

MINIROZŠÍŘENÍ  
**SPECIALISTÉ**



**DIVOKÁ**  
**SERENGETI**

## REŽISÉRŮM A REŽISÉRKÁM Z CELÉHO SVĚTA!

Seznamte se s novými druhy zvířat, které v základní hře Divoká Serengeti nenaleznete.

V tomto rozšíření vám přichází na pomoc 8 znalců zvířata. Každý z nich se soustředí na jiný živočišný druh a jinak ovlivňuje hru. Také zde najdete nové karty scén a dalších specialistů. Hra je tak ještě pestřejší a přináší nové strategické výzvy.

- ! Abyste mohli hrát toto rozšíření, potřebujete základní verzi hry Divoká Serengeti.
- ! Karty specialistů jsou součástí pokročilé varianty hry. Doporučujeme s nimi hrát, až když jste si jistí pravidly základní hry.

# 01 ÚVOD

## ZNALCI ZVÍŘAT

Mezi kartami specialistů nyní najdete 8 karet znalců zvířat. Každý z nich má své zvíře (jiné než 12 původních), s nímž může pohybovat po mapě a využívat jeho zvláštní schopnosti. V levém spodním rohu každé karty je umístěn obrázek zvířete, které specialista studuje.



### ZNALEC BUVOLŮ

Za každý natočený detailní záběr, v němž bude buvol na některém z polí se zvířaty v záběru, získáš 3 ★.

*Buvola lze umístit na pole, kde už se nachází jiné zvíře.*

— Studované zvíře

# 01 ÚVOD

## ČÁSTI ROZŠÍŘENÍ



1 pštros



1 hroch



1 pavián



1 buvol



1 gepard



1 hadilov



1 krajta



1 prase  
bradavičnaté



6 karet  
záběrů



11 karet  
specialistů

**S**

Karty záběrů a specialistů pocházející z tohoto rozšíření jsou označeny symbolem **S**.

## PŘÍPRAVA HRY

- Hru připravte podle pravidel přípravy základní hry (viz strana 3 v pravidlech základní hry).
- Karty záběrů z tohoto rozšíření zamíchejte do balíčku záběrů.
- Karty specialistů z tohoto rozšíření důkladně zamíchejte s původními kartami specialistů. Během kroku 10 přípravy hry si každý hráč vezme 3 karty specialistů a vybere si z nich 1.
- Pokud si některý z hráčů vybral znalce zvířat, před začátkem hry si vezme také příslušné zvíře a umístí je na libovolné pole na mapě.
- Zvířata, která ve hře nevyužijete, vraťte zpátky do krabice.

## 02 ZNALCI ZVÍŘAT

### PRAVIDLA

- Hráči, kteří si vybrali znalce zvířat, mohou jednou během svého tahu jako volnou akci přesunout příslušné zvíře o 1–3 pole.
- Každý hráč může v rámci svých základních akcí (nebo pomocí žetonu krmení) přesouvat studované zvíře jiného hráče nebo si s ním vyměnit pozici. Nebude však mít výhody ze schopností znalce zvířat.
- Studovaná zvířata nejsou nijak ovlivněna kartami velké migrace.
- Pokud jsou splněny podmínky, může hráč využívat schopností studovaných zvířat, kolikrát za svůj tah bude chtít.



Pouze hráči s kartou znalce zvířat mohou využívat zvláštních schopností svého studovaného zvířete.

## 02 ZNALCI ZVÍŘAT

### UMÍSTĚNÍ

- Prase bradavičnaté, pštros, gepard, krajsa, buvol a hadilov mohou být umístěni na kterémkoliv poli, i na takovém, kde už se nachází jiné zvíře. Pavián a hroch, stejně jako zvířata ze základní verze hry, musí mít každý své vlastní pole. Přesná pravidla budou specifikována u každé z karet znalců.
- Příslušná zvířata mohou na obsazená pole přesunout všichni hráči, ne jen hráč s kartou znalce. Stejně tak všichni hráči mohou umístit zvíře z nabídky na pole, kde už se nachází znalcovo zvíře (s výjimkou paviána a hrocha).
- Pokud může být znalcovo studované zvíře umístěno na obsazené pole, hráč o tom ostatní informuje na začátku hry.



## 02 ZNALCI ZVÍŘAT

### SCHOPNOSTI

Schopnosti znalců zvířat lze rozdělit do tří kategorií:

#### ZNALCI, KTEŘÍ POSKYTUJÍ ★ NAVÍC

Hráč může při natočení záběru získat ★ navíc, pokud své studované zvíře umístí na specifické místo.



### PŘÍKLAD

Se znalkyní pštrosů získáte 3 ★ navíc, když natočíte panoramatický záběr, v němž je pštros na poli, kde se nachází jiné zvíře z tohoto záběru. K natočení scény 61 musí být v jedné



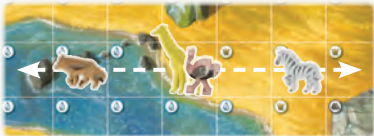


## 61 PANORAMATICKÝ ZÁBĚR

1 🍎

*Zralí náčky (osikony) jsou porostlé kůží a srstí.*

řadě šakal, žirafa a zebra. Pokud se vám podaří pštrosa umístit či přesunout na pole jednoho z těchto zvířat, získáte 3 ★.



## ZNALCI, KTEŘÍ ZLEHČUJÍ TERÉNNÍ PODMÍNKY

Podobně jako žetony filmových efektů, tyto znalci pomáhají s požadavkem určitého typu terénu.



### PŘÍKLAD

Gepard může být na poli, kde už je jiné zvíře. Toto pole se při natočení záběru může počítat jako terén lesa nebo pastviny. Pokud chcete natočit záběr 107, potřebujete v jedné řadě slona, zebra, druhého slona a nosorožce. Zebra a nosorožec navíc musí být umístěni na pastvinách.



Na obrázku vidíte, že zebra tuto podmínku nesplňuje, umístíte-li k ní ale geparda, vodu můžete počítat jako pastvinu a záběr natočit.

## ZNALCI, KTEŘÍ MOHOU SVÝM STUDOVANÝM ZVÍŘETEM NAHRADIT JINÉ ZVÍŘE

Některá zvířata studovaná experty mohou nahradit jiná zvířata.



### PŘÍKLAD

Při natočení záběru může pavián nahradit jakékoli jiné zvíře. Tato schopnost se dá použít opakovaně a pavián může nahradit jiné zvíře při natočení každého záběru. Nemůže ale nahradit 2 různá zvířata v jednom záběru.


Musí také splňovat požadavek terénu a postavení stejně jako nahrazené zvíře. Podívejme se na záběry 99 a 69:





V tomto postavení může pavián, který se nachází v blízkosti slona, nahradit supu, můžete tedy natočit záběr 99. Pavián v tomto tahu ale může být použit znovu k natočení záběru 69, tentokrát jako prostřední žirafa, která má být umístěna na pastvině. S takto umístěným paviánem tedy můžete natočit i tento záběr. Tímto způsobem můžete ve svém tahu paviána použít, kolikrát budete chtít.

Na konci hry si odečtete 4 ★ za každý nasbíraný symbol. V tomto příkladu mají karty záběrů 99 a 69 dohromady 4 symboly, odečtete si tedy  $4 \times 4 = 16$  ★.



Autor hry  
GUNHO KIM

Umělecký vedoucí  
HANI CHANG

Ilustrace  
SOPHIA KANG

Vývoj hry  
MINHO KIM

Redakce  
LUCYA LEE

Překlad  
RADKA ČÍŽKOVÁ  
ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ  
BLS & REXHRY.CZ