

# ZOO CIKLIZAM<sup>®</sup>



**STRATOSPHERES<sup>®</sup>**  
*le studio ludique !*

**IGRA AUTORA BRUNA KATALE ZA 2 DO 5  
IGRAČA, UZRASTA OD 7 GODINA I VIŠE,  
ILUSTRACIJE IZRADIO DOMINIK MERTENS.**

## **KOMPONENTE > 56 KARATA**



### **49 karata trkača**

7 timova trkača u 7 različitih boja.



7 različitih životinja po timu, numerisanih od 1 do 7.

Postoji jedan primerak od svake životinje u svakoj boji.



### **6 karata napadača**

Napadač (zec) radi sam i ne pripada nijednom timu. Njegova vrednost je od 25 do 50.



### **1 dres grašak i šargarepa**

Dodeljuje se igraču koji je u vođstvu. Ne mešajte je sa ostalim kartama, već je postavite ispred igrača koji ima najviše poena (osim u prvom krugu).

**U igri ZOOCIKLIZAM, životinje svih vrsta se takmiče u otkačenoj biciklističkoj trci!**

## **CILJ IGRE**

Osvojite neizvesne trke ka vrhovima da biste sakupili što više poena i osvojili poznati **nagradni dres grašak i šargarepa!** Da biste osvojili trku, morate biti prvi igrač koji će se **osloboditi svih svojih karata.**

Karte trkača mogu se igrati same ili u određenim kombinacijama (ista boja ili ista vrednost – vidi str. 4).



## **POBEDA**

Igra se odvija u 5 rundi. Svaka runda simbolizuje uspon na vrh biciklom.

Da biste osvojili rundu, potrebno je da se oslobodite svojih karata pre bilo kog drugog igrača (vidi str. 9). Ako niste prvi koji to učini, nastavite da igrate dok ne ostane samo jedan igrač. Čak i ako ne osvojite rundu i dalje možete osvojiti poene za svoju trku.

Na kraju svake runde, igrač sa najviše ukupnih poena dobija **nagradni dres.**

Igrač koji dobije taj dres na kraju poslednje runde, nakon konačnog bodovanja, je pobednik!

## KAKO SE IGRA



### POSTAVLJANJE IGRE ZA 3 DO 5 IGRAČA :

- \* Ostavite **nagradni dres** sa strane. Ne koristi se u prvoj rundi.
  - \* Promešajte preostalih 55 karata.
  - \* Podelite po **11 karata** svakom igraču.
- Ostavite sa strane sve preostale karte.

Najmlađi igrač počinje prvi. Zatim se igra nastavlja u smeru kazaljke na satu. Na početku svake naredne runde, prvi igrač će biti onaj sa najmanje ukupnih poena. Ako je rezultat nerešen, igrač koji je osvojio najmanje poena u prethodnoj rundi je prvi igrač.

**Prvi igrač sada odigrava svoj napad!**  
**On mora da odigra:**

**JEDNU KARTU ili**  
**KOMBINACIJU KARATA**

### ODIGRAJTE JEDNU KARTU

Igrač objavljuje vrednost svoje karte i stavlja je licem nagore na sredinu stola. Vrednost jedne karte odgovara njenom broju.



Kamila  
**Vrednost: 2**



Tigar  
**Vrednost: 5**



Zec  
**Vrednost: 35**

## ODIGRAJTE KOMBINACIJU KARATA

Kombinacija je važeća samo ako sve njene karte imaju istu boju ili istu vrednost. Vrednost kombinacije se određuje na sledeći način:

> Svaka karta u kombinaciji vredi 10 poena;

> Dodajte vrednost najslabije karte ukupnom zbiru.



Primer:

3 karte x 10 poena svaka = 30

Najslabija karta = 2

Ukupna vrednost: 30+2 = **32**



Primer:

4 karte x 10 poena svaka = 40

Najslabija karta = 4

Ukupna vrednost: 40+4 = **44**

**Napomena: zečevi ne mogu biti odigrani u kombinaciji karata. Oni rade samostalno!**

Igrač objavljuje vrednost svoje kombinacije i stavlja je licem nagore na sredinu stola.

**Njegov sused sa leve strane sada može da igra svoj potez. U svom potezu, igrač može da:**

**A- PRESKOČI; ILI ODIGRA**

**B- KONTRANAPAD**

### A - PRESKOČI

Igrač odlučuje da igra lagano: drži se blizu iza drugog trkača! Kada preskačete, jednostavno recite „preskačem” bez igranja bilo koje karte.

Vaš sused sa leve strane može odigrati svoj potez.

## B - KONTRANAPAD

Igrač odlučuje da da sve od sebe i preuzima vođstvo!

Kada odigrate kontranapad, morate odigrati kartu ili kombinaciju karata čija vrednost mora **premašiti** vrednost karte (ili kombinacije karata) prethodnog igrača. Objavite novu vrednost i odigrajte svoju(e) kartu(e) na sredinu stola, prekrivajući bilo koju prethodnu kartu(e).

Ako **SVI** igrači preskoče nakon napada (ili kontranapada) – ili drugim rečima, ako niko ne odigra kontranapad – **napad** se završava. Igrač koji je poslednji odigrao je u vođstvu.

Taj igrač odbacuje sve karte sa sredine stola i pokreće **novi napad** jednom kartom ili kombinacijom karata (baš kao na početku runde).

### > Primer (igra sa 3 igrača) :

Igrač 1  
**Napad**



Vrednost: 2

Igrač 2  
**Preskače**



Igrač 3  
**Kontranapad**



Vrednost: 24

Igrač 1  
**Kontranapad**



Vrednost: 30



## VAŽNO :

> Možete izabrati da preskočite čak i ako biste mogli da kontranapadnete trenutnu kartu ili kombinaciju. Igranje prave kombinacije u pravom trenutku (ili čuvanje za kasnije) je ključ za pobeđu.

> **Možete** odlučiti da preskočite svoj potez, a zatim kontranapadnete u kasnijem potezu, nakon što drugi igrači kontranapadnu. Napad se završava samo kada SVI igrači preskoče.

> **Ne igrajte svoje najbolje kombinacije prebrzo!**

Postarajte se da preuzmete vođstvo kada vaši protivnici više ne mogu da kontranapadnu. To će vam omogućiti da lakše odigrate svoje poslednje karte.

Igrač 2  
**Kontranapad**



**Vrednost: 44**

Igrač 3  
**Preskače**



Igrač 1  
**Preskače**



**Napad se završava**

Igrač 2 odbacuje sve karte sa sredine i pokreće novi napad.



## VOĐE

### Kontrirajte strategiji svojih protivnika!

Karte vođa kornjača (vrednost: 1) dolaze sa bonusom kada ih odigrate: za svakog vođu kog odigrate (samog ili u kombinaciji karata), **možete uzeti nasumičnu kartu iz ruke protivnika**. Ako odigrate više vođa odjednom, uzmite isti broj karata od **istog protivnika**.

Za svaku kartu koju uzmete, morate vratiti **jednu kartu nazad** (može biti ista karta, ako je ne želite).



#### Vrednost: 21

Možete uzeti 1 kartu od protivnika i vratiti mu 1 kartu nazad.



#### Vrednost: 31

Možete uzeti 3 karte od protivnika i vratiti mu 3 karte nazad.

**Mudro koristite svoje vođe kako biste obezbedili pobjedu!**





## TRAJ RUNDE / BODOVANJE

...a se obično odigrava u **5 rundi**. Svaka runda predstavlja poen na vrh, sa rastućom težinom (od 1 do 5). **Čim igrač gra svoju poslednju kartu**, odmah osvaja poene prema tabeli ispod.

...a se ipak nastavlja: njegov sused sa leve strane može očititi ili izvesti kontranapad, i tako dalje.

Igrač odigra svoju poslednju kartu i svi protivnici preskoče njega, **onda taj igrač bira ko pokreće sledeći napad**.

### Težina runde

|                                                                                          | 1      | 2       | 3       | 4       | 5       |
|------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------|---------|---------|---------|
| Za svakog protivnika koji je još u igri kada odigrate svoju poslednju kartu, osvajate... | 1 poen | 2 poena | 3 poena | 4 poena | 5 poena |

### Primer: igra sa 4 igrača, težina 2

Prvi igrač koji odigra svoju poslednju kartu osvaja **6 poena** (3 protivnika x 2 poena). Drugi igrač osvaja **4 poena**, treći osvaja **2 poena**. Poslednji igrač osvaja 0 poena (jer nema drugih preostalih igrača).

Svaki igrač osvaja svoje poene i sabira ih iz runde u rundu.

**Slobodno sebi prilagodite broj rundi ili njihovu težinu, za kraće ili duže igre! Možete čak napraviti etape prave biciklističke trke!**

## NAGRADNI DRES

Na kraju svake runde, proverite **ukupan** broj poena svakog igrača.

**Igrač sa najviše akumuliranih poena dobija dres grašak i šargarepa.** Ako je nerešeno, igrač koji je osvojio najviše poena u prethodnoj rundi dobija dres.

Dres je **bonus karta** koja se može igrati **jednom po rundi** da doda +10 poena bilo kojoj pojedinačnoj karti ili kombinaciji karata. **Ne može** se igrati sa kartom napadača (zec).



**Vrednost: 53**  
Kombinacija 43  
+ bonus 10

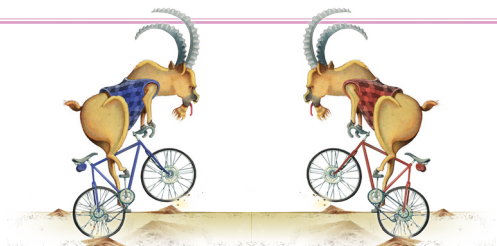


**Vrednost: 11**  
Pojedinačna karta 1  
+ bonus 10  
Takođe, možete uzeti 1 kartu  
od protivnika i vratiti mu 1  
kartu nazad.

Dres uvek ostaje **okrenut licem nagore** ispred svog vlasnika dok se ne odigra. **Ne nalazi** se u njegovoj ruci i stoga ga vođa ne može ukrasti.

## KRAJ IGRE

Na kraju poslednje runde, nakon konačnog bodovanja, igrač koji poseduje **dres grašak i šargarepa** pobeđuje u igri.  
Čestitamo!



## IGRA ZA 2 IGRAČA

Kada se upoznate sa pravilima igre ZOOCIKLIZAM, možete probati DUEL varijantu za dva igrača.

### POSTAVKA ZA 2 IGRAČA

- \* Ostavite **nagradni dres** sa strane. Ne koristi se u prvoj rundi.
- \* Promešajte preostalih 55 karata.
- \* Podelite po **11 karata** svakom igraču.
- \* Napravite ŠPIL ZA IZVLAČENJE sa svim preostalim kartama, licem nadole.
- \* Otkrijte prvu kartu špila za izvlačenje.

Igrač 1



Špil za izvlačenje



Otkrivena karta

Igrač 2



## POSEBNA PRAVILA ZA 2 IGRAČA:

Primenite ista pravila kao u igri za 3 do 5 igrača sa sledećim prilagođavanjima:

### \* NOSAČI VODE (KAMILE)

Svaki put kada odigrate nosača vode, **MORATE** dodati prvu kartu sa vrha špila za izvlačenje u svoju ruku.

Ako odigrate kombinaciju karata kamila, izvucite po jednu kartu za svaku kamilu.



Primer :

**Vrednost: 32**

Uzmite tri karte sa vrha špila za izvlačenje.

### \* POBEDITE U NAPADU:

Svaki put kada pobedite u napadu (zato što vaš protivnik nije izveo kontranapad), **uzimate otkrivenu kartu** koja je pored špila za izvlačenje. Možete je ili

**DODATI U VAŠU RUKU** ili

**PRISILITI PROTIVNIKA DA JE DODA U SVOJU RUKU.**

U oba slučaja, otkrijte novu kartu sa vrha špila.

Tada počinje novi napad.

## KONAČNO BODOVANJE ZA 2 IGRAČA:

Igra se obično igra u **5 rundi** (vidi za 3-5 igrača), u rastućoj težini (od 1 do 5). **Prvi igrač koji dostigne 8 poena (ili više) pobeđuje u igri.**

Na kraju svake runde, dodelite dres kao i obično.

Međutim, zapamtite da u ovoj varijanti **dres ne daje nikakav bonus.**