

# ZOO WABOO

**Tak teď už na nás vor přibereme maximálně jednu jedinou slepici! V této napínavé hře je třeba uhodnout, kolik zvířátek se vejde na vybraný vor. Budeme mít dost místa pro všechna? Zkuste to, ale pozor!, čas běží!**

Zoowaboo je společenská hra Carla A. Rossiho pro 2 až 4 hráče od pěti let. Její hrací doba je obvykle 20 až 30 minut.

## Herní materiál

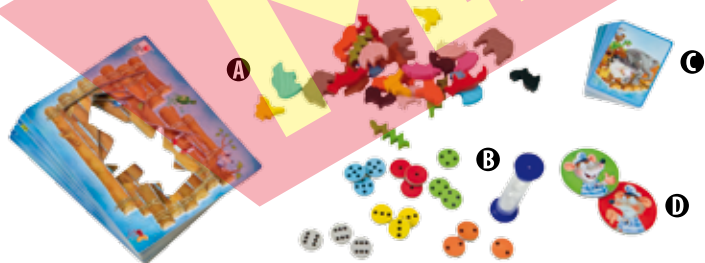
- 6 vorů
- 30 dřevěných zvířátek
- 30 kartiček zvířátek
- 18 žetonů vítězných bodů
- 4 hlasovací žetony „ANO“
- 4 hlasovací žetony „NE“
- 1 přesýpací hodiny
- pravidla hry

## Myšlenka hry (strana 3 originálu pravidel)

Ozvalo se hlasité žbluňklí - to slon Eddie přistál ve vodě. Ostatní zvířátka se mu rehtají a vybuchují smíchy. Myšák Manni se smíchy přímo zalývá. On přeci věděl předem, že se na vor všichni nevejdou! Vždyť zvířátka se vydávají sjíždět divokou řeku každý rok a žádný z nich si tu legraci za žádnou cenu nechce nechat ujít. Ale pobere je vor všechna?

## Příprava hry (strana 5, viz obrázek)

- A** Na stůl umístěte dřevěná zvířátka a hromádku vorů.



- B** Dále pak žetony vítězných bodů a přesýpací hodiny.  
**C** Zamíchejte karty zvířátek a uložte je taktéž na stůl, lícem dolů (to bude váš společný dobírací balíček).  
**D** Každý hráč obdrží jeden zelený žeton (pro hlasování „ANO“) a jeden červený žeton (pro hlasování „NE“).

## Cíl hry

Abyste získali vítězné body, je třeba správně uhodnout, kolik zvířátek asi vybraný vor pojme.

## Pravidla hry (strany 7 a 9, viz obrázek)

- 1** Doprostřed stolu umístěte jeden z vorů.  
**2** Z dobíracího balíčku vyberte 10 karet zvířátek a rozmístěte je lícem nahoru kolem voru.  
**3** Na každou z těchto 10 karet pak umístěte také příslušné dřevěné zvířátko.  
**4** Každý hráč samostatně posoudí, zda je možné umístit všechna tato zvířátka na vybraný vor. Pokud má hráč zato, že na voru je dost místa pro všech 10 zvířátek, položí před sebe (lícem dolů) zelený hlasovací žeton „ANO“. V opačném případě umístí před sebe červený hlasovací žeton „NE“, taktéž lícem dolů.  
**5** Teprve v okamžiku, kdy všichni hráči provedli svoji volbu, otočte žetony lícem nahoru.



**6 Ukázalo se, že všichni hlasovali „ANO“?** Přidejte tedy k voru další zvířecí kartičku z dobíracího balíčku, na ni umístěte příslušné zvířátko a znovu hlasujte od bodu **4**.

**Stalo se, že všichni zvolili „NE“?** Pak nahradte jednu z karet zvířátek jinou kartou z dobíracího balíčku a znovu postupujte od bodu **6**.

**Nebo jste snad všichni třikrát po sobě hlasovali „NE“?** V takovém případě sesbírejte všechna zvířátka i karty a postupujte znovu od bodu **2**.

**Hlasoval pouze jeden nebo více hráčů (nikoli však všichni) pro „NE“?** Pak postupujte podle bodu **7**.

**7** Ti hráči, kteří hlasovali „ANO“, spustí přesýpací hodiny a společnými silami usilují o to, aby v časovém limitu umístili všechna zvířátka na vor. Pokud se jim to podaří, obdrží vítězné body.

**POZOR!** Všechna zvířátka musí na voru ležet „naplocho“, a to pouze v jedné vrstvě. Zvířátka nemohou ani stát vzpřímeně!



7



## Bodování (strana 11)

**Podářilo se umístit všechna zvířátka na vor v časovém limitu?** Pak body získávají všichni hráči, kteří této myšlence od počátku věřili a hlasovali pro „ANO“.

**Nepodařilo se dostat všechna zvířátka na vor včas či jich bylo na jeden vor skutečně příliš mnoho?** Vítězné body pak putují všem hráčům, kteří hlasovali „NE“.

Bodování výsledků jednotlivých kol:

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1. kolo 1 bod  | 4. kolo 4 body |
| 2. kolo 2 body | 5. kolo 5 bodů |
| 3. kolo 3 body | 6. kolo 6 bodů |

A vzhůru do dalšího kola! Vor, s nímž jste právě hráli, už dejte stranou, pro další kolo vyberete jiný. Zvířátka vraťte zpět na společnou hromádku, karty zvířátek znovu promíchejte se zbylými kartami v dobíracím balíčku a směle zahajte nové kolo hry, viz bod **1**.

- |    |    |
|----|----|
| 1. | 4. |
| 2. | 5. |
| 3. | 6. |



## Konec hry

Hra končí po šestém kole. Vítězem je hráč/jsou hráči s nejvyšším počtem vítězných bodů.

Přejeme vám mnoho zábavy při hraní.

Český překlad: Lucie Endlová

**MINDOK**