


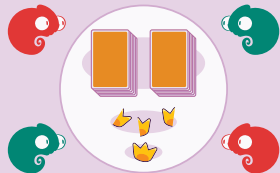
## ZÍSKEJTE KORUNU A ZVÍTĚZTE.

- **Kdykoli hráč vytvoří alianci, ihned ukončí kolo** a získává **půlkorunu** (pokud nějaká zbývá). Poté začne nové kolo. Zamíchají se všechny karty a na řadě je další hráč v pořadí.
- **Pokud už nezůstávají žádné půlkoruny, vítěz kola si místo toho vezme celou korunu.**


**Získejte 2 půlkoruny  
nebo jednu celou korunu,  
abyste zvítězili!**

## 2 PROTI 2


V této variantě vyhrává hru pro svůj tým ten hráč, který jako první získá **2 půlkoruny** nebo **jednu celou korunu**. Spoluhráči musí sedět křížem naproti sobě přes stůl.




**KROKODÝL:** Vyberte kartu z řady **libovlnného hráče**. Dejte ji dospod **libovlnného balíčku**. Pokud je třeba, posuňte karty k sobě pro vyplnění mezery.




**KRAB:** Vyberte **řadu libovlnného hráče** (včetně své). Posuňte libovolnou kartu doleva nebo doprava o libovolný počet pozic.



**OPICE:** Vyměňte **tuto** kartu za kteroukoli **kartu z řady libovlnného hráče**.




**KRAB POUSTEVNÍK:** Odehrajte další tah, pokud tato řada obsahuje **alespoň 1 kraba** (nebo chameleona).




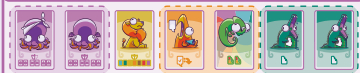
**LEV:** **Vyhráváte kolo**, pokud tato řada obsahuje **7 různých karet** (včetně lva).

## SCHOPNOSTI ZVÍŘAT




**CHOBOTNICE:** **Vyhráváte kolo**, pokud jsou v této řadě **3 různé páry karet**.


- Páry **nemusí** být vzájemně propojené.
- Je možné, aby **2 chobotnice** byly součástí těchto 3 párů.



**PAPOUŠEK:** Řekněte zvíře a poté odhalte 1 kartu z vrchu libovlnného balíčku. **Pokud je to karta daného zvířete, zahrajte kartu (můžete se rozhodnout aktivovat její schopnost).** **Pokud to dané zvíře není,** položte kartu zpátky na **libovlnný balíček**.



**UPOZORNĚNÍ:** **Chameleon se počítá jako libovlnné zvíře.** Pokud hráč tímto způsobem odhalí chameleona, počítá se jako **dané zvíře** a musí být přidán do jeho řady.



**CHAMELEON:** Tato karta se počítá jako jakékoli zvíře v řadě. Pokud jsou v řadě **2 chameleoni,** musíte je **ihned dát dospod libovlnného balíčku**.

## ZVÍŘÁDA!

### TVŮRCI

**Autor hry:** Jérémy Ducret a Johannes Goupy

**Grafický návrh a ilustrace:** Simon Caruso

**Vývoj:** Anthony Perone

**Hlavní produkce:** Daryl Choo

**Produkce:** Thiago Aranha, Rebecca Ho, Riccardo Minetti, Nicholas Sia, Kenneth Tan, Kyeon Tan, Gregory Varghese a Joshua Zhang

**Korektury:** Jason Koepp

**Management výroby:** Anthony Perone

**Vydavatel:** David Doust a Chern Ann Ng

**ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ VŠEM NAŠIM TESTERŮM!**



2-5

8+

15'



# ZVÍŘADA!

ZVÍŘECÍ KRÁLOVSTVÍ ZTRATILO SVÉHO KRÁLE! JE NAČASE, ABYSTE VYTVOŘILI ALIANCI A BYLI TÍM, KDO ZÍSKÁ KORUNU!

## HERNÍ KOMPONENTY

4 žetony



3 půlkoruny



1 celá koruna

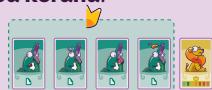
64 karet • 8 od každého zvířete



## CÍL HRY

Hráči se střídají v **dobírání a sbírání karet zvířat**, které vykládají do řady před sebou.

Pomocí **schopností zvířat** se hráči snaží **vytvořit alianci 4 stejných zvířat**, aby vyhráli kolo. Vítězem hry je hráč, který jako první získá **celou korunu!**



## PŘÍPRAVA HRY



- Zamíchejte všechny karty a rozdělte je na přibližně **2 stejné balíčky lícem dolů**.
- Položte oba balíčky doprostřed stolu, aby na ně všichni hráči dosáhli.
- Žetony korun umístěte vedle balíčků.
- Náhodně vyberte začínajícího hráče, poté se hraje po směru hodinových ručiček.

## PRŮBĚH HRY

**1 DOBERTE SI KARTU ZVÍŘETE:** Vyberte 1 ze 2 balíčků a **odhalte** vrchní kartu. Poté si **vyberte jednu z těchto možností:**

Ponechte si odhalenou kartu.



**Vraťte ji lícem dolů** navrch **libovolného balíčku** a poté odhalte vrchní kartu z druhého balíčku a **ponechte si ji.**

**2 ZAHRAJTE KARTU ZVÍŘETE:** Zahrajte dobranou kartu **1** a umístěte ji buď na **krajní levou**, nebo **krajní pravou** stranu své řady (při prvním tahu si jednoduše položte kartu před sebe).



**Tip:** Hra je **strategičtější**, než se zdá. **Předvídání**, kam umístíte svou kartu, vám může pomoci.



**3 VYUŽIJTE SCHOPNOST ZVÍŘETE (NEPOVINNÉ):** Pokud má zahrnaná karta **schopnost**, můžete si zvolit, že ji okamžitě **aktivujete**.



**Příklad:** Po zahrání tohoto krokodýla se Jan může rozhodnout použít jeho schopnost k odstranění **libovolné jiné karty** na stole.

**4 KONEC KOLA:** Zkontrolujte, zda byla vytvořena aliance. Pokud ne, pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček.

## VYTVOŘENÍ ALIANCE

**Kolo ihned končí**, pokud aktivní hráč vytvoří na konci svého tahu **alianci**:

**HRÁČ VYTVOŘIL ALIANCI 4 SOUSEDÍCÍCH STEJNÝCH ZVÍŘAT.**



**Příklad:** 4 krabi ležící vedle sebe, nebo 3 krabi a chameleon ležící vedle sebe (chameleon se v řadě počítá jako libovolné zvíře).

**NEBO**

**HRÁČ VYTVOŘIL ALIANCI NA ZÁKLADĚ SCHOPNOSTI ZVÍŘETE:**



**Příklad:** Alex má ve své řadě 3 páry. Díky přetrvávající schopnosti chobotnice vyhrává kolo.

Jako odměnu získává jeden žeton **půlkoruny** nebo žeton **celé koruny**.