PRAVIDLA HRY

KOMBO AFRIKA

Jednoho letního odpoledne se u Viktoriina jezera sejde lev, krokodýl, gorila a nosorožec a jako obvykle se začnou přít. Lev zařve, že králem zvířat je odjakživa on. Krokodýl mu navrhne, ať to jde zopakovat blíž k vodě. Gorilí samec si zabuší na hruď jako King Kong a vycení tesáky. Nosorožec pohrozí, že jestli neuznají za královskou korunu jeho roh, bude ho muset použít jinak. Nakonec uzavřou dohodu: králem zvířat bude prohlášen ten, komu se podaří získat větší podporu ostatních zvířat.

STŮL NA ZAČÁTKU HRY



CÍL HRY

Cílem hry Kombo Afrika je **nasbírat co nejvíc bodů** vytvořením skupin zvířat na hrací ploše a chytrým využitím jejich schopností.

PŘÍPRAVA

Promíchejte karty se zvířaty a rozdejte po 5 kartách každému hráči. Pokud některému hráči jeho karty nevyhovují, může je nyní odložit lícem dolů na **odhazovací balíček** 1 a vzít si 5 nových karet z dobíracího balíčku. Dále vyznačte hrací plochu o velikosti 5x5 karet tak, že do každého rohu vyložíte lícem nahoru 1 náhodnou kartu z balíčku. Ostatní karty položte do středu hrací plochy lícem dolů. Bude z nich **dobírací balíček** 2. Každý hráč dostane dvojici **počítadel s očima** 3 a nastaví si na nich výchozí hodnotu 0 bodů (0 a 0 proti sobě).

PRŮBĚH HRY

Hráč, který naposledy viděl nějaké africké zvíře, začíná hru. Potom se hráči střídají po směru hodinových ručiček. Každý hráč odehraje celý svůj tah. Na řadu se dostane znovu, až odehrají své tahy soupeři.

TAH HRÁČE

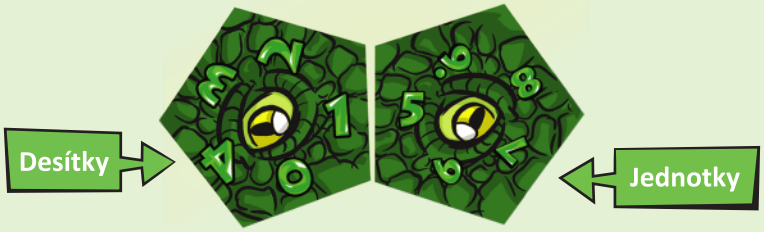
1. Během svého tahu může hráč vyložit libovolný počet karet na volná místa na hrací ploše. Kartu položí hráč lícem vzhůru, označujeme ji jako **aktivní**. Karty je možné vykládat jen na místa sousedící s již vyloženými kartami (aktivními či skrytými) nebo s dobíracím balíčkem. (Karty spolu **sousedí stranou**, nikoli přes roh.)
2. Po vyložení každé karty může hráč aktivovat její efekt. **Efekt karty** je možné aktivovat hned po jejím vyložení, nebo vůbec. Výjimka je karta CHAO. Její efekt funguje vždy.
3. Během svého tahu smí hráč sehnat právě jednu smečku, tzv. **kombo**, a připsat si za to body. Celou smečku pak hráč skryje v džungli — všechny karty, které byly součástí komba, se ihned otočí lícem dolů. Otočené karty karty označujeme jako **skryté**.
4. Bez ohledu na to, zda hráč kombo vytvořil, se na konci tahu vydá znovu na průzkum savany — **dobere si do ruky** tolik karet z balíku, kolik mu jich chybí do pěti. Pak hraje další hráč.

UKÁZKA KARTY



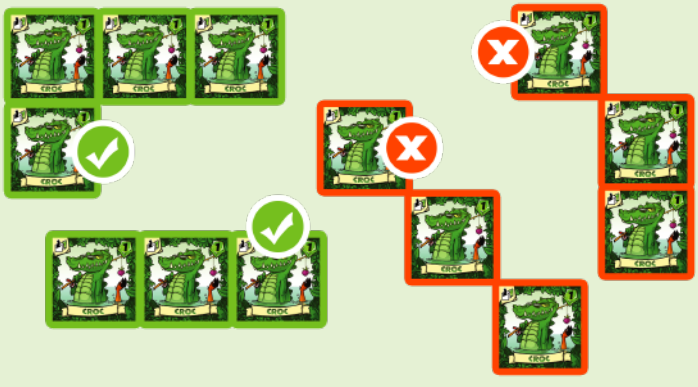
POČÍTADLO S OČIMA

Hráč si na počítadle označil, že má právě **15 bodů**.



KOMBA A BODOVÁNÍ

Spojením **tří a více** sousedních aktivních karet stejné barvy vytvoříš kombo a připíšeš si tolik bodů, jaký je bodový součet všech karet v kombu. Tyto karty otoč lícem dolů na znamení, že jsi zvířata shromáždil a skryl v džungli. Bodový přírůstek si zaznamenej pomocí žetonů počítadla.
Kombo může mít libovolný tvar, ale všechny karty musí sousedit (přes stranu, nikoli přes roh!). V každém tahu můžeš vytvořit **jen 1 kombo**, proto se snaž, aby stálo za to! Poté, co vytvoříš kombo, můžeš ještě vykládat další karty a aktivovat jejich efekty. Nebo můžeš svůj tah skončit.



EFEKTY KARET



SURI: VEZMI SI KARTU. Surikatí kamarádi tě podrží. Vezmi si 1 novou kartu z dobíracího balíčku do ruky.



HYPNO: VYMĚŇ KARTU. Hadí pohled je zlomocný. Vezmi si libovolnou aktivní kartu z hrací plochy do ruky a kartu HYPNO polož na její místo. Kartu HYPNO můžeš položit i na prázdné pole, ale tím ztrácí svůj efekt. HYPNO se nedá použít na jinou kartu HYPNO.



PAPO: ZÍSKEJ EXTRA BODY. Roztanči vlastní tlupu, totiž tlapu. Poté, co umístíš tuto kartu, získáš 1 bod za každou kartu, která ti zůstala v ruce.



CROC: SKRYJ 2 KARTY A ZÍSKEJ BODY. Postávat blízko řeky je nebezpečné. Obrať 1 nebo 2 aktivní karty lícem dolů. Za každou získáš 1 extra bod. CROC může skrýt jinou kartu CROC, ale ne sebe samého.



VULT: ODKRYJ 1 KARTU. Dr. VULT dokáže obnovit skrytou kartu. Obrať 1 skrytou kartu lícem vzhůru. Její efekt se tím neaktivuje, ale znovu ji lze využít do komba.



GIFFE: POSUŇ 1 KARTU. Někdo má dlouhé prsty, jiný krk jako jeřáb. Posuň 1 libovolnou kartu na ploše (skrytou nebo aktivní) na sousední volné pole. GIFFE může posunout jinou kartu GIFFE, ale ne sebe samu.



KONG: VYMĚŇ SI KARTY V RUCE. Prásk–bum–plác! Kong vyžene všechny, kteří se na tebe nalepili, a přivede novou tlupu. Odhoď zbylé karty ze své ruky na odhazovací balíček a vezmi si stejný počet karet z dobíracího balíčku. S těmito kartami můžeš dál pokračovat ve hře.



CHAO: MĚNIČ. Pán masek. Právě jedna karta CHAO může změnit barvu a doplnit tak libovolné kombo. Jeho hodnota se též mění na hodnotu karet, se kterými tvoří kombo. CHAO napodobuje jen barvu a hodnotu karty, nikoli její efekt. Karty CHAO můžou vytvořit vlastní kombo ze sebe samých. Pak má každá karta v kombu hodnotu 1.

KDYŽ JE PLOCHA PLNÁ

Poté, co se vyloží karta na poslední volné místo plochy a případně se aktivuje její efekt, posbírejte z plochy všechny skryté karty a odložte je na odhazovací balíček. Aktivní karty zůstávají stále na svých místech na ploše.
Pokud se celá plocha zaplní výhradně aktivními kartami, všechny karty kromě rohových odeberte a odložte je na odhazovací balíček.
V obou případech tah hráče pokračuje.

KDYŽ DOJDE BALÍČEK KARET

Pokud dojdou karty v dolízávacím balíčku uprostřed hrací plochy, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček.

BUDOVÁNÍ SMEČKY (KOMBA) — FAQ

- Do svého komba můžeš použít všechny sousedící aktivní karty stejné barvy, i ty, které vyložili protihráči.
- Ano, kombo jiných zvířat může obsahovat pouze jednu kartu CHAO, která funguje jako žolík.
- Než skryješ kombo v džungli, můžeš ho rozšířit o další karty stejné barvy. I po tom, co ho skryješ, můžeš vykládat jiné karty a využívat jejich efekty.

KONEC HRY

Když některý hráč překoná hranici **77 bodů**, dohrává se poslední kolo. Hra končí v momentě, když má každý hráč stejný počet odehraných tahů. Vítězem hry a králem zvířat je hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě remízy rozhoduje počet bodů nasbíraných v posledním tahu.

TIPY KE HŘE

- Pokud si chcete hru zrychlit, hrajte na nižší počet bodů, například na 50. Zvýšíte tím ale podíl náhody. Naopak, pokud chcete podíl náhody snížit, hrajte hru na více bodů, např. na 100. Hru tím zároveň prodloužíte.
- Hra s výhodou. Pokud hraje například dospělý s dětmi, mohou děti začít s výhodou, a to tak, že si na svých počítadlech nastaví počáteční bodový vklad, například 10 nebo 15 bodů.
- Další tipy a rady najdete na **lorisgames.cz**

Kombo Afrika
Vývoj hry konzultovala
a hru vydala smečka
© Loris Games, s. r. o., 2019
www.lorisgames.cz
hry@lorisgames.cz

Autor herního konceptu a ilustrací a král zvířat:
Ondrej 'Nero' Sova www.nerogames.sk
nero@nerogames.sk

#KOMBOAFRIKA

Zvířata! Pomozte hru zviditelnit v internetové džungli. Podělte se s námi o své zážitky ze hry pod hashtagem #KomboAfrika :) a označte nás. Také nám můžete dát hodnocení na Heureka.cz/.sk, Hrajeme.cz, Zatrolenehry.cz, Deskozrout.cz a nebo Boardgamegeek.com. ;-)

**CHCETE SLYŠET TAM-TAMY?
SLEDUJTE NÁS NA SOCIÁLNÍCH SÍTÍCH!**

www.facebook.com/LorisGames
www.facebook.com/nerogames.sk
www.instagram.com/lorisgames_czsk
www.instagram.com/nerogames.sk

0-3