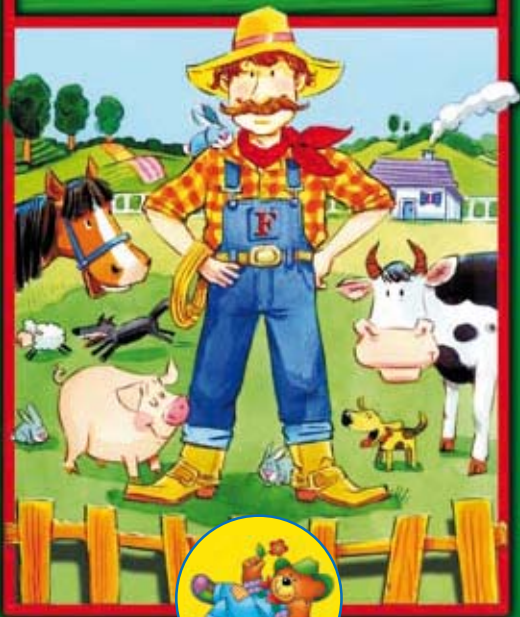




super FARMÁR



**RODINNÁ HRA
PRE 2-6 HRÁČOV
OD 7 ROKOV**

GRANNA®

**CHOVÁŠ ZVIERATÁ,
CHRÁNIŠ ICH PRED
NEBEZPEČENSTVOM,
ZVYŠUJEŠ SVOJ ZISK!**

super FARMÁR

Rodinná hra pre 2–6 hráčov od 7 rokov.

Obsah balenia:

2 rôzne dvanásťstranné kocky

128 kartičiek
s obrázkami zvierat:

60 králikov

24 oviec

20 svíň

12 kráv

6 koní

4 malé psy

2 veľké psy

tabuľka výmen

pravidlá



Autor hry: Karol Borsuk
Ilustrácie: Elžbieta Šmietanka-Combik

super FARMÁR



prof. Karol Borsuk

Hra SUPERFARMÁR vznikla v roku 1943 vo Varšave. Vtedy sa volala „Chov zvieratiek“. Jej autorom je významný poľský matematik, univerzitný profesor Karol Borsuk.

Po uzatvorení varšavskej univerzity za 2. svetovej vojny sa ocitol bez zamestnania. A tak prišiel na nápad s hrou. Jej výrobu si vzala na starosť jeho žena Zofia Borsuková, obrázky nakreslila Janina Śliwická. Hra si čoskoro získala priaznivcov. Najprv v kruhu rodinných priateľov, neskôr v stále širšom okruhu záujemcov. U Borsukovcov často zvonil telefón a ľudia sa pýtali, či volajú správne „Chov zvieratiek“. Hra sa zapáčila nielen deťom, ale aj dospelým, ktorí si ňou spríjemňovali smutné vojnové obdobie.

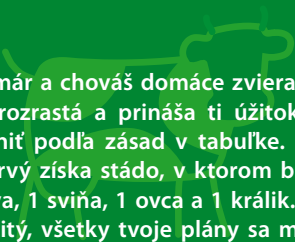
Originál hry zhorel v čase Varšavského povstania v roku 1944. Jeden exemplár sa však mimo Varšavy zachoval a po rokoch sa Borsukovcom vrátil späť (na fotografii). Na trh bola hra znovu uvedená pri príležitosti 90. narodenín pani Borsukovej a 15. výročia úmrtia jej manžela v roku 1997.





super FARMÁR

p r a v i d l á h r y



Si farmár a chováš domáce zvieratá. Tvoje stádo sa stále rozrastá a prináša ti úžitok. Zvieratá môžeš vymeniť podľa zásad v tabuľke. Víťazí hráč, ktorý ako prvý získa stádo, v ktorom bude aspoň 1 kôň, 1 krava, 1 sviňa, 1 ovca a 1 králik. Ak však nebudeš ostražitý, všetky tvoje plány sa môžu zhatiť! Stádo totiž obchádzajú líška a vlk a tvoje zvieratá sa môžu stať ich korisťou.

PRIEBEH HRY

Hra je určená pre 2 až 6 osôb. Jeden z hráčov môže byť mimo hry a starať sa o hlavné stádo (v krabici) a organizovať všetky výmeny zvierat. Na začiatku hry nemajú hráči nijaké zvieratká, všetky sú sústreďené v hlavnom stáde (v krabici).

ZVÄČŠOVANIE STÁDA

Hráči hádžu vždy s obidvoma kockami. Ak padne hráčovi na obidvoch kockách to isté zviera, dostane z hlavného stáda (krabice) kartičku s príslušným zvieratom. Keď si hráč po niekoľkých kolách našetrí viacej zvierat, môže získať z hlavného stáda toľko zvierat druhu hodeného na kockách, koľko ich má vo svojom stáde dvojíc (vrátane práve hodených).



super FARMÁR

PRÍKLADY:

1. Hráč má 6 králikov a 1 sviňu, hodil králika a sviňu.
Dostane teda 3 králiky a 1 sviňu.
2. Hráč má 6 králikov a 1 sviňu, hodil ovcu a sviňu.
Dostane 1 sviňu.
3. Hráč má 5 králikov a 1 kravu, hodil ovcu a sviňu.
Nedostane nič.
4. Hráč má 4 králiky, 2 ovce a 1 koňa, hodil 2 svine.
Dostane 1 sviňu.

POZOR! Krava a kôň sa na kockách vyskytujú len raz, každý na inej. Prvú kravu a koňa získa hráč iba výmenou z hlavného stáda.

super FARMÁR

VÝMENA

Zvieratá sa vymieňajú podľa
nasledujúcej tabuľky.

1



=

6



1



=

2



1



=

3



1



=

2



1



=

1



1



=

1



Keď je v hlavnom stáde menší počet zvierat daného druhu, než na aký má hráč nárok, dostane ich iba toľko, koľko ich v stáde je. Na ďalšie zvieratá pritom stráca nárok. Príklad: V stáde sú 3 králiky, hráč má nárok na 4, dostane však iba 3.

Pred každým hodom môže hráč urobiť výmenu zvierat:

- buď s hlavným stádom (ak sú tam zvieratá, o ktoré sa zaujíma),
- alebo s iným hráčom (ak tento súhlasí).

**Zvieratá sa vymieňajú
podľa uvedenej tabuľky.**



POZOR!

Výmena sa môže uskutočniť v oboch smeroch. Buď môže hráč vymeniť niekoľko zvierat za jedno, alebo opačne, vždy však podľa tabuľky.

PRÍKLADY:

1. Hráč má 6 králikov a 2 kravy. Z možných troch výmen môže uskutočniť iba jednu: 6 králikov vymení za ovcu alebo 2 kravy za koňa alebo 1 kravu za 3 svine.
2. Hráč má 6 králikov, 1 ovcu a 2 svine. Môže ich vymeniť za 1 kravu (lebo $6 \text{ králikov} = 1 \text{ ovca}$, $2 \text{ ovce} = 1 \text{ sviňa}$ a $3 \text{ svine} = 1 \text{ krava}$).
3. Hráč má 1 koňa. Môže ho vymeniť za 1 kravu, 2 svine a 2 ovce.



STRATA ZVIERAT

Ak hodí hráč líšku, stráca všetkých králikov zo svojho stáda. Ak hodí vlka, stráca všetky zvieratá zo stáda, okrem koňa a malého psa (pokiaľ ich má).

PRÍKLAD:

Hráč hodil vlka a líšku, má malého psa, ale nemá veľkého. Stráca teda všetky zvieratá okrem koňa.

Psy teda slúžia k ochrane stáda pred líškou a vlkom.

Ak padne hráčovi líška a má malého psa, o nijaké zviera zo svojho stáda neprichádza, ale stráca malého psa, ktorý sa vracia do hlavného stáda.

Ak padne hráčovi vlk a má veľkého psa, rovnako mu zostane jeho stádo nedotknuté, ale prichádza o veľkého psa. Ten sa taktiež vracia do hlavného stáda.

POZOR! Veľký pes nechráni pred líškou!





Vážený zákazník,
naše hry sú starostlivo balené. Ak napriek tomu vo Vašom balení niektorá časť hry chýba, prosíme Vás, vyplňte tento kupón a odošlite na adresu: Pygmalino, s.r.o., Lípová 1131, 737 01 Český Těšín, Česká republika. Chýbajúcu časť Vám pošleme poštou.

Miesto nákupu:
Dátum nákupu:
Chbajúca časť hry:
Meno a priezvisko: Adresa:

KONIEC HRY

Superfarmárom sa stáva hráč, ktorý ako prvý získa stádo, v ktorom bude mať najmenej jedno zviera z každého druhu, teda 1 koňa, 1 kravu, 1 sviňu, 1 ovcu a 1 králiku. Ostatní hráči môžu ďalej pokračovať v hre.

Hru pripravili:
Ilustrácie: Elžbieta Šmietanka-Combik
Grafika: Gerard Lepianka
Pravidlá hry: Ewa Falkowska, Wojciech Widłak
Odborná konzultácia: Michał Stajszyk

14048/3