

# ZVĚŘÁTKA, NA PALUBU!

5+

2-4



## ZVIERATKA, NA PALUBU!

20-30 min





## Příběh



## Pribeh

Zvířátka se už nemohou dočkat. Dnes je čeká báječná plavba na voru a nikdo nechce zůstat na břehu. Ale jakmile je vor plný, zvířátka spadnou do vody. Malý myšáček bedlivě dohlíží na to, aby si každý našel své místo.

Už jsme všichni? Vyplováme!

„Plnou parou vpřed!“ volá myšáček.

Zvieratká sa už nemôžu dočkať. Dnes ich čaká skvelá plavba na plti a nikto nechce zostať na brehu. Ale akonáhle je plť plná, zvieratká popadajú do vody. Malý myšičik pozorne dohliada na to, aby si každý našiel svoje miesto.

Už sme všetci? Vyrážame!

„Plnou parou vpred!“ volá myšičik.



## Herní materiál

- 6 vorů
- 30 dřevěných zvířátek (3 od každého)
- 30 karet zvířátek
- 18 žetonů vítězných bodů
- 4 hlasovací žetony „Ano“
- 4 hlasovací žetony „Ne“
- 1 přesýpací hodiny

## Herný materiál

- 6 plti
- 30 drevených zvieratiek (3 z každého)
- 30 kariet zvieratiek
- 18 žetonov víťazných bodov
- 4 hlasovacie žetóny „Áno“
- 4 hlasovacie žetóny „Nie“
- 1 presýpacie hodiny

## Příprava hry



1. Zvířátka a vory položte na stůl.
2. Na stůl umístěte i žetony vítězných bodů a přesýpací hodiny tak, aby na ně všichni pohodlně dosáhli.
3. Zamíchejte karty zvířátek a umístěte je na stůl lícem dolů.
4. Každý hráč dostane po jednom žetonu „Ano“ a „Ne“.

## Příprava hry



1. Zvieratká a plte položte na stôl.
2. Na stôl umiestnite aj žetony víťazných bodov a presýpacie hodiny tak, aby na ne všetci pohodlne dočiahli.
3. Zamiešajte karty zvieratiek a umiestnite ich na stôl lícom nadol.
4. Každý hráč dostane po jednom žetóne „Áno“ a „Nie“.





5. Jeden libovolný vor umístíte do středu stolu.
6. Horních deset karet rozložete kolem voru, dřevěná zvířátka umístíte na odpovídající karty zvířátek (tak, jako na obrázku).

5. Jednu ľubovoľnú plť umiestnite do stredu stola.
6. Horných desať kariet rozložete okolo plte, drevené zvieratká umiestnite na zodpovedajúce karty zvieratiek (tak, ako na obrázku).



Cílem hry je správně odhadnout, kolik zvířátek se vejde na vor.

Cielom hry je správne odhadnúť, koľko zvieratiek sa zmestí na plť.

## Jak hrát?

### ANO nebo NE?

Každý hráč samostatně posoudí, zda si myslí, že se všechna zvířátka pohodlně vejdou na vor. Pokud si myslíte, že na voru je dost místa, umístíte před sebe (lícem dolů) svůj zelený žeton „Ano“. Pokud si naopak myslíte, že se zvířátka na daný vor nevejdou, položte před sebe červený žeton „Ne“.

Jakmile všichni hráči provedou volbu, otočte **všichni najednou** své vybrané žetony.



## Ako hrať?

### ÁNO alebo NIE?

Každý hráč **samostatne** posúdi, či je možné umiestniť všetky tieto zvieratká na vybranú plť. Ak si hráč myslí, že na plti je dost miesta pre všetkých 10 zvieratiek, položí pred seba (lícom nadol) zelený hlasovací žetón „Áno“. V opačnom prípade umiestni pred seba červený hlasovací žetón „Nie“, tiež lícom nadol.

V momente, keď sa už všetci hráči rozhodli a majú vybratý a umiestnený žetón pred sebou, otočte tieto **naraz** lícom nahor.

### Zvolili jste všichni „Ano“?

V tom prípade pridajte jednu kartu zvierátka (a na ni drevěné zvierátka) a znovu zvolte „**ANO** nebo NE?“.

### Hádali všichni „Ne“?

Pak vyměňte jednu z karet zvierátek (a zvierátka) a znovu zvolte „**ANO** nebo NE?“. Už jste třikrát po sobě všichni volili „Ne“? Posbírejte všechna zvierátka a začněte znovu od bodu **od bodu 6.**

### Všeci hádali „Áno“?

V tom prípade pridajte jednu kartu zvierátka (a na ňu drevené zvierátka) a znovu zvolte „**ÁNO** alebo NIE?“.

### Všeci hlasovali „Nie“?

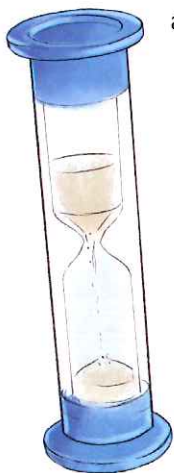
Nahradte jednu z kariet zvieratiek inou kartou z doberacieho balíčka a znovu hlasujte „**ÁNO** alebo NIE?“. Alebo ste snád všetci trikrát po sebe hlasovali „Nie“? V takom prípade pozbierajte všetky zvieratká aj karty a postupujte znovu **od bodu 6.**



## Volili někteří „Ano“ a někteří „Ne“?

Všichni hráči, kteří volili „Ano“, mají jednu minutu (než se přesypou hodiny) na to, aby **společně** umístili všechna zvířátka na vor. Jakmile čas vyprší, začíná bodování.

**Důležité:** Všechna zvířátka musí ležet **na boku**, tak jako na obrázku. Nemohou stát, ani ležet jedno na druhém.



1 min



Pokud jste stihli splnit úkol **v časovém limitu**, vítězné **body dostanou** hráči, kteří **volili „Ano“**.

## Hlasoval niekto „Áno“ a niekto iný „Nie“?

Tí hráči, ktorí hlasovali „Áno“, spustia presýpacie hodiny a **spoločnými silami** sa snažia v časovom limite umiestniť všetky zvieratká na plť. Ak sa im to podarí, dostanú víťazné body.

**Pozor:** Všetky zvieratká musia na plti ležať „**naplocho**“, a to len v jednej vrstve, nemôžu ani stáť vzpriamene!

Podarilo sa umiestniť všetky zvieratká na plť **v časovom limite**? Potom body získavajú **všetci hráči**, ktorí tejto myšlienke od začiatku verili a **hlasovali „Áno“**.

Pokud jste úkol v limitu nesplnili, či se vám **nepodařilo** všechna zvířátka vměstnat na vor, pak vítězné **body získávají** ti, kteří **volili „Ne“**.

**Nepodařilo** sa dostať všetky zvieratká na plť včas alebo ich bolo na jednu plť skutočne príliš veľa? Víťazné **body** potom **putujú** všetkým hráčom, ktorí **hlasovali „Nie“**.

#### Bodování:

1. kolo = 1 bod
2. kolo = 2 body
3. kolo = 3 body

#### Bodovanie:

4. kolo = 4 body
5. kolo = 5 bodů/bodov
6. kolo = 6 bodů/bodov



### Další kolo

A hrajeme dál! Vor z předchozího kola odložte stranou a zvířátka vraťte na hromádku mezi ostatní. Karty zvířátek znovu promíchejte s ostatními kartami a nové kolo hry začněte bodem **5**, výběrem jiného voru.

### Ďalšie kolo

A hráme ďalej! Plť z predchádzajúceho kola odložte vedľa a zvieratká vraťte na kôpku medzi ostatné. Karty zvieratiek znovu premiešajte s ostatnými kartami a nové kolo hry začnite bodom **5**, výberom inej plte.

Konec hry

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

Koniec hry

Hra končí po šiestom kole. Víťazom je hráč/sú hráči s najvyšším počtom víťazných bodov.

Carlo A. Rossi



Carlo A. Rossi se narodil v roce 1968 a žije s přítelkyní v severní Itálii. Pracuje jako produktový manager v telekomunikacích a vyvíjí hry. Od útlého dětství si půjčoval z ludotéky deskové hry a pečlivě studoval různé herní mechanismy. Za vydařenou považuje každou hru, v níž funguje propojení silného příběhu s prvky překvapení.



Autor: Carlo A. Rossi  
Ilustrace: Anne Pätzke  
Grafika: Maike Schiller

Produkce: Claudia Geigenmüller  
Český překlad: Lucka a Karel Endlovi  
Překlad do slovenčiny: Ivana Černáková

**MINDOK**

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Německo, [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de).  
Všechna práva vyhrazena.

Zveřejňování pravidel, herního materiálu a jednotlivých ilustrací  
není dovoleno bez souhlasu majitele licence.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:  
MINDOK s.r.o., Korunní 104/810, Praha 10  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)