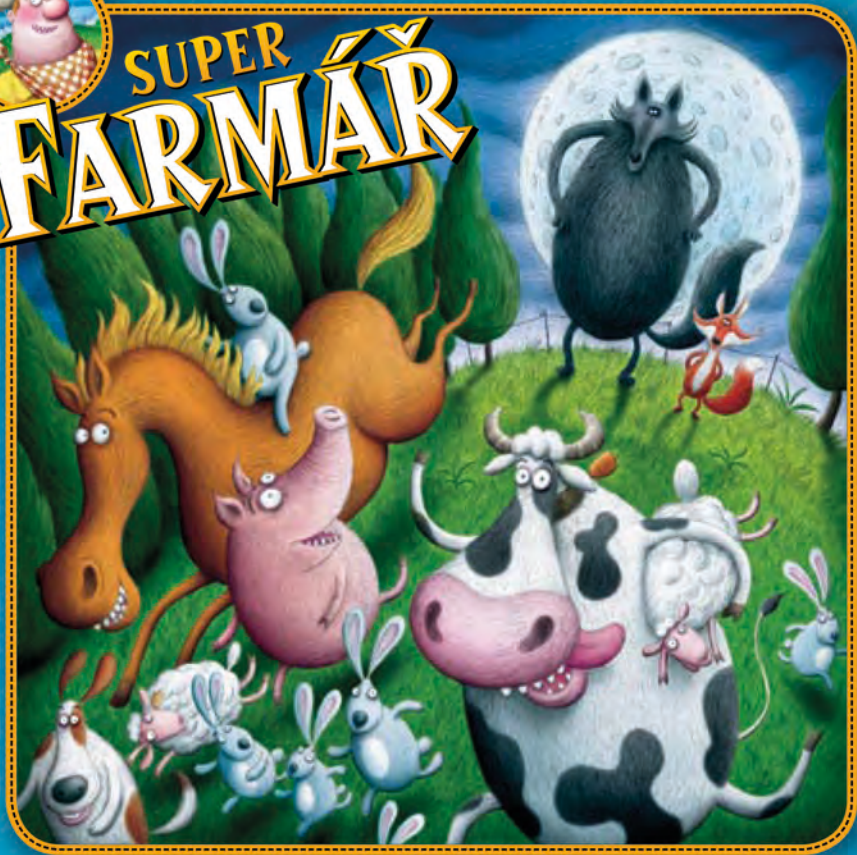




SUPER FARMÁŘ



P R A V I D L A

GRANNA®





prof. Karol Borsuk

Hra Superfarmář vznikla v roce 1943 ve Varšavě. Tehdy se jmenovala „Chov zvířátek“. Jejím autorem je významný polský matematik, univerzitní profesor Karol Borsuk. Po uzavření Varšavské univerzity za 2. světové války se ocitl bez zaměstnání, a tak přišel na nápad s hrou. Její výrobu si vzala na starost jeho žena Zofia Borsuková, obrázky nakreslila Janina Śliwická. Hra si brzy získala nečekaně velký počet příznivců, a to nejen mezi rodinnými přáteli, ale i ve stále se rozšiřujícím okruhu dalších zájemců. U Borsukových často zvonil telefon a lidé se ptali, zda volají správně „Chov zvířátek“. Hra se zalíbila nejen dětem, ale také dospělým, kteří si jí zpřijemňovali smutné válečné období. Původní hry shořely v době Varšavského povstání v roce 1944. Jeden exemplář se však zachoval mimo Varšavu a po letech se Borsukovým vrátil zpátky.





Originální hra „Chov zvířátek“ z roku 1943

U příležitosti 100. narozenin paní Borsukové, 25. výročí úmrtí jejího manžela a také u příležitosti 10. výročí obnovení výroby hry, jež nyní pod názvem Superfarmář baví další generace dětí i rodičů, přinesla Granna® na podzim roku 2007 novou, barevnější, prostornější a dynamičtější verzi, jejíž českou podobu vám nyní předkládáme.

Doufáme, že se vám bude líbit.

Press-Pygmalion, Český Těšín, duben 2008

Chováš domácí zvířata a chceš se stát superfarmářem. Tvé stádo se neustále rozrůstá a to ti přináší zisk. Zvířata navíc můžeš také směňovat za jiná, pokud si myslíš, že je to pro tebe výhodné. Aby ses stal vítězem, musíš jako první získat stádo, v němž bude alespoň 1 kůň, 1 kráva, 1 prase, 1 ovce a 1 králík. Všechny tvé plány však mohou být zmařeny, nebudeš-li dost ostražitý! Kolem se totiž potulují liška a vlk a tvá zvířata se mohou stát jejich snadnou kořistí.



Průběh hry

Hra je určena pro 2 až 4 hráče. Další hráč může navíc stát mimo hru, pečovat o hlavní stádo a organizovat veškeré výměny zvířat. Na začátku nemají hráči žádná zvířata, všechna jsou shromážděna v hlavním stádě (nejlépe v krabici). Každý hráč obdrží vlastní hrací plochu – ohradu s prostory pro chovaná zvířata.

Množení zvířat

Hráč hází vždy oběma kostkami najednou. Padne-li mu na obou kostkách zároveň totéž zvíře, dostane z hlavního stáda (krabice) kartičku s tímto zvířetem. Když si hráč po několika kolech nastřádá více zvířat, získá po každém hodu z hlavního stáda tolik zvířat druhu hozeného na kostkách, kolik jich má ve svém stádě **párů** (včetně zvířat právě hozených na kostkách).





PŘÍKLADY:

1. Hráč má 6 králíků a 1 prase, hodil králíka a prase. Má tedy celkem 3 páry králíků a 1 pár prasat (1 ve stádě + 1 na kostce), proto dostane 3 králíky a 1 prase.
2. Hráč má 6 králíků a 1 prase, hodil ovci a prase. Dostane 1 prase.
3. Hráč má 5 králíků a 1 krávu, hodil ovci a prase. Nedostane nic.
4. Hráč má 4 králíky, 2 ovce a 1 koně, hodil 2 prasata. Z hlavního stáda dostane 1 prase.

POZOR! Kráva a kůň se na kostkách vyskytují pouze jednou, každý na jiné. První krávu i koně tedy získá hráč pouze výměnou, nikoli hodem kostek.

Výměna

Před každým hodem může hráč provést výměnu zvířat buď s hlavním stádem (jsou-li zde zvířata, o něž má zájem), nebo s jiným hráčem (pokud ten souhlasí).

Výměna se provádí podle následující tabulky:

$$1 \text{ } \left(\text{králík} \right) = 6 \text{ } \left(\text{králík} \right)$$

$$1 \text{ } \left(\text{prase} \right) = 2 \text{ } \left(\text{králík} \right)$$

$$1 \text{ } \left(\text{kráva} \right) = 3 \text{ } \left(\text{prase} \right)$$

$$1 \text{ } \left(\text{prase} \right) = 2 \text{ } \left(\text{kráva} \right)$$

$$1 \text{ } \left(\text{kráva} \right) = 1 \text{ } \left(\text{králík} \right)$$

$$1 \text{ } \left(\text{prase} \right) = 1 \text{ } \left(\text{kráva} \right)$$

POZOR! Hráč může buď vyměnit několik zvířat za jedno, nebo opačně, vždy však podle tabulky; smlouvání není možné.

Je-li v hlavním stádu méně zvířat daného druhu, než kolik si hráč nárokuje, dostane jich jen tolik, kolik jich ve stádu je. Na další zvířata přitom ztrácí nárok. Jsou-li například ve stádě už jen 3 králíci a hráč má podle výsledku hodu nárok na 4, dostane pouze 3.



PŘÍKLADY:

1. Hráč má 6 králíků, 1 ovci a 2 prasata. Pokud chce, může je vyměnit za 1 krávu (protože 6 králíků = 1 ovce, 2 ovce = 1 prase a 3 prasata = 1 kráva).
2. Hráč má 1 koně. Může jej vyměnit například za 1 krávu, 2 prasata a 2 ovce.
3. Hráč má 6 králíků a 2 krávy. Z možných tří výměn může provést jen jednu. Vymění tedy buď 6 králíků za ovci, nebo 2 krávy za koně, anebo 1 krávu za 3 prasata.





Ztráta zvířat

Hodí-li hráč lišku, ztrácí všechny králíky ze svého stáda. Hodí-li vlka, ztrácí všechna zvířata ze stáda kromě koně a malého psa (pokud je má).

PŘÍKLAD: Hráč hodil vlka a lišku. Má malého psa, ale nemá velkého, ztrácí tedy všechna zvířata kromě koně.

Malý pes chrání stádo před **liškou**. Padne-li hráči liška a hráč má malého psa, o žádné zvíře ze svého stáda nepřijde; do hlavního stáda se vrací pouze malý pes.

Před **vlkem** chrání stádo velký pes. Padne-li hráči vlk a má velkého psa, jeho zvířatům se nic nestane; do hlavního stáda se vrací pouze velký pes.

POZOR! Velký pes nechrání před liškou!

Konec hry

Superfarmářem se stává hráč, který si jako první vytvoří stádo, v němž je alespoň jedno zvíře z každého druhu, tedy 1 kůň, 1 kráva, 1 prase, 1 ovce a 1 králík. Ostatní hráči mohou pokračovat ve hře.



Dynamická varianta hry

Chcete-li si zkusit dynamičtější variantu hry, navrhujeme vám tři úpravy pravidel.



1. Před zahájením hry dostane každý hráč ke své hrací ploše – ohradě jako počáteční vklad **jednoho králíka**.
2. Padne-li hráči na kostce liška a hráč nemá malého psa, nepřijde o všechny své králíky; jednomu králíkovi se podaří uniknout lišce z drápů a zůstane v ohradě.
3. Objeví-li se na kostce vlk a hráčovo stádo nehlídá velký pes, ztrácí hráč všechna zvířata kromě **koně a králíků** (pokud je samozřejmě před útokem vlka měl).

Úprava pravidel: Michal Stajszczak



Obsah balení:

4 hrací plochy – ohrady
2 různé dvanáctistěnné kostky
120 kartiček s obrázky zvířat:
60 králíků, 24 ovcí, 20 prasat,
12 krav, 4 koně,
4 figurky malých psů,
2 figurky velkých psů
pravidla hry



Vážený zákazníku,
naše hry jsou pečlivě kompletovány. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí, vyplňte laskavě tento kupon a odešlete jej na adresu: Press-Pygmalion, s. r. o., Mánesova 27, 737 01 Český Těšín. Chybějící část vám bude zaslána poštou.

Místo nákupu:

Datum nákupu:

Chybějící části:

Jméno,
příjmení,
adresa:

www.granna.cz www.superfarmar.cz e-mail: info@granna.cz





02086/3

