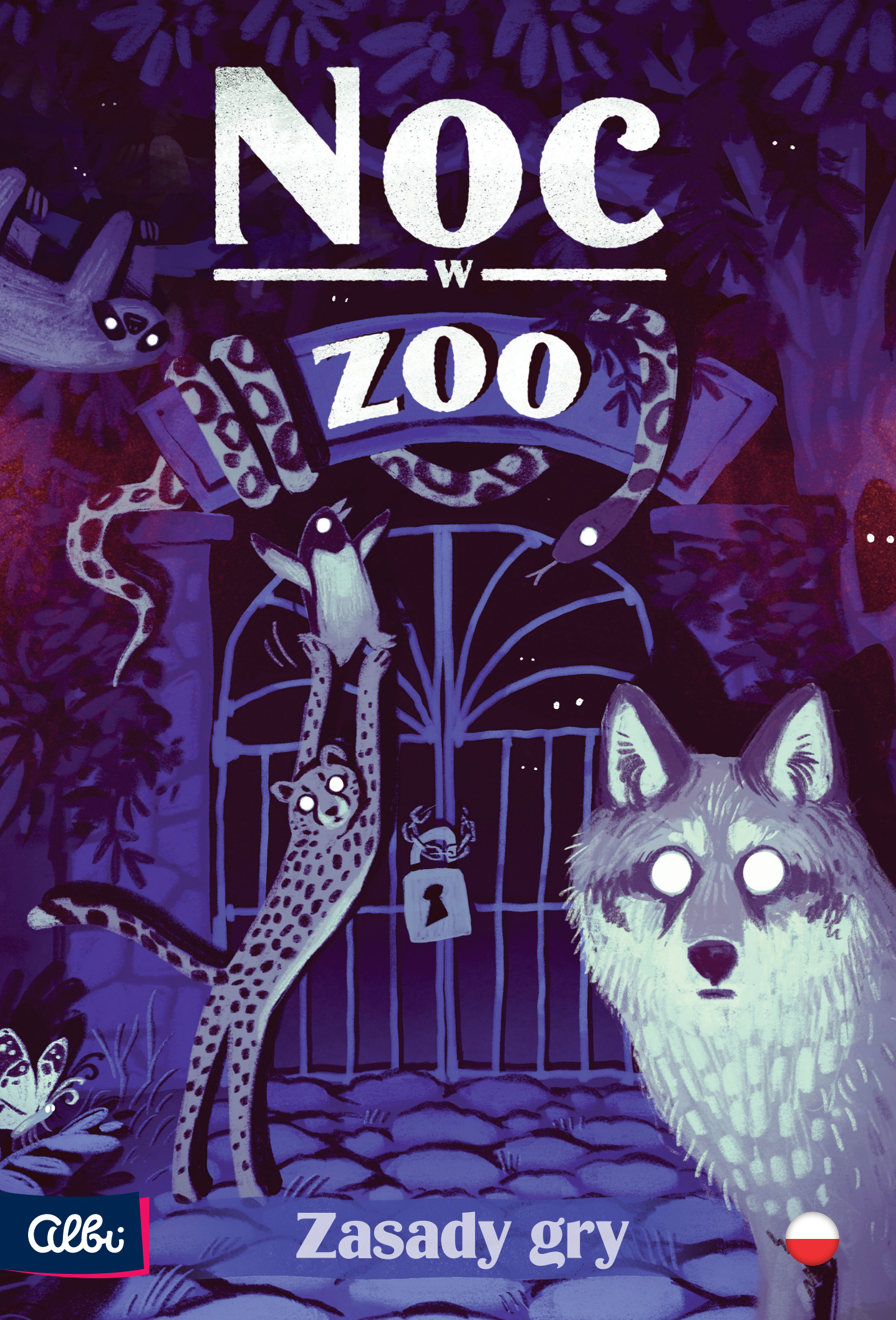


NOC

W

ZOO



Albi

Zasady gry



Późna noc. Miejski ogród zoologiczny. Niektóre zwierzęta uciekły ze swoich wybiegów! Teraz potrzebują pomocy w powrocie do zoo, zanim opiekunowie zorientują się, że ich nie ma.

Pomóżcie zwierzątkom odnaleźć właściwe ścieżki w mieście spowitym mrokiem. Wskażcie im drogę, którą będą mogły bezpiecznie wrócić na swoje wybiegi. Każde zwierzę porusza się w wyjątkowy sposób, przez co pozwala inaczej zdobywać punkty. Dlatego mądrze wybierajcie, kiedy się poruszyć czy z których akcji skorzystać, a przede wszystkim upewnijcie się, że wszyscy wrócą do łóżek na czas!



Nie chcesz czytać instrukcji?
Obejrzyj tutorial
w wersji wideo!

Zawartość:



1 plansza główna



4 plansze graczy



6 kafelków zwierząt



72 figurki zwierząt
(po 12 każdego gatunku)



48 żetonów pyłku



75 płytek akcji



42 płytki premii



9 płytek
przygotowania gry



1 znacznik pierwszego
gracza

Brakujące lub uszkodzone części? Daj nam znać, pisząc na adres e-mail eshop@albipolska.pl, a wysłamy potrzebne elementy!



6 płytek do trybu solo



4 znaczniki
50/100 punktów



4 znaczniki
punktacji

Opis elementów



Gatunek zwierzęcia

Punkty za dotarcie do zoo

Poziom trudności

Specjalne umiejętności i warunki punktowania

Kafelek zwierzęcia



Miejsca na kafelki zwierząt

Rynek dobierania

Strefa resztek

Tor punktacji

Plansza główna



Punkty na koniec gry

Pole przecznicy

Pole wejścia

Zoo

Pole na nieodnalezione zwierzę

Magazyn

Plansza gracza

Cel gry

Celem gry jest możliwie najskuteczniejsze pokierowanie waszych zwierząt z powrotem do zoo. W trakcie rozgrywki dobieracie płytki i układacie je na swoich planszach graczy, aby w ten sposób aktywować akcje oraz tworzyć ścieżki dla zwierząt. Gra kończy się po 3 etapach (każdy z etapów składa się z 5 rund). Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Przygotowanie gry

1 Planszę główną połóżcie na środku stołu w miejscu dostępnym dla wszystkich.

2 Każde z was bierze po **1 planszy gracza**, którą kładzie przed sobą. Następnie wybiera kolor, pobiera **znacznik punktacji** w wybranym kolorze i kładzie go na polu „0” toru punktacji na planszy głównej.

3 **Płytki premii** (bez oznaczeń na rewersie) podzielcie zgodnie z typem terenu (trawa, skały oraz piasek). Każdy typ umieśćcie obok planszy głównej w postaci odkrytego stosu.

4 **Kafelki zwierząt** wymieszajcie i wylosujcie 3 z nich. Suma poziomów trudności (księżyców ☾) widocznych na wylosowanych kafelkach musi wynosić co najmniej 6. Jeśli jest mniejsza, wymieszajcie kafelki ponownie i wylosujcie jeszcze raz. 3 wylosowane kafelki zwierząt umieśćcie odkryte w przeznaczonych na nie miejscach powyżej planszy głównej. Każde z was bierze po **3 figurki zwierzęcia** każdego wylosowanego gatunku.

5 **Płytki akcji** (oznaczone na rewersie symbolem 🎲) zakryjcie, wymieszajcie i utwórzcie z nich zakryty stos obok planszy głównej.

6 Ze stosu płytek akcji wylosujcie o jedną płytkę więcej, niż wynosi liczba graczy.

Położcie je odkryte na jasnoniebieskich polach (w górnym rzędzie) planszy głównej. Oto **rynek dobierania**.

7 Każde z was losuje **1 płytkę przygotowania gry**, a następnie rozstawia na swojej planszy gracza figurki zwierząt, stawiając je na „polach na nieodnalezione zwierzęta” zgodnie ze wskazaniem na wylosowanej płytce. Gatunek każdego zwierzęcia jest oznaczony literą odpowiadającą literze na planszy głównej. Jedno zwierzę każdego gatunku jest oznaczone symbolem 🐾 – oznacza to, że zaczyna grę na **polu wejścia**. Zwierzęta znajdujące się na polach wejścia są już „odnalezione”.

Przykład: ustaw wszystkie leniwce na polach na nieodnalezione zwierzęta oznaczone literą A na płytce przygotowania gry. Następnie przestaw leniwca po lewej na pole wejścia.

8 Odwróćcie swoje **płytki przygotowania gry** na drugą stronę. W trakcie gry będziecie na nich przechowywać zwierzęta, które wrócą do zoo.

9 Wybierzcie gracza rozpoczynającego. Może być to osoba, która ostatnio widziała jakieś zwierzę albo udzieliła mu pomocy. Jeśli nie możecie się zdecydować, wylosujcie. Ta osoba otrzymuje **znacznik pierwszego gracza**.



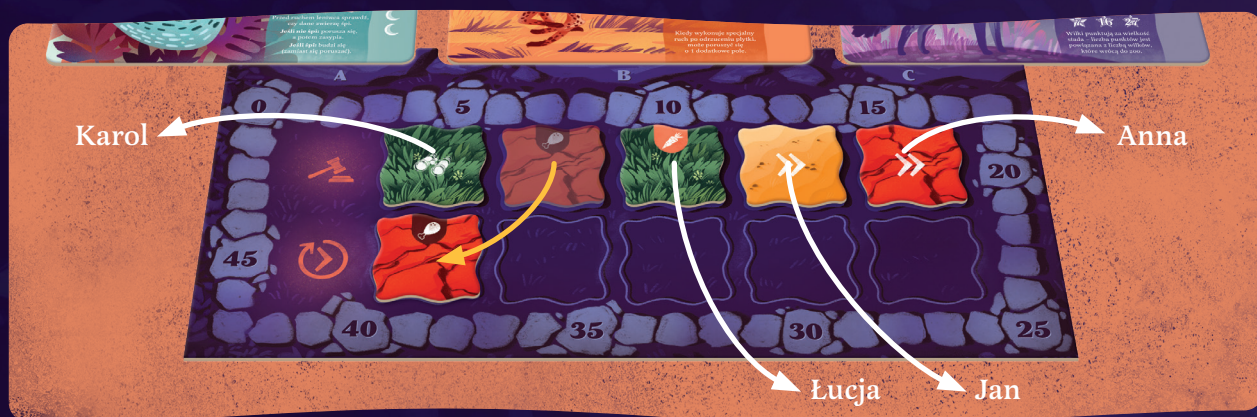
Przebieg gry

Rozgrywka składa się z 3 etapów, z których każdy jest podzielony na 5 rund. W każdej rundzie dobieracie kolejno po 1 płytkę z planszy. Rundy są podzielone na 3 fazy rozgrywane w następującej kolejności:

1. Faza dobierania płytek
2. Faza dokładania płytek
3. Faza porządkowania

1. Faza dobierania płytek

Zaczynamy od pierwszego gracza i kontynuujemy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każde z was musi wziąć 1 płytkę akcji z rynku dobierania z planszy głównej. Kiedy wszyscy dobierzecie po jednej płytce, ostatnią z nich przesuniecie do rzędu poniżej, do **strefy resztek**, i umieścicie ją na pierwszym wolnym polu od lewej.



Kilka słów o płytkach

W grze dostępne są dwa rodzaje płytek:



Płytki akcji: zdobywacie je podczas *Fazy dobierania płytek*. Na płytkach tego rodzaju mogą występować symbole akcji albo symbole pożywienia. Symbole akcji należy rozpatrzyć w fazie dokładania płytek, natomiast symbole pożywienia są sprawdzane dopiero przy podliczaniu punktów na koniec gry. Jeśli na płytce widoczne są dwa symbole akcji, musisz wybrać tylko jeden z nich i go rozpatrzyć.

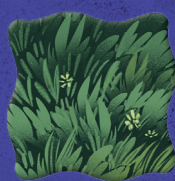


Płytki premii: zdobywacie je za pośrednictwem akcji. Na płytkach tego rodzaju nie ma żadnych symboli akcji, ale nadal mogą one aktywować akcje z planszy gracza.

Na płytkach obu rodzajów występują trzy typy terenu:



Skąły



Trawa



Piasek

2. Faza dokładania płytek

W tej fazie wykorzystujecie zgromadzone płytki. W swojej kolejce możesz wybrać jedną z 3 opcji:

- dołożenie płytki na polu przecznicy na swojej planszy gracza,
- dołożenie płytki do swojego magazynu na swojej planszy gracza,
- odrzucenie płytki w celu wykonania specjalnego ruchu.

Dołożenie płytki na swojej przecznicy

Kiedy dokładasz płytkę na polu przecznicy w swoim mieście (obszarze 5×5 na planszy gracza), możesz umieścić ją na dowolnym pustym polu przecznicy (takim, na którym nie ma płytki). Jeśli na zajmowanym polu albo na dokładanej płytce widnieje symbol akcji, możesz od razu ją wykonać. Jeśli zarówno płytką, jak i pole zapewniają akcję, możesz wykonać je w dowolnej kolejności, ale każdą akcję musisz zakończyć przed rozpoczęciem kolejnej. Jeżeli na polu przedstawiony jest warunek aktywacji (patrz niżej), aby uruchomić tę akcję, musisz umieścić na nim płytkę odpowiedniego typu. Jeśli nie zależy ci na aktywowaniu akcji, możesz na danym polu umieścić płytkę, której typ nie spełnia warunku aktywacji. Raz dołożonej płytki nie można przekładać.



Przykład: Jan umieszcza płytkę z trawą. Spełnia warunek przedstawiony na wybranym polu, dlatego zyskuje akcję ruchu zwierzęcia.



Warunki aktywacji



Aby spełnić ten warunek, musisz na tym polu umieścić płytkę, na której widnieje symbol . Nie musisz rozpatrzeć akcji z dokładanej płytki, aby spełnić warunek aktywacji danego pola.



Aby spełnić ten warunek, musisz na tym polu umieścić płytkę akcji albo premii przedstawiającą teren wskazanego typu.



Aby spełnić ten warunek specjalny (oznaczony ciemniejszym polem na planszy gracza), musisz na obu wskazanych polach umieścić płytki tego samego typu. Wówczas otrzymasz określoną premię, ale stanie się tak, dopiero kiedy oba te pola zostaną zakryte (5 punktów, 2 ruchy albo 2 płytki premii).

Symbole akcji



Odnajdź nowe zwierzę: ustaw dowolną figurkę swojego nieodkrytego zwierzęcia na polu wejścia. Od teraz możesz poruszać tą figurką.



Weź płytkę premii: pobierz z puli płytkę premii wybranego typu. Możesz natychmiast położyć ją na dowolnym pustym polu przecznicy na swojej planszy, dodać ją do swojego magazynu albo ją odrzucić. Na płytkach premii nie ma żadnych symboli, ale dołożenie ich na planszę może standardowo aktywować symbole na planszy gracza.



Punkty zdobywane od razu: zdobywasz punkty w liczbie wskazanej w symbolu klejnotu. Na torze punktacji przesun swój znacznik do przodu o odpowiednią liczbę pól.



Ruch zwierząt: na ogół pojedyncza strzałka pozwala poruszyć 1 figurkę zwierzęcia o 1 płytkę (przecznicę). Zwierzęta mogą poruszać się tylko w pionie i w poziomie między sąsiednimi (mającymi wspólną krawędź) płytkami akcji lub premii. Podwójną strzałkę możesz wykorzystać albo do poruszenia 1 zwierzęcia dwukrotnie, albo do poruszenia 2 zwierząt o 1 pole. Niektóre kafelki zwierząt mogą zmieniać zasady ruchu dla zwierząt danego gatunku. Na jednym polu może znajdować się kilka zwierząt. Jeśli w dowolnym momencie ruchu figurka zwierzęcia dotrze do zoo (pola na środku planszy gracza), oznacza to, że udało mu się bezpiecznie wrócić do domu – usuń jego figurkę z planszy i postaw ją na swojej zakrytej płytce przygotowania gry. Na koniec gry otrzymasz punkty za tę figurkę. Wszelkie punkty ruchu, które jej zostały, przepadają. W żadnym momencie figurki zwierząt nie mogą wrócić na pola wejścia ani na pola na nieodkryte zwierzęta.

Dołożenie płytki do magazynu

Dołóż właśnie zdobytą płytkę do swojego magazynu, aby skorzystać z niej później. Limit płytek, które możesz przechowywać w magazynie, wynosi 2. Płytki z magazynu możesz wykorzystać w dowolnym momencie swojej tury (jedynym wyjątkiem jest sytuacja, w której wykonujesz 2 ruchy pochodzące z jednej akcji – wówczas nie możesz pomiędzy nimi wykorzystać płytki ze swojego magazynu). Kiedy używasz płytki z magazynu, możesz dołożyć ją na polu przecznicy na swojej planszy albo odrzucić, aby wykonać ruch specjalny.



Przykład: po dołożeniu płytki z podwójną strzałką Jan może wykonać maksymalnie 2 ruchy, które postanawia podzielić pomiędzy lwa i geparda.



Odrzucenie płytki w celu wykonania specjalnego ruchu



W swojej kolejce możesz odrzucić płytkę akcji lub premii (dobraną w tej rundzie z rynku albo znajdującą się w twoim magazynie), aby wykonać specjalny ruch. Kiedy się na to zdecydujesz, poruszasz WSZYSTKIE swoje zwierzęta, które w danej chwili znajdują się na terenie odpowiadającym odrzuconej płytce (z polami wejść włącznie). Podczas tego ruchu obowiązują standardowe zasady ruchu zwierząt. Możesz wykonać tę akcję kilka razy w dowolnym momencie swojej kolejki w *Fazie dokładania płytek*. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, w której wykonujesz 2 ruchy pochodzące z jednej akcji – w takim wypadku nie możesz pomiędzy nimi odrzucić płytki, aby poruszyć zwierzęta.



Przykład: Karol odrzuca ze swojego magazynu płytkę z trawą. Dzięki temu może poruszyć wszystkie swoje zwierzęta, które w danym momencie znajdują się na trawie. Przesławia geparda o 2 pola (dzięki jego specjalnej umiejętności) oraz leniwca, który po ruchu zasypia (wynika to z jego specjalnej umiejętności). Teoretycznie Karol chciałby także poruszyć wilka, ale nie może tego zrobić, ponieważ z jego polem nie sąsiaduje żadna płytka, na którą mógłby się poruszyć.

3. Faza porządkowania

Po tym, jak wszyscy gracze skończą fazę dokładania płytek, rozpoczyna się ostatnia faza rundy – *Faza porządkowania*.

Uzupełnienie rynku

Wylosujcie ze stosu nowe płytki akcji w liczbie równej liczbie graczy powiększonej o jeden. Połóżcie je odkryte na rynku dobierania na planszy głównej.

Znacznik pierwszego gracza

Znacznik pierwszego gracza jest przekazywany zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Osoba, która go otrzyma, rozpoczyna kolejną fazę dobierania następnej rundy, wybierając płytkę akcji z uzupełnionego rynku.

Ruch na koniec etapu

Na koniec każdego etapu (**po 5., 10. oraz 15. rundzie**) następuje ruch na koniec etapu. Wszyscy możecie wykonać ten ruch. W celu przyspieszenia rozgrywki możecie rozpatrzyć go jednocześnie.

Na koniec każdego etapu sprawdźcie, który typ terenu najczęściej występuje w strefie resztek (dolnym rzędzie na planszy głównej). W przypadku remisu wygrywa typ terenu występujący najbliższej lewej strony toru. Wszystkie odnalezione zwierzęta, które w danej chwili znajdują się na polach z terenem danego typu albo na polach wejścia z terenem danego typu, wykonują 1 ruch zgodnie ze standardowymi zasadami ruchu zwierząt danego typu. Następnie usuńcie ze strefy resztek wszystkie płytki i odłóżcie je w odkrytym stosie obok planszy. Przy pomocy tych stosów możecie sprawdzić, ile rund zostało rozegranych.



Przykład: w strefie resztek znajdują się następujące płytki: skały, piasek, skały, piasek, trawa. Skały i piasek remisują (po 2 płytki). W związku z tym, że skały są najbliższej lewej strony, to one wygrywają remis, dlatego wszystkie zwierzęta znajdujące się na skałach wykonują 1 ruch.

Koniec gry

Rozgrywka kończy się po 3. etapie. Na koniec gry podliczacie punkty w następujący sposób:



Zwierzęta w zoo

Każde z was otrzymuje punkty za każde zwierzę, które wróciło do waszego zoo, zgodnie z unikalnymi zasadami punktowania wskazanymi na kafelku zwierzęcia danego gatunku.



Zwierzęta w mieście

Każde odnalezione zwierzę (znajdujące się na płytce albo na polu wejścia), które nie dotarło do zoo, zapewnia 1 punkt.

Symbole pożywienia

Na płytkach akcji występuje 7 różnych symboli pożywienia 🍎 🥕 🥦 🍌 🥥 🥑 🥦. Każde z was otrzymuje punkty w zależności od liczby różnych symboli pożywienia znajdujących się na polach przecznic na swojej planszy gracza (ale nie w magazynie). Punkty przyznawane są tylko raz za najlepszy (największy) zestaw różnych symboli, zgodnie z tabelką po prawej.

2	3	4	5	6	7
★6	★8	★11	★16	★22	★30

Gracz z najlepszym wynikiem wygrywa! W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma w swoim zoo więcej zwierząt. Nadal jest remis? W takim razie gracze dzielą się odniesionym zwycięstwem.



Przykład: na koniec gry Karol otrzymuje 39 punktów za zwierzęta, które wróciły do jego zoo. Następnie otrzymuje 3 punkty za odnalezione zwierzęta w mieście. Na koniec otrzymuje 8 punktów za 3 różne symbole pożywienia (mięso, marchewkę oraz jabłko). Łącznie zdobył 50 punktów.

Tryb solo

W trybie solo testujesz swoje umiejętności w pojedynku z opiekunem o imieniu Leo. Leo dobiera płytki z rynku podobnie jak przeciwnik w rozgrywce dwuosobowej.

Przygotowanie gry

Przygotowanie gry wygląda bardzo podobnie jak podczas rozgrywki dwuosobowej, z następującymi zmianami:

- przygotuj tylko jedną planszę gracza (dla siebie),
- weź 6 płytek do trybu solo, zakryj je, wymieszaj i połóż w zakrytym stosie obok planszy głównej,
- w trakcie losowania płytek akcji pamiętaj, aby wylosować 3 z nich (tak jak podczas rozgrywki dwuosobowej).

Przebieg gry

Na początku Leo otrzymuje znacznik pierwszego gracza. Rozgrywka przebiega tak samo jak w wariantcie dwuosobowym, a Leo zachowuje się jak standardowy gracz, mimo że nie posiada swojej planszy. W każdej rundzie w *Fazie porządkowania* znacznik jest przekazywany między Leo a tobą.



Przykład: Leo wykonuje turę jako pierwszy. Zaczyna od wybrania pierwszej płytki od lewej. Dobiera ją i usuwa z gry. Anna wybiera pierwszą płytkę od prawej. Środkowa płytką jest przesuwana do strefy resztek.

Faza dobierania płytek

Na początku *Fazy dobierania płytek* odkryj wierzchnią płytę ze stosu płytek do trybu solo. Gracz rozpoczynający wykonuje swoją turę jako pierwszy.

W swojej turze Leo wybiera z rynku dobierania płytę oznaczoną 1 na właśnie odkrytej płytce. Jeśli na danym miejscu nie ma żadnej płytki, zamiast tego bierze płytę z miejsca oznaczonego 2. Usuń z gry płytę wybraną przez Leo.

Swoje tury wykonujesz tak samo jak podczas normalnej rozgrywki. Po tym jak oboje z Leo dobierzecie po płytce, pozostałą płytę przesun do strefy resztek pod rynkiem i umieść ją na pierwszym wolnym polu od lewej.

Ponowne wymieszanie płytek do trybu solo

Jeśli na odkrytej płytce do trybu solo widnieje symbol wymieszania ⌚, weź wszystkie płytki do trybu solo (zarówno odkryte, jak i zakryte), zakryj je wszystkie, wymieszaj i stwórz z nich nowy stos.

Kontynuuj rozgrywkę w ten sposób do momentu jej zakończenia.

Podliczanie punktów

Podlicz swoje punkty zgodnie ze standardowymi zasadami. Następnie porównaj swój wynik z tabelą obok, aby ustalić, jaki tytuł nadał ci Leo.

Tytuł nadany przez Leo

90+	Duch zoo
80-89	Uciekający tygrys
65-79	Bystry szympan
50-64	Podstępna łasica
0-49	Zagubiony lemur

Albi

www.albipolska.pl
Wszelkie prawa
zastrzeżone



Zachęcamy do ocenienia
Nocy w zoo w serwisie
BoardGameGeek.com

Projekt gry: Tomáš Holek
Ilustracje: Tereza Kovandová
DTP oraz grafika: Anežka Bělohoubková
Development: Michal Šmíd
Kierownictwo produkcji: Jan Cízner
Redakcja zasad: Barbora Šulcová, Tomáš Benda
Korekta: Corinna Spellerberg (Textguru)

Wersja polska
Opracowanie: Albi Polska i Game Bakery
Tłumaczenie: Game Bakery
Redakcja: Kamila Biedrońska
Korekta: Wioleta Żyłowska

Specjalne zasady zwierząt

Zwierzę **nigdy** nie może wejść na pole przecznicy, na którym nie ma żadnej płytki (oczywiście z wyjątkiem pola zoo). Zasada ta musi być przestrzegana zawsze, niezależnie od umiejętności poruszania się zwierzęcia.

Na jednym polu może znajdować się kilka zwierząt.



Pingwin



Kiedy pingwin się porusza, ślizga się na najdalszą płytkę w linii prostej. Kiedy dotrze do zoo, natychmiast się w nim zatrzymuje.

Każdy pingwin, który wróci do zoo, na koniec gry zapewnia 5 punktów.



Gepard



Kiedy gepard wykonuje specjalny ruch (po odrzuceniu płytki), może poruszyć się dodatkowo o 1 płytkę (czyli maksymalnie o 2 płytki przecznic).

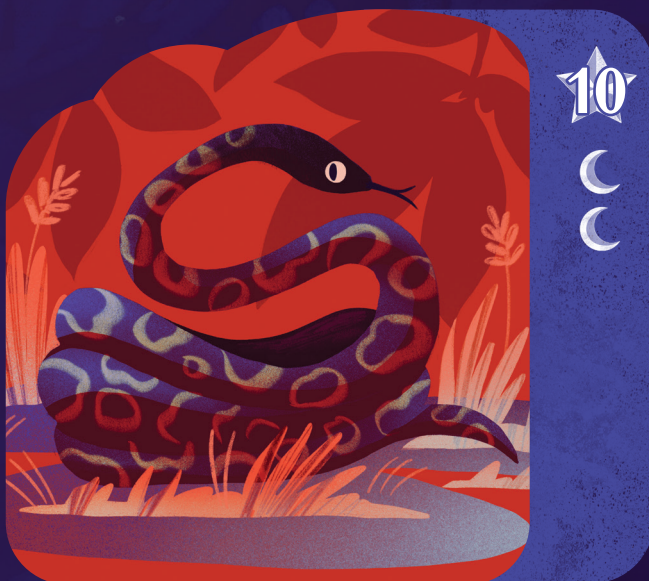
Każdy gepard, który wróci do zoo, na koniec gry zapewnia 6 punktów.



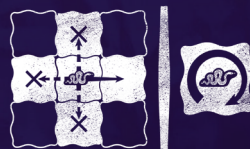
Wilk



Na koniec gry punkty za wilki, które wróciły do zoo, zależą od tego, ile ich jest: jeden wilk to 7 punktów, dwa wilki to 16 punktów, trzy wilki to 27 punktów.



Wąż



Kiedy wąż się porusza, przesuwa się o 1 płytkę w kierunku, w którym jest zwrócony. Podczas ruchu nie może skręcać w prawo ani w lewo. Za 1 punkt ruchu możesz zmienić kierunek, w którym wąż jest zwrócony. Po odkryciu wąż zaczyna grę zwrócony w stronę pół przecznicy.

Każdy wąż, który wróci do zoo, na koniec gry zapewnia 10 punktów.



Motyl



 Podczas przygotowania gry przygotujcie żetony pyłku.

Kiedy motyl wykonuje specjalny ruch (po odrzuceniu płytki), jeśli się poruszy, zdobywa 1 żeton pyłku, który umieszcza na swojej figurce. Na jednej figurce motyla mogą znajdować się maksymalnie 4 żetony pyłku.

Każdy motyl, który wróci do zoo, zapewnia na koniec gry liczbę punktów zależną od liczby zebranych żetonów pyłku: jeden żeton pyłku to 5 punkty, dwa żetony pyłku to 7 punktów, trzy żetony pyłku to 9, cztery żetony pyłku to 11 punktów.



Leniwiec



Przed poruszeniem leniwca musisz sprawdzić, czy śpi. Jeśli nie śpi, porusza się o 1 płytkę, po czym zasypia. Oznacz to, kładąc jego figurkę na boku. Jeżeli leniwiec śpi, zamiast go poruszyć, obudź go – oznacz to, stawiając jego figurkę pionowo. Po odkryciu leniwiec zaczyna obudzony.

Każdy leniwiec, który wróci do zoo, na koniec gry zapewnia 15 punktów.