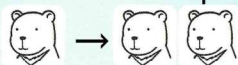


Každý hráč začíná s 12 kostkami (10 u 5 hráčů). Každou kostkou ze zásoby je nutné hodit a tím určit její symbol. Hráč nejvíce podobný červovi začíná hru, dále pokračujte po směru hodinových ručiček. První hráč bez kostek vyhrává kolo.

Ve svém tahu můžeš:

- 1) do prázdného středu umístit jedno či více stejných zvířat, nebo
- 2) zvířata ve středu nahradit vyšším počtem stejného zvířete, přičemž vyřazené kostky spustí 1x zvl. schopnost zvířat, nebo



- 3) zvířata ve středu nahradit stejným počtem většího zvířete, přičemž vyřazené kostky spustí 1x zvl. schopnost zvířat, nebo

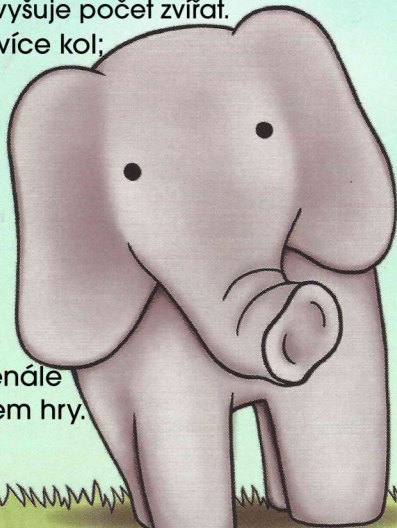


- 4) pokud žádný jiný hráč nezměnil tvoje kostky, vyřad kostky ze středu a začni nový tah, nebo
- 5) nemůžeš-li nebo nechceš-li hrát, můžeš některé či všechny své kostky přehodit, ale tah tím končí.

\* Schopnost se řídí zahranou kostkou, ne vyřazenou.

\* Symbol x2 nezvyšuje počet zvířat.

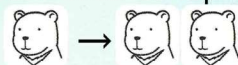
Můžete hrát na více kol;  
na konci kola si hráči spočítají penále za zbylé kostky. Vítězem je hráč nejbližší k nula bodům. Okamžik ukončení celé hry si domluvte limitem max. penále nebo max. časem hry.



Každý hráč začíná s 12 kostkami (10 u 5 hráčů). Každou kostkou ze zásoby je nutné hodit a tím určit její symbol. Hráč nejvíce podobný červovi začíná hru, dále pokračujte po směru hodinových ručiček. První hráč bez kostek vyhrává kolo.

Ve svém tahu můžeš:

- 1) do prázdného středu umístit jedno či více stejných zvířat, nebo
- 2) zvířata ve středu nahradit vyšším počtem stejného zvířete, přičemž vyřazené kostky spustí 1x zvl. schopnost zvířat, nebo



- 3) zvířata ve středu nahradit stejným počtem většího zvířete, přičemž vyřazené kostky spustí 1x zvl. schopnost zvířat, nebo

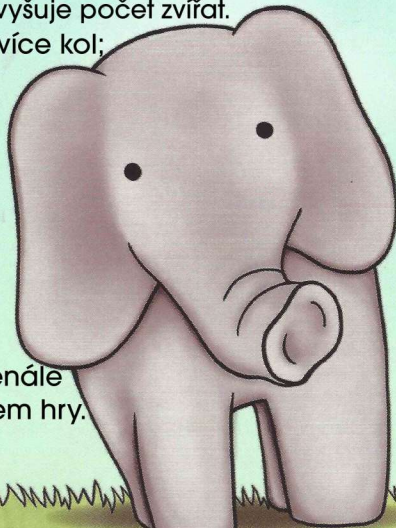


- 4) pokud žádný jiný hráč nezměnil tvoje kostky, vyřad kostky ze středu a začni nový tah, nebo
- 5) nemůžeš-li nebo nechceš-li hrát, můžeš některé či všechny své kostky přehodit, ale tah tím končí.

\* Schopnost se řídí zahranou kostkou, ne vyřazenou.

\* Symbol x2 nezvyšuje počet zvířat.

Můžete hrát na více kol;  
na konci kola si hráči spočítají penále za zbylé kostky. Vítězem je hráč nejbližší k nula bodům. Okamžik ukončení celé hry si domluvte limitem max. penále nebo max. časem hry.



Obr. Schopnost Penále



žádná schopnost

6



**přehodit**

Zvolený hráč hodí 1 kostkou.

5



**vyměnit**

2 hráči si prohodí 1 kostku.

4



**odebrat**

Odstraň 1 kostku 1 hráče.

3



**přidat**

Zvolený hráč si přidá 1 kostku.

2



**odevzdat**

Předej 1 kostku jinému hráči.

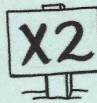
1



**past**

Tuto kostku lze jen přehodit.

0



**x2**

Schopnost zvířete použij 2x.

7

Obr. Schopnost Penále



žádná schopnost

6



**přehodit**

Zvolený hráč hodí 1 kostkou.

5



**vyměnit**

2 hráči si prohodí 1 kostku.

4



**odebrat**

Odstraň 1 kostku 1 hráče.

3



**přidat**

Zvolený hráč si přidá 1 kostku.

2



**odevzdat**

Předej 1 kostku jinému hráči.

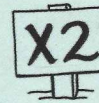
1



**past**

Tuto kostku lze jen přehodit.

0



**x2**

Schopnost zvířete použij 2x.

7

\*Schopnost se řídí symbolem  
zahrané kostky, nikoliv vyřazené.

\*Schopnost se řídí symbolem  
zahrané kostky, nikoliv vyřazené.