

# TEMBO

Lev, zebra, slon - divoká, daleká, krásná země!

Počet hráčů: 2-4

Věk: od 8 let

Herní doba: okolo 20 min.



Andreas Spies

## Karty

Celkem **42 kopytníků** (pakůň, zebra, antilopa) se chce dostat **z jedné strany** africké řeky Mara na **druhou** – to je nebezpečné, neboť všude kolem netrpělivě čekají lvi a krokodýli. Překonání řeky je možné jen (a výhradně!) za pomoci slonů. Jakmile **minimálně 3 kopytníci** stojí na jednom z celkem 5 úseků řeky, mohou být slonem přeneseny bezpečně přes řeku a tím získat vítězné body.



Pakůň Zebra Antylopa

**42 kopytníků** (vždy 14 x pakůň, zebra a antilopa) Nahoře ve středu karty jsou uvedeny vítězné body (2-5), které přinese zvíře, když překoná řeku. V rohu karty stojí příslušné pořadové číslo (1-42). **Upozornění:** Zmenšené vyobrazení zvířete pod pořadovým číslem slouží jen pro lepší přehled.

**40 označovacích kamenů**  
vždy 10 v červené, oranžové,  
černé, modré barvě



**7 slonů**



**3 lvi**



**6 normálních  
krokodýlů**



**1 super  
krokodýl**



## Příprava hry

Každý z hráčů dostane **10 označovacích kamenů** jedné barvy a položí si je před sebe. Zamíchejte a rozdejte všech 59 karet. Každý z hráčů obdrží **5 karet**, které si vezme do ruky.

**Důležité:** Nikdo nesmí držet v ruce lva. Pokud by někdo obdržel jednoho, nebo více lvů, vrátí ho (resp. je) zpět a dostane za něj vždy jinou kartu z balíčku. Zbylé karty (včetně tří lvů) se znovu promíchají. Odsud se **5 karet** sejme a **zakryté** se položí vedle sebe do středu stolu – ty představují **5 úseků řeky** (nikdo neví, která zvířata se tam schovávají – je zakázáno se na ně podívat!).

Všechny zbylé karty se jako tahací balíček postaví vedle míst v řece.

Tahací balíček



5 úseků řeky



Na jedné straně (pouze na této jedné!)  
se v průběhu hry pokládají kopytníci.

## Průběh hry

Soused po levici rozdávajícího hráče začíná. Hráč, který je na řadě, **musí** buď **A** zahrát **jednoho kopytníka** (ve šťastném výjimečném případě i dva) nebo **B přesně jednoho slona** resp. **přesně jednoho krokodýla**. Následně si potáhne kartu (ve speciálním případě i dva), tak, aby měl na konci svého tahu v ruce opět **5 karet**. To je vše. Na řadě je další hráč. Popsaným způsobem se dále pokračuje ve hře ve směru hodinových ručiček.

**Velice důležité:** 3 lvi se nikdy nehrají z ruky. Musí být použiti vždy okamžitě po vytažení z tahacího balíčku (viz „3 lvi“).

**Akce A: Nalezy zagrać zwierzęciem kopytnym** Vynesení kopytníka (speciální případ „vynesení 2 kopytníků“ viz dole)

Hráč se rozhodne pro jednoho kopytníka, kterého drží v ruce, a položí ho **viditelně** k jednomu z pěti úseků řeky. K jakému úseku řeky svého kopytníka přiloží si může zvolit sám – může to být volný úsek řeky nebo úsek řeky, u kterého leží již další kopytníci jiných hráčů.

Odložení kopytníci se vždy **okamžitě** označí **označovacím kamenem** daného hráče tak, že se označovací kámen položí na pořadové číslo vlevo nahoře v rohu kartičky.

→ Poku u řeky na příslušném úseku ještě není položený **žádný jiný kopytník**, položí hráč svého kopytníka jako prvního kopytníka. Pořadové číslo prvního kopytníka, který leží u řeky, může být libovolně vysoké.



*Katharina položí pakoně s pořadovým číslem 16 jako prvního kopytníka u tohoto úseku řeky a označí kartu svým červeným označovacím kamenem.*

→ Pokud už u tohoto úseku řeky **leží jeden nebo více kopytníků**, musí hráč svého kopytníka přiložit **na konec** zdejší řady. Karty se pokládají z důvodu úspory místa vždy mírně posunutě na sebe.

**Velice důležité:** Pořadová čísla kopytníků musí od řeky směrem ven **vždy stoupat**. Kopytníka lze tedy k řadě kopytníků pouze tehdy, pokud je jeho pořadové číslo vyšší, než pořadové číslo zde položeného kopytníka umístěného na vnějším konci řady.



Po několika kolech už leží kopytníci u čtyř úseků řeky. Na řadě je Bruno a ten položí svého pakoně s pořadovým číslem 25 k prostřednímu úseku řeky a označí jej svým modrým označovací kamenem.

**Pozor** Řadu mohou tvořit (libovolní) kopytníci různých hráčů nebo (libovolní) kopytníci jednoho hráče. Dokud pořadová čísla stoupají, neexistuje **žádné omezení** ohledně polohy zvířete a každá z řad může být **libovolně dlouhá**.

→ **Speciální případ „vynesení 2 kopytníků“:** Pokud má hráč to štěstí, že v ruce drží **dva kopytníky** s pořadovými čísly **jdoucími hned po sobě** (např. 7-8 nebo 22-23 nebo 35-36), může **obě zvířata** vyložit najednou. To stejné platí i v případě, že je mezi oběma pořadovými čísly vzdálenost **přesně jedno číslo** (např. 4-6 nebo 12-14 nebo 39-41). Hráč pak položí obě zvířata, jak již bylo popsáno, k úseku řeky vlastní volby – **nesmí** je položit ke dvěma různým úsekům řeky. Tato šťastná souhra okolností představuje jedinou možnost vyložit najednou dvě karty, jinak se hraje vždy pouze jedna jediná karta.



*Linus má v ruce 33 a 35. Smí obě karty položit k řece najednou a označí si je svými černými kameny.*

## Akce B: Vynesení přesně jednoho slona nebo jednoho krokodýla

Krokodýli a sloni smí být použity vždy pouze na **jeden** úsek řeky. Hráč kartu ukáže, nahlas a srozumitelně oznámí, **pro který úsek řeky** mají platit a položí je následně lícem dolů na okraj stolu (už dále nejsou potřeba). Poté na příslušném úseku řeky (a pouze na tom!) provede následující akci:



**Slon** přenesse **všechny** kopytníky příslušného úseku řeky přes řeku. Musí se jednat minimálně o tři kopytníky (nebo libovolně vyšší počet). Každý hráč položí své kopytníky přenesené přes řeku vedle sebe lícem dolů (pozdější prohlédnutí je kdykoli dovoleno). Zde uvedené vítězné body už má jisté. Označovací kameny příslušní hráči rovněž dostanou zpět a mohou je znovu použít. **Velice důležité:** Slon nesmí být **nikdy** použit na úseku řeky, u kterého je položeno méně než tři kopytníci. **Pozor:** Použití slona je jediná možnost, jak přenést kopytníky přes řeku a získat vítězné body.



**Super krokodýl** sežere **všechny** kopytníky příslušného úseku řeky – všichni zde položení kopytníci se lícem dolů odloží na okraj stolu (a dále již nejsou potřeba). Označovací kameny příslušní hráči dostanou zpět a mohou je znovu použít.

**Velice důležité:** Super krokodýl **nesmí být nikdy** použit na úseku řeky, kde nejsou umístěni žádní kopytníci – musí žrát.



**Obyčejný krokodýl** sežere buď **první zvíře** (a pouze toto!) příslušného úseku řeky, nebo **všechny** kopytníky druhu, který je uveden nahoře v roku kartičky krokodýla. Pokud je tam zobrazený např. pakuň, sežere krokodýl všechny pakoně příslušného úseku řeky (všechny zde položené pakoně se lícem dolů položí na okraj a už nejsou potřeba). Označovací kameny příslušní hráči dostanou zpět a mohou je znovu použít. Všechny ostatní kopytníci zůstanou u daného úseku řeky ležet. Hráč si může zvolit, zda chce krokodýl sežrat prvního kopytníka řady (to s nejnižším pořadovým číslem této řady), **nebo**

všechna zvířata zobrazeného druhu. **Velice důležité:** Normální krokodýl nesmí být nikdy použit na úseku řeky, kde neleží žádný kopytník – musí vždy žrát.

### 3 lvi

Pokud hráč na konci svého tahu doplní své karty v ruce opět na 5 a potáhne se přitom z balíčku lva, hra se okamžitě krátce přerušuje.

Hráč musí lva nyní okamžitě použít a lícem nahoru jej položit na jeden z 5 úseků řeky. **Pozor:** Lev musí být (pokud možno) položen na úsek řeky, kde je položen minimálně jeden (libovolný) kopytník. Pokud leží kopytníci u více úseků řeky, smí si hráč jednu z těchto řad vybrat. Pokud u žádného úseku řeky neleží žádní kopytníci, položí lva na libovolný úsek řeky. Nyní se stane jedna z následujících věcí:

- Lev sežere všechny kopytníky příslušné řady. Kopytníci dané řady se lícem dolů položí na okraj stolu (a již dále nejsou potřeba). Označovací kameny příslušní hráči dostanou zpět a mohou je znovu použít.



- Úsek řeky je od tohoto okamžiku neprůchodný. Lev zde zůstane ležet do konce hry lícem nahoru. Již zde není dovoleno pokládat žádné kopytníky.



Hra poté pokračuje tím, že hráč jako náhradu za lva potáhne z balíčku jinou kartu - dokud opět nemá v ruce pět karet. **Pozor:** Všichni hráči by měli společně dbát na to, aby příslušný hráč na konci svého tahu držel v ruce opět pět karet a aby lva případně okamžitě použil. Je možné, že si hráč po sobě potáhne více lvů a použije je popsáním způsobem.

## Konec hry a vyhodnocení

Když je tahací balíček v průběhu hry spotřebován, hraje se normálně dál, aniž by se tahaly další karty – od této chvíle mají hráči v ruce méně než 5 karet. **Hra okamžitě končí**, když se na řadu dostane hráč, který nemůže podle pravidel hrát žádnou další kartu (zřídka se to může stát ještě dříve, než je spotřebován tahací balíček).

**Pozor:** Není dovoleno se vzdát tahu. Kdo má možnost některou z karet podle pravidel zahrát, je povinen tak učinit (i když mu to škodí nebo pomáhá jiným hráčům). Všechny karty, které mají hráči na konci hry ještě v ruce, nemají žádný význam a odloží se stranou. To stejné platí pro všechny karty, které ještě leží u řeky. Každý hráč si nyní sečte vítězné body všech svých kopytníků přenesených přes řeku. Body se poznačí na papírek. Popsaným způsobem se hrají dvě kola. Kdo má nejvyšší celkový počet bodů, vyhrává.

**Speciální případ „došly označovací kameny“:** Pokud nastane velice vzácný případ (pokud to je vůbec ve dvou myslitelné), že hráč již nemá označovací kameny, vypomůže si dočasně označovacími kameny barvy, která nehraje.