



Autor hry: Reiner Knizia | Ilustrace: Kwanchai Moriya | Grafický návrh: Brigette Indelicato

Vydavatelé: Nick Murray a Kyle Spackman | Editor: Jon Healey

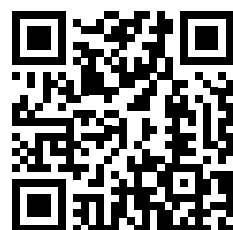
Co kdyby zoo řídila zvířata samotná?

Tato divoká vláda by nejspíše stála na podpoře ostatních zvířat a těžila by ze slávy, pozornosti a prestiže vykulených návštěvníků. Nejambicióznější tvorové by samozřejmě usilovali o místo v Expozici hvězd a hlavní hvězda by byla zvolena Maskotem zoo.

Druh, který se chce dostat do Expozice hvězd, musí postupovat nahoru v hierarchii expozic s většinou podporou zvířecích voličů nebo s pomocí Strážce zoo. A hlavní hvězdou se stane druh, který získá nejvíce vavříků jak od šílících příznivců, tak od závidějících soupeřů.

Jak lze získat podporu a vysloužit si vavříky? Vychytralým politikařením, důmyslným vyjednáváním a bezcitným intrikařením. Maskotem zoo se může stát jen jeden.

Kam kráčíte? To je zásadní otázka ve hře Zoo vadis.



**PODÍVEJTE SE NA
VIDEONÁVOD**



CÍL HRY

Vyjednávejte a posouvejte svá zvířata do Expozice hvězd a získávejte vavříny. Hra končí v okamžiku, kdy jsou všechna místa v Expozici hvězd zaplněna. Hráč, který má na konci hry nejvíce vavřínů, vítězí a stává se Maskotem zoo. Ale pozor. Vavříny jsou zcela bezcenné, pokud v Expozici hvězd nemáte alespoň jedno ze svých zvířat.



HERNÍ KOMPONENTY



42 figurek zvířat (6 každého druhu)



6 figurek páva

14 žetonů schopností
(2 každého druhu)



1 oboustranný herní plán



7 hráčských zástěn



1 látkový pytlík



102 žetonů vavřínů různých hodnot

(60x I, 4x II, 4x II Strážce zoo, 3x II páv, 4x II schopnost, 12x III, 9x IV, 6x V)



1 žeton Strážce zoo



PŘÍPRAVA HRY

1. Umístěte herní plán doprostřed stolu nahoru stranou odpovídající počtu hráčů.
2. Umístěte po jedné figurce páva na každé políčko herního plánu zobrazující odpovídající počet hráčů. Zbylé figurky pávů vraťte do krabice.
3. Umístěte žetony vavřínu s hodnotou „1“ do zásoby vedle herního plánu. Zbylé žetony vavřínu (hodnoty 2–5) vložte do látkového pytlíku. Na herní plán umístěte jeden žeton vavřínu lícem nahoru na každé odpovídající políčko. Vytáhněte je náhodně z látkového pytlíku.
4. Umístěte žeton Strážce zoo lícem nahoru na žeton vavřínu, který se nachází přímo pod Expozicí hvězd.
5. Každý hráč si zvolí zvířecí druh, za který bude hrát, a vezme si odpovídající zástěnu, žetony schopností a šest figurek zvířat. Následně rozloží zástěnu před sebou a umístí 6 figurek zvířat před zástěnu tak, aby na zásobu figurek viděli ostatní hráči. Poté zasune dva žetony schopností shora do zástěny.
6. Každý hráč si vezme ze zásoby dva žetony vavřínu „1“ a umístí je za svou zástěnu.
7. Hru začíná hráč, který jako poslední navštívil zoo. (Nebo ten, kdo měl jako poslední opici.)

PRŮBĚH HRY

Hru začíná první hráč a poté hra až do jejího konce pokračuje ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu provedete jednu akci. Můžete si vybrat z následujících možností:



Přidejte do zoo své zvíře



Posuňte páva



Posuňte jedno své zvíře

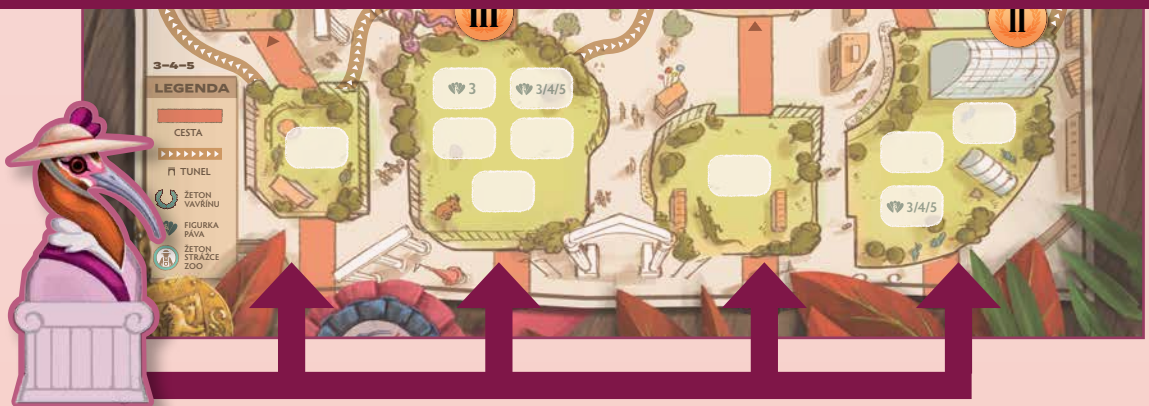


Přesuňte Strážce zoo

Přesný popis akcí najdete dále.



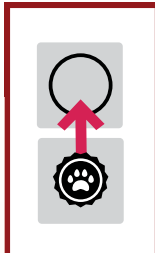
PŘIDEJTE DO ZOO SVÉ ZVÍŘE



Vezměte ze své zásoby jednu figurku zvířete a umístěte ji na prázdné místo do jedné ze čtyř expozic ve spodní části herního plánu. Tuto akci si nemůžete zvolit, jsou-li všechny expozice ve spodní části herního plánu obsazené.



POSUŇTE JEDNO SVÉ ZVÍŘE



Posuňte svou figurku zvířete po cestě směrem nahoru z jedné expozice do druhé. Zvíře můžete posunout, jen pokud:

Máte většinovou podporu v expozici, kterou chcete opustit.

NEBO

Na cestě, po které chcete zvíře posunout, se nachází žeton Strážce zoo.

Hlasování

Díky hlasování můžete získat většinovou podporu, která vám umožní posunout své zvíře. Jeden hlas máte za každé své zvíře nacházející se v expozici, kterou chcete opustit. Za každé zvíře jiného hráče, které se v této expozici také nachází, můžete získat jeden hlas od daného hráče, pokud se tento hráč rozhodne vás podpořit. Nacházíte-li se v expozici s jedním místem, většinová podpora je automatická. V případě větších expozic se třemi, pěti nebo sedmi místy budete pravděpodobně potřebovat hlasy jiných hráčů nebo pávů, abyste mohli odejít. K opuštění expozice se třemi místy potřebujete dva hlasy, s pěti místy hlasy tři a k opuštění expozice se sedmi místy potřebujete čtyři hlasy.

Pozn.: Požadavky na počet hlasů určuje celkový počet míst v dané expozici, nikoli aktuální počet zvířat v ní. Vaše zvíře může expozici opustit i v případě, že není zcela zaplněna zvířaty. Potřebujete k tomu jen dostatek hlasů.



PŘÍKLAD: V expozici s pěti místy máte dvě svá zvířata. Jiný hráč tam má jedno zvíře. Zbývá dvě místa v expozici jsou prázdná. Chcete posunout své zvíře do další expozice. Abyste tak mohli učinit, potřebujete tři hlasy, protože chcete opustit expozici s pěti místy. I když máte v expozici nejvíce zvířat, musíte dostat podporu od jiného hráče. V opačném případě nemůžete zvíře posunout.

Pozn.: Zvolí-li si hráč tuto akci a nezíská náležitou podporu, aby mohl posunout své zvíře, může se pokusit posunout jiné zvíře v jiné expozici nebo si může zvolit úplně jinou akci.

Vyjednávání

Někdy dokážete získat většinovou podporu tím, že máte v expozici dostatek svých vlastních zvířat. Jindy se však pro získání potřebných hlasů budete muset domluvit s jinými hráči a/nebo podplatit pávy.

Hráči mohou obchodovat s vavříny, se sliby pro hlasování, sliby posunutí či neposunutí svými zvířaty nebo Strážcem zoo, se sliby nevyužití či využití zvířecích schopností nebo s jakýmikoli jinými sliby týkajícími se právě probíhajícího kola nebo kol budoucích. Sliby, které se týkají aktuálního kola, musí být dodrženy. Všechny ostatní sliby mohou být dle uvážení hráče porušeny, nebo dodrženy.

Vyjednávání a dohody smějí probíhat v každém okamžiku hry mezi libovolným počtem hráčů, a to i když tito hráči nejsou na tahu. Žádný hráč nikdy není nucen vyjednávat ani přijmout nabídku jiného hráče.

Tip: Hráči, kteří uskuteční více obchodů a uzavřou více dohod, mají obvykle větší šanci zvítězit. Můžete tím pomoci jiným hráčům, ale pomáháte také sobě!



PŘÍKLAD: V expozici s pěti místy máte dvě svá zvířata. Je tam také jedno zvíře jiného hráče. K tomu, abyste tuto expozici opustili, potřebujete tři hlasy, takže se domluvíte s jiným hráčem. Nabídnete mu dva vavříny a příslib, že později hlasem podpoříte jeho zvíře (když vás k tomu vyzve). Slib k odevzdání dvou vavřínu musí být dodržen v tomto kole. Slib, že ho podpoříte svým hlasem, může být později porušen.

Podplácení pávů ve vaší expozici

Abyste obdrželi hlas od páva, musíte ho podplatit. Každý páv akceptuje pouze úplatek v podobě vavřínu s hodnotou „II“ nebo vyšší. Dva žetony vavřínu s hodnotou „I“ nejsou dostačující. Žetony použité jako úplatek vraťte do krabice.

V jedné expozici můžete podplatit i více pávů než jednoho.



Pravidla pohybu

Základní pravidla pro posun zvířat jsou jednoduchá.

- Můžete posouvat jenom svá vlastní zvířata.
- Nemůžete se s figurkou zvířete vrátit zpátky (směrem od Expozice hvězd dolů).
- Zvířata se posouvají po cestách (ne skrze tunely) a nemůžou přeskocit expozici.
- Zvíře se nemůže posunout do expozice, která je plně obsazená.
- Zvíře se může posunout po jakékoli cestě vedoucí z expozice bez ohledu na to, na jakém místě v expozici se nachází.

V některých případech nebudete moci posunout žádné ze svých zvířat. To nastane, když všechny expozice nad vašimi zvířaty budou obsazené.

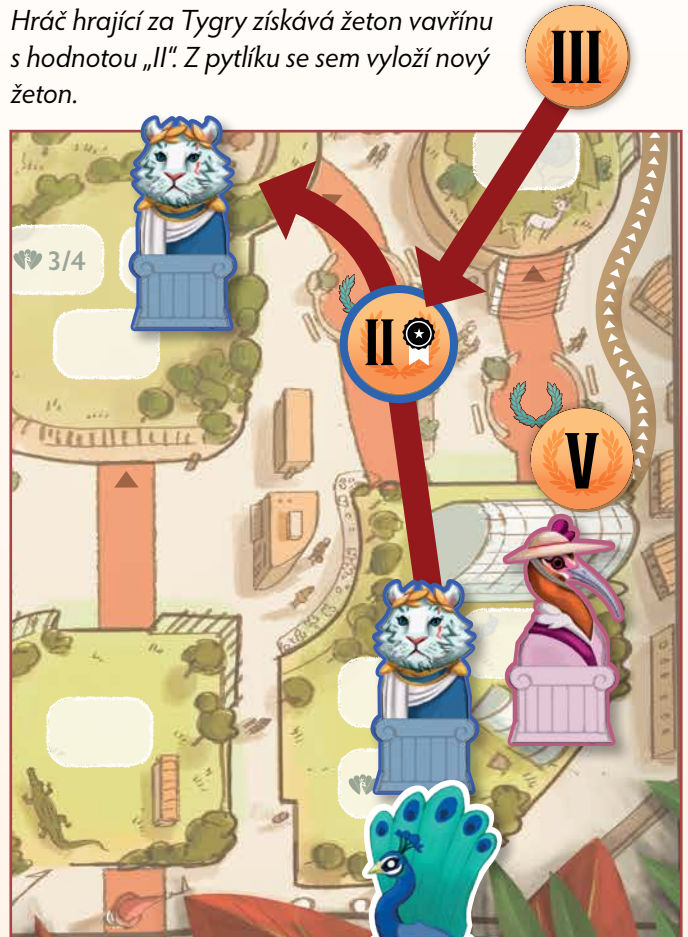
Obvykle nezáleží na tom, jaké místo v expozici zvířetem obsadíte, když do ní vstoupíte. Pouze při vstupu do Expozice hvězd obsazujte místa postupně dle číselného označení počínaje místem č. 1. Toto je důležité pro určení vítěze v případě nerozhodnosti na konci hry.



Sbírání vavřínů

Když posunete zvíře z expozice se třemi, pěti nebo sedmi místy, můžete po cestě sebrat žeton vavřínu. Poté na jeho místo vyložíte lícem nahoru nový žeton vytažený z pytlíku.

Hráč hrající za Tygry získává žeton vavřínu s hodnotou „II“. Z pytlíku se sem vyloží nový žeton.

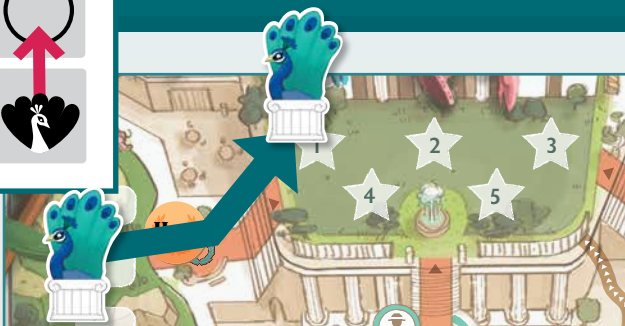
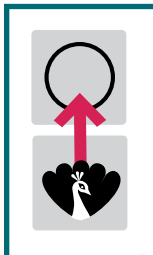


Všechny získané vavříny si ukládejte za svou zástěnu tak, aby na ně ostatní hráči neviděli.

Žetony vavřínů můžete získat také pomáháním jiným hráčům při posunu jejich figurkami. Vždy když zvíře získá hlas od **jiných** hráčů, tyto hráči jsou odměněni žetonem vavřínu. Za každý svůj hlas, kterým zvíře podpořili, si vezmou ze zásoby jeden žeton s hodnotou „I“. Tyto žetony obdrží navíc k dohodnuté odměně mezi hráči, ale jen pokud jsou stále v zásobě. Pokud zvíře dostalo více hlasů, než je potřeba, žetony vavřínů obdrží jen ti hráči, jejichž hlasy mu umožnily posun. O tom, kteří hráči to jsou, rozhoduje hráč, který zvíře posouvá.

Pozn.: Nemůžete směňovat své žetony vavřínů za žetony vavřínů „I“ ze zásoby. Můžete však zkusit vyjednávat směnu svých žetonů s ostatními hráči.

POSUŇTE PÁVA



Pávi jsou známí tím, že se po zoo pohybují volně po různých expozicích. To proto, že nejsou nebezpeční pro návštěvníky ani pro ostatní zvířata.

Posuňte páva po cestě směrem nahoru z jedné expozice do druhé. Pro pávy platí stejná pravidla pro posun (více na straně 7) jako pro jiná zvířata s následujícími výjimkami:

- Pávi mohou expozici opustit i bez většinové podpory od jiných zvířat, takže se nekoná žádné hlasování. V expozici, do níž páva posouváte, však stále musí být volné místo.

- Pávi při posunu nikdy nesbírají žetony vavřínu. Nicméně vždy, když páva posunete, získáte ze zásoby žeton vavřínu s hodnotou „I“.

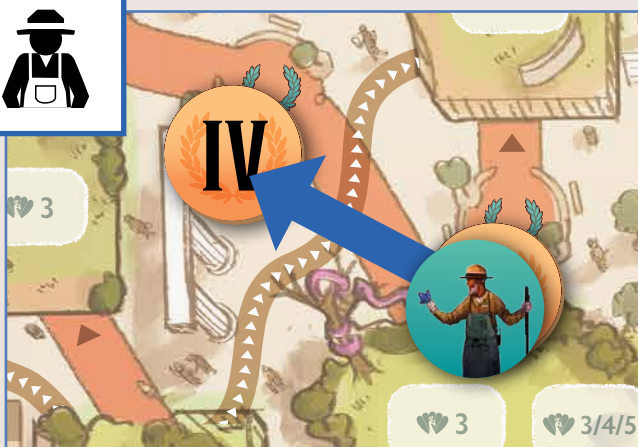
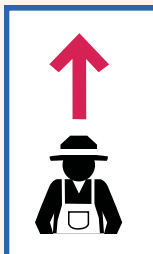
Pávi se mohou posunout do Expozice hvězd, aby tam případně blokovali místa, což dokonce může spustit konec hry.



Posun pávem se obvykle počítá jako vaše akce. Pokud ale při posunu svého zvířete získáte některý z těchto speciálních žetonů, můžete páva posunout na konci svého tahu jako jednorázovou

bonusovou akci. (Nezapomeňte si za posun páva vzít žeton vavřínu s hodnotou „I“!) Protože se posunuje vaše zvíře, pouze vy můžete získat tento žeton a využít tuto bonusovou akci pro posun páva. Tato bonusová akce platí pouze pro daný tah hráče a také není přenosná. Její využití (kterého páva si zvolíte a kam ho přesunete) však záleží na vašem vyjednávání. Pokud se tohoto žetonu zbavíte v rámci obchodu, bonusová akce se již znovu neaktivuje.

PŘESUŇTE STRÁŽCE ZOO



Není úplně jasné, jak zvířata získala svou inteligenci a následně i kontrolu nad celým zoo. Víme jen to, že zde mohl zůstat pouze jeden člověk: přátelský Strážce zoo.

Přesuňte Strážce zoo na jakýkoli jiný žeton vavřínu na herním plánu. Umístěte žeton Strážce zoo navrch vybraného žetonu vavřínu.



Přesun Strážce zoo se obvykle počítá jako vaše akce. Pokud však při posunu svého zvířete získáte některý z těchto speciálních žetonů, můžete Strážce zoo

posunout na konci svého tahu jako jednorázovou bonusovou akci. Protože se posouvá vaše zvíře, pouze vy můžete získat tento žeton a využít tuto bonusovou akci pro posun Strážce zoo. Tato bonusová akce platí pouze pro daný tah hráče a také není přenosná. Její využití (kam Strážce přesunete a jestli vůbec) však záleží na vašem vyjednávání. Pokud se tohoto žetonu zbavíte v rámci obchodu, bonusová akce se již znovu neaktivuje.

Strážce zoo ovlivňuje hru dvěma způsoby.

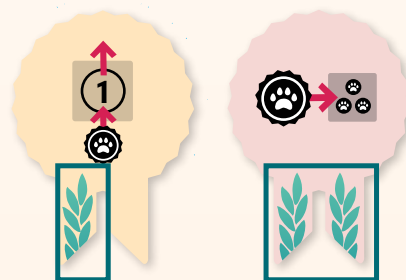
- Přítomnost Strážce zoo na cestě znamená, že zvíře se může po této cestě posunout bez většinové podpory v expozici, ze které odchází.
- Strážce zoo zakrývá žeton vavřínu, takže hráč, který posunuje své zvíře po této cestě, nezískává žeton vavřínu. Pozn.: Během hry se kdykoli můžete podívat na žeton vavřínu pod žetonem Strážce zoo.

SCHOPNOSTI ZVÍŘAT



Následující pravidla platí pro využívání schopností zvířat.

- Svě žetony schopností nemůžete předávat jiným hráčům. Jsou to schopnosti vašich zvířat!
- Efekt svých vlastních schopností však nemůžete aplikovat sami na sebe, jenom na druhé hráče.
- Můžete ho aplikovat i na páva, ale jen když ho posouvá jiný hráč. Aktivní hráč posouvající páva má právo tento efekt přijmout, nebo odmítnout.
- Během jednoho tahu může jakýkoli počet hráčů aktivovat schopnosti svých zvířat.
- Po využití schopnosti svého zvířete musíte odstranit jeden žeton z vrchu své zástěny a položit ho za zástěnu (na znamení, že schopnost již byla využita).
- Když je na tahu jiný hráč, může vás požádat (nebo se mu můžete sami nabídnout) o využití vaší schopnosti. Dodatečně k jakékoli kompenzaci, kterou si s hráčem dohodnete (pokud se na nějaké dohodnete), vždy získáte ze zásoby tolik žetonů vavříků s hodnotou „1“, kolik vavříků se nachází na žetonu schopnosti (0, 1 nebo 2). Pamatujte, že slabší schopnosti přinášejí více žetonů vavříků, takže tyto schopnosti můžete poskytnout jiným hráčům i zdarma a stále za to něco získáte. Silnější schopnosti vám naopak umožňují vyžadovat lukrativní kompenzaci od ostatních hráčů.



Tip: Snažte se, aby schopnosti vašich zvířat byly využity a získejte díky tomu co nejvíce výhod.

Tyto žetony přinesou majiteli po použití 1 nebo 2 žetony vavříků s hodnotou „1“.

II Schopnosti svých zvířat obvykle využijete během hry pouze dvakrát (jedenkrát za každý žeton). Pokud však při posunu svého zvířete získáte některý z těchto speciálních žetonů, můžete okamžitě získat zpět jeden z již použitých žetonů schopností a dát si ho zpátky na zástěnu. Protože se posouvá vaše zvíře, pouze vy si můžete tento žeton vzít a získat zpět svůj žeton schopnosti. Tato akce je okamžitá a není přenosná. Pokud se tohoto žetonu zbavíte v rámci obchodu, bonusová akce se již znovu neaktivuje.

Podrobný popis schopností jednotlivých zvířat najdete na zástěnách a na konci pravidel.



KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

Hra končí ve chvíli, kdy jsou všechna místa v Expozici hvězd zaplněna. (Hráč, který hru ukončil může ještě dokončit svůj tah.)

Poté si všichni hráči, kteří mají v Expozici hvězd alespoň jedno své zvíře, spočítají hodnoty svých žetonů vavříků. Zvířecí druh, který nasbíral nejvíce bodů, se stává vítězem a získává titul Maskot zoo.

V případě remízy vyhrává zvířecí druh, který se do Expozice hvězd dostal jako první. Místa v Expozici hvězd jsou označena pořadovými čísly, aby bylo jasné, které zvíře přišlo dříve.



PŘÍKLAD: Tygr se posunul na poslední volné místo v Expozici hvězd (s označením 5) a hra tak okamžitě končí. Teď hráči hrající za Nosorožce, Krokodýly a Tygry odhalí své žetony vavříků a porovnají si jejich hodnoty. Nosorožci mají 24 bodů. Krokodýli a Tygři mají stejně, a sice 28 bodů. I když Pásovcí mají 31 bodů (nejvíce ze všech), se žádným svým zvířetem se nedostali do Expozice hvězd, a tak nemůžou zvítězit. Rozhoduje se tedy mezi Krokodýly a Tygry, ale jelikož Krokodýli vstoupili do Expozice hvězd před Tygry, vítězí Krokodýli. Krokodýli získávají titul Maskot zoo!

ZÁKLADNÍ VARIANTA

Tato varianta je vhodná pro ty, kteří chtějí hrát původní a jednodušší hru *Quo Vadis?*, nebo pro méně zkušené vyjednávače.

- V této variantě nehrajete se žetony schopností zvířat. Nechejte je proto v krabici.
- Když hráč sebere žeton vavříku s hodnotou „II“ se symbolem speciální zvířecí schopnosti, považujte ho za obyčejný žeton s hodnotou „II“.
- I když pávi se v původní hře nenacházeli, jejich přítomnost je důležitá pro hru v různém počtu hráčů. Použití pávů doporučujeme i v této variantě.





POZNÁMKA VYDAVATELE (NICK MURRAY)

Reiner Knizia, jemuž celosvětově vyšlo přes 700 her, se stal jedním z nejlivnějších a nejváženějších autorů v deskoherním odvětví. Jednou z jeho prvních významných her byla *Quo Vadis?* z roku 1991, elegantní hra o politikaření senátorů ve starověkém Římě. O nějakých třicet let později jsem od herních nadšenců slyšel chválu na *Quo Vadis* pokaždé, když přišla řeč na „nedocenené hry“ a „skryté klenoty“ či „hry, které by se měly znovu vydat“. Jednu starou kopii téhle kultovní vyjednávačské klasiky jsem proto vyslidil a okamžitě se do ní zamiloval. Když jsem Reinerovi oslovil s přáním vrátit *Quo Vadis?* na scénu, uvědomil jsem si, že máme jedinečnou příležitost umožnit jí dosáhnout jejího plného potenciálu.

Než bych jí jen dal nový obal a tím to ukončil, prošel jsem dostupné údaje, kritiky a zpětné vazby k této hře z uplynulých 30 let, abych objevil všechno, co její fanoušci na ní měli nejraději a co by na ní chtěli vylepšit. Svě analýzy a doporučení jsem předal Reinerovi a ten se pustil do vývoje propracované verze svého původního díla. Jeho nový výtvar nejenže splňoval všechny naše klíčové vývojové cíle, ale také se rychle stal jednou z mých nejoblíbenějších her všech dob. Spolu s mimořádně nadanými kolegy (ilustrátor Kwanchai Moriya a grafička Brigitte Indelicato) tak s hrdostí představujeme *Zoo vadis* a doufáme, že „přinese lidem potěšení“, jak zní Reinerova mantra.

Kniziovi puristé se mohou spolehnout, že všechny změny oproti původní hře vyvinul, otestoval a schválil Reiner Knizia osobně. *Zoo vadis* si zachovává elegantní politický charakter originálu, který si fanoušci oblíbili, a přináší řadu inovací a modernizačních prvků:

- vylepšená varianta pro 3 hráče a upravený herní plán pro všechny počty hráčů skrze neutrální postavy – potulující se pávy;
- navýšení počtu hráčů až na 7 díky oboustrannému hernímu plánu;
- rozšíření možností pro strategické vyjednávání s asymetrickými schopnostmi zvířat;
- navýšení taktických možností s novými speciálními žetony vavříků;
- zvýšení přitažlivosti námětu a vzhledu skvělým výtvarným provedením (ilustrátor Kwanchai Moriya a grafička Brigitte Indelicato);
- oživení hry robustnějšími postavami zvířat a funkčními zástěnami hráčů.

PROČ „ZOO VADIS?“

Zoo vadis je vývojovým pokračováním kultovní klasiky *Quo Vadis?*, kterou vytvořil Reiner Knizia. Latinské „*Quo vadis?*“ znamená „Kam kráčíš?“ Tato otázka vyvstává během celé hry – kam a jak daleko se v zoo posunete... A jak budete hlasovat?

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Old Dawg s.r.o.

Editor: Martin Herman

Překlad a korektury: Mirka Jandová, Richard Janda

Sazba a grafická úprava: Pavel Illichmann

©2023 Bitewing Games LLC. Všechna práva vyhrazena.

©2023 Dr. Reiner Knizia. Všechna práva vyhrazena.

Autorizovaný zástupce: Asmodee Group
18 rue Jacqueline Auriol Quartier Villaroy
BP 40119 78041
Guyancourt Cedex – Francie

ZŮSTAŇTE S NÁMI V KONTAKTU!

Přestože se ze všech sil snažíme zajistit, aby vaše hra byla kompletní, v důsledku chyb při výrobě se může stát, že nějaký komponent bude chybět nebo bude poškozený. Pokud k tomu dojde, kontaktujte nás prosím a my vám okamžitě zašleme náhradu, spolu s upřímnou omluvou.

<https://www.old-dawg.com/kontakt/>



VYSVĚTLENÍ ZVÍŘECÍCH SCHOPNOSTÍ



HYENY – Poskytují dodatečnou akci „Přesunutí Strážce zoo“.

Jiný hráč může Strážce zoo přesunout před svou hlavní akci nebo po ní.



TYGŘI – Umožňují zvířeti při posunu kolem Strážce zoo získat žeton vavřínu.

Poté co hráč získá žeton vavřínu, nahradte ho novým žetonem z pytlíku.

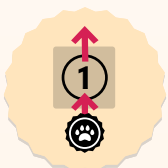
Poznámka: Vždy se můžete podívat, jaký žeton se nachází pod žetonem Strážce zoo.



KOSMANI – Umožňují zvířeti sebrat jiný žeton vavřínu odkudkoli z herního plánu.

Když se hráč posouvá po cestě se žetonem, může namísto něj sebrat jakýkoli jiný žeton.

Poté co hráč získá žeton vavřínu, nahradte ho novým žetonem z pytlíku.



KROKODÝLI – Umožňují okamžitě se znovu posunout se zvířetem, které vešlo do expozice s jedním místem.

Když hráč posune své zvíře do expozice jen s jedním místem, tato schopnost umožňuje tomuto hráči posunout stejné zvíře znovu dle běžných pravidel. Tuto schopnost může využít i hráč, který provádí akci „Přidejte do zoo své zvíře“, když své zvíře umístí do expozice s jedním místem ve spodní části herního plánu.



IBISOVÉ – Umožňují posunout zvíře do obsazené expozice.

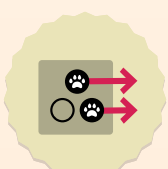
Tato schopnost se dá využít pro expozice všech velikostí (i pro vstupní expozice v spodní části herního plánu). Nejeefektivněji se využívá k umožnění vstupu druhého zvířete do expozice s jedním místem.

Důležité: V každé expozici může být v jednom okamžiku pouze jedno zvíře navíc. Hráč musí tento posun vykonat vlastním přičiněním; schopnost samotná mu nedává žádné hlasy pro posun. Přidání zvířete do expozice tímto způsobem nemění požadavek na počet hlasů potřebných pro odchod z této expozice. Když některé zvíře z této expozice odejde, dodatečné zvíře se přesune na jeho místo a expozice zůstává obsazená. S touto schopností je možné kombinovat schopnost Krokodýlů.



PÁSOVCI – Umožňují posun tunelem a navíc bez většinové podpory.

Tato schopnost umožňuje hráči využít svůj tah k opuštění expozice, z níž vede tunel, a to bez většinové podpory v expozici, kterou opouští. Zvíře se posune do expozice, v níž tento tunel vyústuje, pokud v ní je volné místo. S touto schopností je možné kombinovat schopnosti Krokodýlů a Ibisů.



NOSOROŽCI – Umožňují posunujícímu se zvířeti vzít s sebou jakékoli druhé zvíře.

Hráč musí posun prvního zvířete vykonat vlastním přičiněním. Schopnost samotná mu nedává žádné hlasy pro posun, pouze možnost vzít se svým zvířetem i druhé zvíře. Druhé zvíře může patřit stejnému hráči, jinému hráči nebo dokonce i hráči hrajícímu za Nosorožce. Může to být také páv. Vlastník druhého zvířete z toho obvykle profituje, každopádně to nemůže odmítnout a nedostává za posun žádný žeton vavřínu. Využití této schopnosti vyžaduje dvě volná místa v expozici, do níž se zvířata posouvají.

S touto schopností je možné kombinovat schopnost Ibisů, ale pamatujte, že v expozici může být navíc pouze jedno zvíře. Schopnost Krokodýlů se může kombinovat se schopností Nosorožců a Ibisů, ale druhé zvíře zůstane v expozici s jedním místem, pokud se nevyužije i druhá schopnost Krokodýlů. Se schopností Nosorožců se může kombinovat i schopnost Pásovců.