice).

Hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem. Pokud nastane shoda, vyhrává hráč s kratší řekou. Pokud shoda dále trvá, hráči ve shodě se o vítězství dělí.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ



■ Oblíbené zvířátko
▲ Neoblíbené zvířátko



za každé ■
Tj. + 7 bodů



za každé ▲
Tj. - 3 bodů



za každou dvojici
Tj. + 6 bodů



za každou trojici
Tj. + 7 bodů



za každou čtveřici
Tj. + 0 bodů

