

# VELKÁ PĚTKA

◆ SAFARI ◆



MN  
XY

PRAVIDLA HRY

# VELKÁ PĚTKA

## ◊ SAFARI ◊



Pracujete jako průvodci v krásném safari parku. Ve svém džípu doprovázíte skupinu turistů, kteří milují pozorování nádherné krajiny, dechberoucí výhledy a samozřejmě... divoká zvířata. Je tu však jeden problém – je období dešťů a příroda vám situaci nijak neusnadňuje. Kombinace extrémního horka a intenzivních lijáků donutila většinu zvířat vyhledat úkryt, takže není úplně snadné je najít. Lvi, levharti, buvoli, sloni a nosorožci jako by se do země propadli. Této skupině zvířat se říká „velká pětká“ a jsou hlavním lákadlem, kvůli kterému turisté park navštěvují!

Turisté se před svým odjezdem dnes projedou parkem naposledy. Nabízí se jim poslední šance nasednout spolu s průvodci do džípů a obdivovat savanu. Podaří se všem turistům zahlédnout zvířata, která si tak přáli spatřit na vlastní oči?

Zvířata se mohou zničehonic vynořit, ale také zase rychle zmizet. Na cestě číhá spousta nástrah – může propuknout požár, potkáte stádo hrochů nebo se rozvodní řeky. Může také nastat technický problém u džípů v podobě prasklé pneumatiky nebo porouchaného motoru. Všechno se dá vyřešit, ale chce to čas, kterého vám moc nezbyvá.

Radši už vyrazte! Jenže... co budete dělat, jestli se rozbije vstupní brána do safari parku? Nebo když vám dojde palivo? Nebo ještě hůř, když zůstanete bez jídla? Budete riskovat, abyste zahlédli ještě aspoň jedno zvíře? Nebo se nejdřív postaráte o doplnění zásob?

Každý průvodce má svou specializaci. Správce parku Jack dokáže rychle uhasit požár, mechanik David umí všechno opravit a pozorovatelka Kate vidí zvířata na velkou vzdálenost. Budete si muset navzájem pomáhat. Pokud se všem průvodcům a jejich turistům podaří spatřit zvířata velké pětky, zvítězíte!

## CÍL HRY

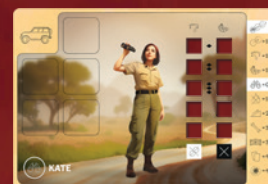
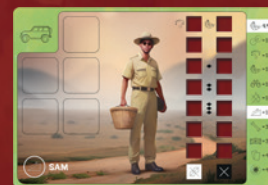
Každý z hráčů musí zahlédnout všech pět zvířat tzv. velké pětky dřív, než se rozprchnou do úkrytu před lesními požáry nebo než hráčům dojde palivo nebo potraviny.

## HRA OBSAHUJE

9 oboustranných herních plánů



5 hráčských desek



2 políčka s vchodem do parku



10 barevných kostiček

5 kostiček paliva

5 kostiček potravin

1 šestistěnnou hrací kostku



1 desetistěnnou hrací kostku



48 žetonů



1 žeton akce navíc



4 žetony potravin



2 žetony vstupu do parku



15 žetonů zvířat



1 buvolí žeton



25 žetonů velké pětky

5 džípů






10 požárů





45 karet událostí

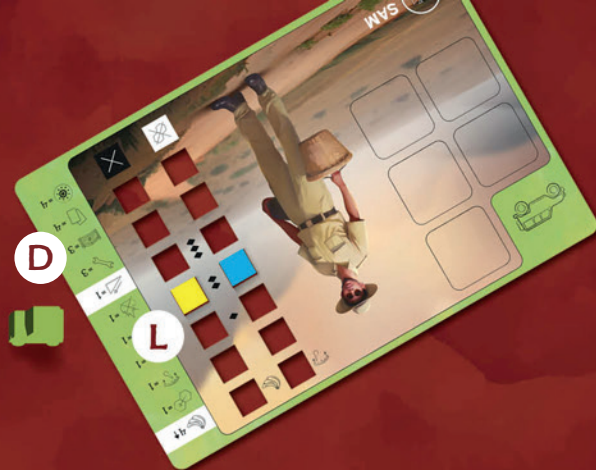


## PŘÍPRAVA HRY

- A** Vyndejte z krabice 9 oboustranných herních plánů a spojte je tak, aby vytvořily jeden herní plán ve tvaru kosočtverce. Je jedno, kterou stranu plánu zvolíte nebo jak sestavíte jednotlivé kousky.
- B** Na oba vnější konce sestaveného herního plánu umístěte políčko s vchodem do parku.
- C** Na rohová políčka herního plánu u obou vchodů umístěte žeton vstupů do parku.
- D** Každý průvodce má speciální schopnosti (viz *Speciální schopnosti*). Každý hráč si vybere barvu a vezme si odpovídající džíp a hráčskou desku a také dvě barevné kostičky – žlutou a modrou. Pokud vás bude hrát méně než 5, vraťte nepoužité džípy a barevné kostičky do krabice.
- E** Hráč, který si vybral strážkyni Annu, dostane ještě žeton akce navíc.
- F** Umístěte svůj džíp na vybrané políčko s číslem. Každý hráč musí začít na jiném políčku. To bude vaše výchozí poloha.
- G** Za každý džíp ve hře položte vedle herního plánu 5 různých žetonů velké pětky (tzn. pokud hrají čtyři hráči bude vedle herního plánu 20 žetonů zvířat velké pětky).
- H** Vedle herního plánu připravte požáry.
- I** Pokud hrajete hru pro začátečníky, odložte stranou dva opičí žetony, pokud hrajete standardní hru, odložte jeden opičí žeton. Ve hře pro pokročilé použijte všechny tři opičí žetony. Promíchejte opičí žetony a všechny ostatní žetony zvířat (kromě buvolího žetonu) a položte je lícem dolů vedle herního plánu.
- J** Vedle herního plánu připravte buvolí žeton.
- K** Ve standardní hře odložte stranou jeden žeton potravin. Ve hře pro pokročilé odložte dva žetony potravin. Zbývající žetony potravin položte lícem nahoru vedle herního plánu.
- L** Každý hráč umístí dvě barevné kostičky (modrou a žlutou) do okýnek na své hráčské desce, označených symbolem  (v případě hry pro začátečníky),  (v případě standardní hry) nebo  (v případě hry pro pokročilé). Modrá kostička představuje palivo a žlutá kostička představuje potraviny.
- M** Zamíchejte karty událostí a umístěte je na hromádku lícem dolů vedle herního plánu.

hra pro začátečníky	standardní hra	hra pro pokročilé
barevné kostičky v 	barevné kostičky v 	barevné kostičky v 
jeden opičí žeton	dva opičí žetony	tři opičí žetony
čtyři žetony potravin	tři žetony potravin	dva žetony potravin

Pokud hrajete hru poprvé, doporučujeme zvolit hru pro začátečníky.









Příklad – 4 hráči, standardní hra

## POČÁTEČNÍ ROZMÍSTĚNÍ

Hodte kostkami a určete počáteční rozmístění.

Na herní plán umístěte figurky a žetony v tomto pořadí:

 2 požáry
 3 žetony zvířat ( <b>lícem dolů</b> na herní plán)
 buvolí žeton
 žetony potravin

Přítom mějte na paměti následující pravidla házení kostkami.

### PRAVIDLA HÁZENÍ KOSTKAMI

Nezáleží na tom, kdo během hry hází kostkami.

Každý díl herního plánu má na sobě symbol a políčka s čísly od 1 do 6. Chcete-li umístit požár nebo žeton zvířete na herní plán – nebo umístit či přesunout žeton potravin nebo buvolí žeton – hodte oběma kostkami. Odpovídající žeton nebo figurku pak umístěte na pozici s číslem a symbolem, které na kostkách padnou. Pokud chcete žeton či figurku položit na políčko, kde už nějaký předmět leží, platí následující pravidla:



#### Umístění požárů

- Na jednom políčku může být více požárů.
- Požár může být na stejném políčku s dřípem nebo žetonem potravin.
- Pokud správce parku Jack stojí na jednom z devíti políček stejného dílu herního plánu, požár okamžitě uhasí. V takovém případě se požár neumístí na herní plán, ale vrátí se k ostatním požárům.
- Pokud požár položíte na jedno z devíti políček stejného dílu herního plánu, kde bude zároveň jeden nebo více žetonů zvířat (lícem nahoru nebo lícem dolů), odloží se tyto žetony zvířat lícem nahoru vedle plánu. Požářem odstraněná zvířata jsou mimo hru. Výjimkou z tohoto pravidla je buvolí žeton (viz **Umístění buvolího žetonu**).
- Pokud při umísťování požáru padne symbol „X“, požár se na herní plán neumístí.

#### Umístění žetonů zvířat

- Žeton zvířete nelze umístit na políčko, na kterém už leží jakýkoli jiný žeton. Házejte oběma kostkami, dokud nebude možné umístit žeton zvířete na políčko, kde ještě žádný žeton není. Pokud při umísťování žetonu zvířete padne symbol „X“, nikam se nepokládá a zůstane lícem dolů s ostatními žetony zvířat.
- Žetony zvířat mohou být na stejném políčku s dřípem.
- Pokud je na jednom dílu herního plánu s devíti políčky požár, žeton zvířete není možné umístit. Odložte se stranou lícem nahoru vedle plánu a je mimo hru. Výjimkou z tohoto pravidla je buvolí žeton (viz **Umístění žetonu buvolu**).

#### Umístění buvolího žetonu

- Buvolí žeton nelze umístit na políčko, na kterém už leží jakýkoli jiný žeton. Házejte oběma kostkami, dokud nebude možné umístit buvolí žeton na políčko, kde ještě žádný žeton není.
- Buvolí žeton může být na stejném políčku s dřípem.
- Buvolí žeton nelze umístit na díl herního plánu s devíti políčky, kde je zároveň i požár. Házejte oběma kostkami, dokud nebude možné umístit buvolí žeton na políčko plánu s devíti políčky, kde žádný požár není.
- Pokud při umísťování nebo přesunování buvolího žetonu padne „X“, házejte kostkami, dokud nepadne jiný symbol.

#### Umístění žetonů potravin

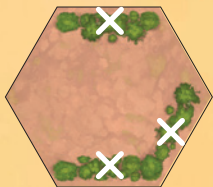
- Žetony potravin nelze umístit na políčko, na kterém už leží jakýkoli jiný žeton. Házejte oběma kostkami, dokud nebude možné žeton potravin umístit na políčko, kde ještě žádný žeton není.
- Žetony potravin mohou být na stejném políčku s dřípem nebo požářem.
- Jakmile některý z dřípů žetonu potravin využije, přesune se žeton potravin po hodu kostkami na nové místo.
- Pokud při umísťování nebo přesunování žetonu potravin padne „X“, házejte kostkami, dokud nepadne jiný symbol.

**DŮLEŽITĚ!** Na stejném poli nesmí být nikdy dva žetony.

## KRAJINA

Velká pětka žije v savaně. Krajina ve hře je rozdělena následovně:

**DŮLEŽITÉ!** Kdykoli je v těchto pravidlech použitý termín „volný výhled“, znamená to, že pro provedení určitých akcí nesmí být mezi žetony a džípy nebo požáry a džípy žádné křoviny.



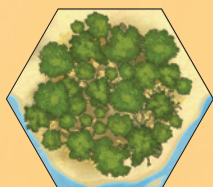
**Křoviny:** Džípy se mohou pohybovat z políčka na políčko, ale nemůžou projíždět křovinami (kromě džípu patřícímu k mechaniku Davidovi). Pokud stojí na zemi, není možné zvířata přes křoviny spatřit, možné to je pouze z vrcholu kopce nad křovinami.



**Kopce:** Džípy můžou vyjet na vrchol kopce, odkud je možné spatřit zvířata přes křoviny. Z džípu patřícímu k pozorovatelce Kate je to možné i na velké vzdálenosti.



**Řeka:** Džípy můžou projíždět řekami. Tomu však můžou zabránit některé karty událostí. Přes řeky je volný výhled.



**Les:** Džípy nemůžou projíždět přes lesy, dokonce ani džíp patřící k mechaniku Davidovi. Z džípu patřícímu k pozorovatelce Kate je možné se dívat přes lesy z vrcholu kopce.



**Napajedlo:** Džípy nemůžou vjet do napajedla. Přes napajedla je volný výhled, ale není možné se dívat skrz křoviny kolem napajedla.



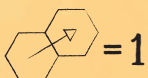
**Hory:** Džípy nemůžou vjíždět na hory, ani není možné se přes hory dívat.

## HRA

Hru začíná nejstarší hráč a všichni hráči se pak střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Každé kolo začíná vytažením karty události a splněním pokynů, které jsou na ní uvedeny. Poté můžete provádět další činnosti, při nichž však můžete využít maximálně čtyři akce (pokud karta události tento počet nezmění, nebo pokud není ve hře průvodkyně Anna). Nemusíte využít všechny akce, ale nevyužité akce propadají.

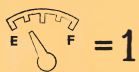
## ČINNOSTI

V rámci svého tahu můžete provádět následující činnosti, ke kterým potřebujete různý počet akcí. **Standardně můžete využít čtyři akce**, ale někteří průvodci mají speciální schopnosti, které mohou počet akcí pozměnit (viz *Speciální schopnosti*). Počet akcí může pozměnit i některá z karet události.



### Přesun z políčka na sousední políčko

K přesunu z políčka na sousední políčko potřebujete 1 akci, to platí i pro překročení řeky. K jízdě do kopce potřebujete 2 akce. Křovinami, lesy, horami ani napajedly projet nemůžete. Výjimkou je džíp patřící k mechaniku Davidovi, který může projet křovinami.



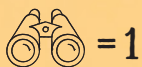
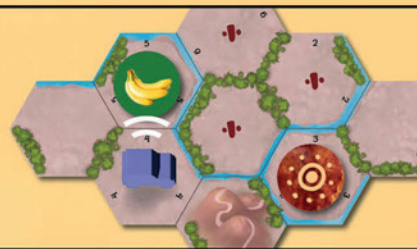
### Doplňování paliva

K této činnosti potřebujete 1 akci. Pokud džíp stojí na žetonu vstupu do parku nebo na sousedním políčku s volným výhledem na žeton vstupu do parku, lze tomuto džípu doplnit palivo. Přesuňte modrou kostičku paliva na své hráčské desce úplně nahoru.



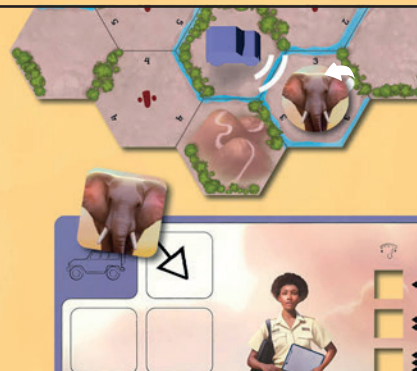
### Doplňování potravin

K této činnosti potřebujete 1 akci. Pokud džíp stojí na políčku s žetonem potravin nebo na sousedním políčku s volným výhledem na žeton potravin, může doplnit zásoby potravin. Posuňte žlutou kostičku potravin na své hráčské desce o dvě okýnka nahoru a pak hodte kostkami, abyste určili nové umístění žetonu potravin.



### Zahlédnutí zvířete

K této činnosti potřebujete 1 akci. Pokud džíp stojí na políčku s žetonem zvířete nebo na sousedním políčku s volným výhledem na žeton zvířete, může zahlédnout zvíře. Hráč, který jako první může spatřit zvíře, otočí žeton lícem nahoru. Pokud je to žeton s opicí, odloží ho vedle herního plánu. Pokud je to zvíře, které z daného džípu ještě spatřeno nebylo, vezme si hráč odpovídající žeton velké pětky z žetonů vedle herního plánu a přidá si ho na svou hráčskou desku. V případě buvola platí stejný postup s buvolím žetonem. Žeton zvířete zůstane ležet na políčku lícem nahoru. Může být zahlédnut i z jiného džípu, dokud není zvíře zahnáno požárem.







= 1

### Hašení požáru

K této činnosti potřebujete 1 akci. Pokud džíp stojí na políčku s požárem nebo na sousedním políčku s volným výhledem na požár, je možné požár uhasit. Vraťte požár k ostatním požárům vedle herního plánu. Pokud je na stejném políčku jako džíp nebo na sousedním políčku několik požárů, musíte použít 1 akci na každý požár, který chcete uhasit.



= 2

### Jízda na kopec

Pokud chcete vyjet na kopec, musíte použít 2 akce.



= 3

### Oprava

K této činnosti potřebujete 3 akce. Opravu rozbitého džípu může provést buď průvodce patřící k rozbitému džípu, nebo jiný průvodce (během svého tahu) ze stejného nebo sousedního políčka s volným výhledem na rozbitý džíp. Mechanik David dokáže opravit džípy, aniž by musel použít akci. Aby mohl průvodce opravit vstupní bránu do parku, musí stát jeho džíp na políčku s žetonem vstupu do parku nebo na sousedním políčku s volným výhledem na tento žeton.



= 3

### Objížďka

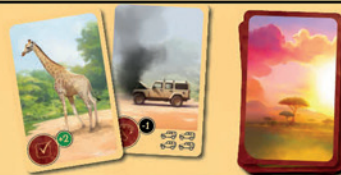
K této činnosti potřebujete 3 akce. Džíp stojící na žetonu vstupu do parku může objet park až k druhému vstupu do parku. Přesuňte džíp z jednoho žetonu vstupu do parku na protilehlý žeton vstupu do parku. Hráči mohou doplnit palivo nebo opravit vstupní bránu u obou vchodů do parku.



= 4

### Ovlivnění události

K této činnosti potřebujete 4 akce. Vezměte si dvě horní karty z balíčku karet události a podívejte se na ně. Jednu z nich odhodte na odkládací hromádku a druhou vraťte lícem dolů navrch balíčku. Teď víte, jaká událost zasáhne hráče, který bude na tahu po vás.



= 4

### Umístění dalšího žetonu zvířete

K této činnosti potřebujete 4 akce. Hoďte kostkami a umístěte nový žeton zvířete. Mějte na paměti, že je tu ještě riziko, že vám padne „X“ nebo budete muset vyřadit zvíře ze hry kvůli požáru.



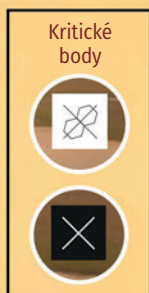
## VOLNÉ ČINNOSTI

### Výměna potravin nebo paliva

Pokud stojí dva nebo více džípů na stejném políčku nebo na sousedních políčkách s volným výhledem na sebe navzájem, můžou si vyměňovat potraviny nebo palivo, aniž by musely použít jakékoli akce. Posuňte odpovídající barevnou kostičku prvního džípu o určitý počet okýnek nahoru a odpovídající barevnou kostičku druhého džípu o stejný počet okýnek dolů.

### DŮLEŽITÉ!

- Pokud je modrá palivová kostička vašeho džípu ve spodním okýnku, nemůžete se přesunovat z políčka na políčko, ani využít jízdu na kopec. Budete se muset spolehnout na ostatní hráče, kteří vám palivo mohou dodat!
- Pokud žlutá kostička potravin kteréhokoli džípu dosáhne kritického bodu pod okýnky, hra pro všechny hráče končí, prohráli jste.
- Nikdy nemůžete mít více potravin nebo paliva, než kolik umožňují okýnka na vaší hráčské desce.



### Mechanik David

Mechanik je jedinou postavou, která může projíždět (ale ne prohlížet) křoviny. Použije k tomu pouze 1 akci. Mechanik může také opravovat svůj i ostatní džípy nebo vstupní bránu bez použití akcí. Musí ale stát na políčku, na kterém je potřeba provést opravu, nebo na sousedním políčku s volným výhledem na toto políčko.



## SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI

Každý průvodce má speciální schopnost:

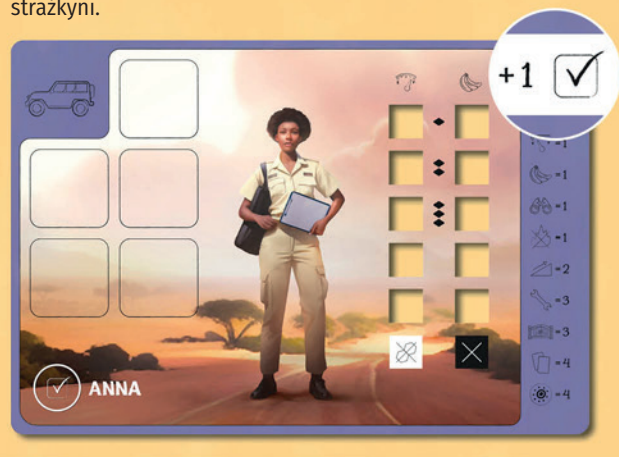
### Správce parku Jack

Správce parku může uhasit požáry z větší vzdálenosti tak, že najede na kterékoli z devíti políček na jednom dílu herního plánu, na němž se požár nachází. Správce parku nemusí použít žádné akce na uhašení požárů.



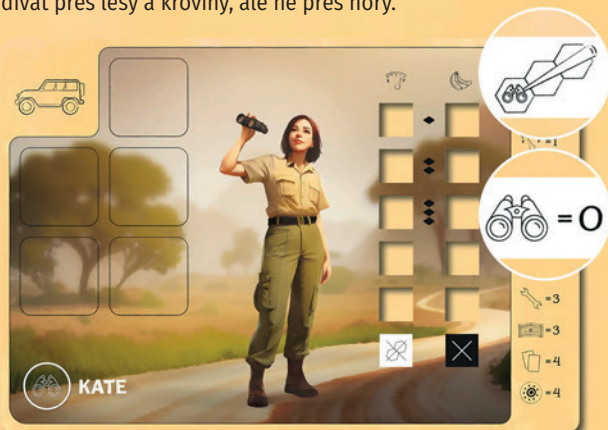
### Strážkyně parku Anna

Když je na tahu Anna, může buď sama využít žeton akce navíc, nebo dát tento žeton jinému hráči. Tento hráč pak musí ve svém tahu použít žeton akce navíc a vrátit ho strážkyni.



### Pozorovatelka Kate

Pozorovatelka může zhlédnout zvíře z jakékoli vzdálenosti a bez použití akce. Z políčka, kde pozorovatelka stojí, může vidět v šesti směrech a pouze v přímých liniích. Musí mít volný výhled na zvířata. Pokud je pozorovatelka na kopci, může se dívat přes lesy a křoviny, ale ne přes hory.



Příklad:  
Pozorovatelka  
Kate je na vrcholu  
kopce.



### Zásobovač Sam

Zásobovač může jezdit na kopce při použití 1 akce. Má také větší skladovací prostor na potraviny a palivo. Když zásobovač doplní potraviny prostřednictvím žetonu potravin, může si posunout barevnou kostičku na hráčské desce o čtyři okýnka nahoru místo o dvě. Zásobovač nemusí použít žádné akce na doplnění potravin nebo paliva. Při doplňování paliva si může barevnou kostičku posunout úplně nahoru, stejně jako všichni ostatní průvodci.



### KONEC HRY

Pokud všichni průvodci získali všech 5 žetonů velké pětky, vyhráli jste hru!

Hru můžete prohrát třemi způsoby:

- Buvola je možné spatřit během celé hry. Všechna ostatní zvířata velké pětky mají tři žetony zvířat. Pokud se kdykoli během hry odloží všechny tři žetony zvířat jednoho druhu lícem nahoru vedle herního plánu a stále zůstává alespoň jeden průvodce, který tento druh ještě nezahlédl, všichni prohrávají hru.
- Pokud kdykoli během hry žlutá kostička potravin kteréhokoliv z džípů dosáhne kritického bodu, hráči prohrávají hru, a to i v případě, že tento hráč už zhlédl všechna zvířata.
- Pokud je modrá kostička paliva některého z hráčů ve spodním okýnku, nemůže se jeho džíp přesunovat, dokud mu jiný průvodce palivo nedodá. Pokud však dojde palivo všem džípům současně nebo se žádný z džípů nemůže z jakéhokoliv důvodu přesunout, hráči si už nemůžou navzájem pomáhat a hru prohrávají.

## KARTY UDÁLOSTÍ

Zde je podrobné vysvětlení každé z karet událostí.

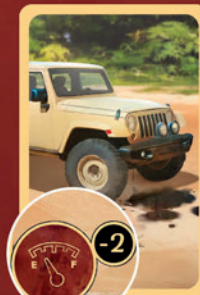
**Důležité!** Kdykoli musíte hodit kostkami, vždy platí stanovená pravidla (viz *Pravidla házení kostkami*). Karty událostí se odhazují na odkládací hromádku. Pokud karty dojdou, zamíchejte odhozené karty a vytvořte nový balíček s kartami událostí.



**Karta požáru (11 karet):**  
Hodte kostkami a umístěte na herní plán nový požár.



**Stádo pakoní (3 karty) / žiraf (2 karty):**  
Narazili jste na stádo pakoní nebo žiraf. V tomto kole můžete provést 1 (v případě pakoní) nebo 2 (v případě žiraf) akce navíc.



**Ztracené potraviny (2 karty) / Ukradené potraviny (3 karty) / Přehřátý motor (4 karty) / Únik paliva (2 karty):**

Snižte u svého džípu množství paliva nebo potravin tak, že posunete odpovídající barevné kostičky dolů o počet okýnek, který je uvedený na kartě. Pokud si vezmete kartu, na které je zobrazena skupina džípů, musí posunout odpovídající barevné kostičky všichni hráči.

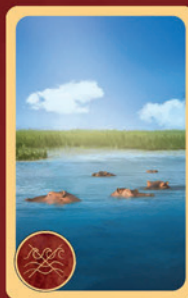


**Karta zvířete (8 karet):**  
Hodte kostkami a umístěte nový žeton zvířete. Pokud nezbývají žádné žetony zvířat, tuto kartu nevyužijete – odložte ji na odkládací hromádku. Další kartu událostí si neberte.



### **Silný déšť (3 karty):**

Žádný z džípů nemůže v tomto kole projíždět řekami (platí pro jeden tah každého hráče). Položte tuto kartu vedle hráčské desky hráče, který je na tahu. Až na něj znovu přijde řada, odhodte kartu události. Všichni hráči pak opět mohou řekami projíždět.



### **Stádo hrochů**

**(3 karty):**  
Stádo hrochů blokuje řeku. V tomto tahu nemůžete překročit žádné řeky.



### **Prázdná pneumatika (2 karty):**

Džíp hráče, který je na tahu, se nemůže v tomto kole přesunovat, ani nejde opravit. Položte tuto kartu vedle jeho hráčské desky. Pneumatika se může opravit až v příštím kole, až bude hráč znovu na tahu. Buď ji může opravit sám tak, že použije 3 akce (pokud je to mechanik David, tak 0 akcí), nebo počká, až se na jeho políčko (nebo vedle něj) přesune další džíp. Až bude na tahu, může asistující džíp provést opravu za 3 akce (nebo 0 akcí, pokud opravu provádí mechanik David). Karta zůstane ležet vedle hráčské desky, dokud džíp nebude opraven. Teprve potom se karta přesune na odkládací hromádku.



### **Rozbitá vstupní brána (2 karty):**

Jedna ze dvou vstupních bran do parku na vnějším konci herního plánu je rozbitá, což brání zásobování surovinami. Aby mohl hráč, který je na tahu, zjistit, která ze dvou bran je rozbitá, podrží kartu svísele před sebou a následuje šipku. Pokud to takto nelze jednoznačně určit, rozbitá brána je ta, která je k hráči blíž. Umístěte kartu k rozbité vstupní bráně do parku. Dokud se brána neopraví, nelze opravit ani žádné džípy! Pokud hráč dostane kartu s prázdnou pneumatikou, jeho džíp se nemůže přesunovat a může se opravit až po opravě brány. Jeden z džípů se bude muset přesunout k rozbité bráně a opravit ji za 3 akce (nebo 0 akcí, pokud opravu provádí mechanik David). Je povoleno využít objížďky přes druhý vstup do parku. Aby bylo možné bránu opravit, musí džíp stát na žetonu vstupu do parku nebo na sousedním políčku s volným výhledem na žeton vstupu do parku. Po opravě brány tuto kartu odhodte na odkládací hromádku.

## **HERNÍ VARIANTA**

Pokud chcete **hru zkrátit**, dejte stranou všechny žetony jednoho nebo dvou druhů zvířat. Všichni hráči obdrží žeton velké pětky každého z odstraněných druhů zvířat a umístí ho na svou hráčskou desku. Poté pokračujte ve hře podle běžných pravidel.



BE A R3BEL

    @mnkyentertainment





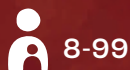
@mnkyentertainment

**MNKY**  
ENTERTAINMENT

© 2023 MNKY Entertainment, Nizozemsko  
© 2023 REBO International CZ spol. s r.o.,  
Michalská 432/12, 110 00 Praha 1  
rebo@rebo.cz

[www.mnkyentertainment.cz](http://www.mnkyentertainment.cz)

Koncept: Anjan van Houwelingen,  
Robert Brouwer  
Ilustrace: Sabrina Minamon



8-99



2-5



60



0-3



3+



Design: MNKY Entertainment  
Z anglického překladu holandského originálu  
*The Big Five*  
Překlad: Zuzana Bělohávková  
Redakce: REBO International CZ  
Sazba a příprava pro CTP: AMOS TYPO, s. n. o.  
1. vydání 2023  
004590501G  
Vyrobeno a vytištěno v Číně.  
Všechna práva vyhrazena.

Žádná část tohoto produktu nesmí  
být reprodukována bez předchozího  
písemného souhlasu MNKY Entertain-  
ment. Společnost MNKY Entertain-  
ment vyvinula tuto hru s maximální  
péčí, přesto nemůže nést odpověd-  
nost za jakékoliv neblahé následky,  
ke kterým by mohlo vlivem hry nebo  
případných chyb v ní dojít.

**POZOR!** Hra obsahuje malé  
části, které by nejmenší děti  
mohly vdechnout či spolknout  
nebo se jimi zadusit. U dětí do  
tří let se při zacházení dopo-  
ručuje dohled dospělé osoby.  
Některé prvky hry se mohou  
lišit od obrázků v knižce  
s pravidly.