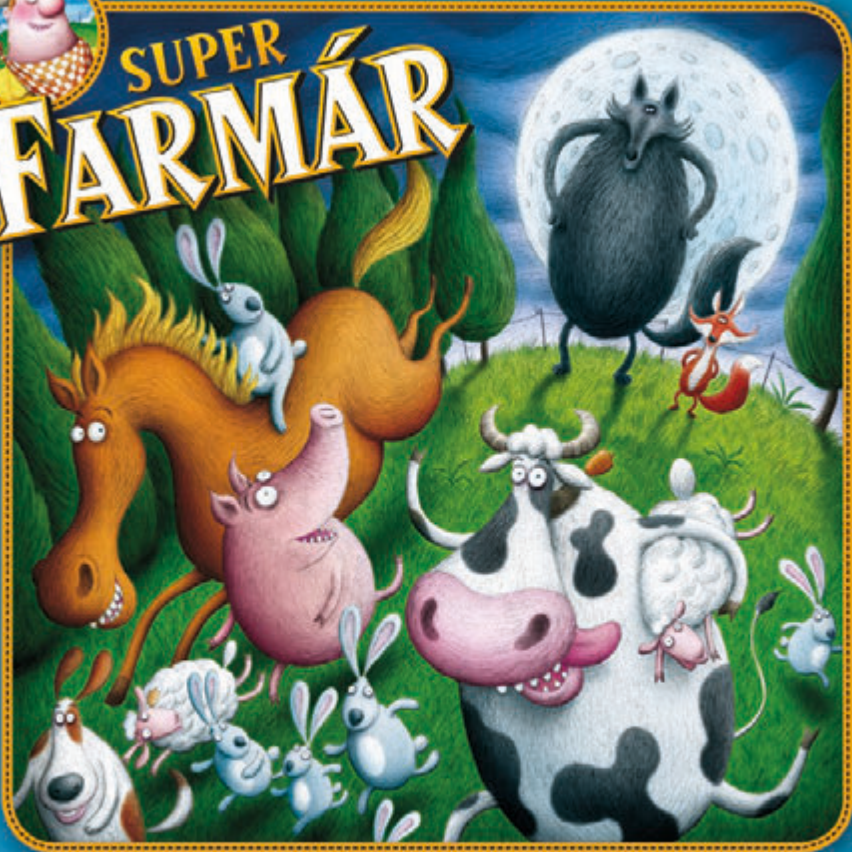




# SUPER FARMÁR



P R A V I D L Á

GRANNA





# SUPER FARMÁŘ



prof. Karol Borsuk

Hra Superfarmář 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 nečakane veľký počet priaznivcov, a to nielen medzi rodinnými priateľmi, ale aj v stále sa rozširujúcom okruhu ďalších 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.

Pôvodné hry zhoreli v čase Varšavského povstania v roku 1944. Jeden exemplár sa však zachoval mimo Varšavy a po rokoch sa Borsukovcom vrátil späť.





Originálna hra „Chor zvieratiek“ z roku 1943

Pri príležitosti 100. narodenín pani Borsukovej, 25. výročia úmrtia jej manžela a tiež pri príležitosti 10. výročia obnovenia výroby hry, ktorá teraz pod názvom Superfarmár baví ďalšie generácie detí i rodičov, priniesla Granna® na jeseň roku 2007 novú, farebnejšiu, priestrannejšiu a dynamickejšiu verziu, ktorej slovenskú podobu vám teraz predkladáme. Dúfame, že sa vám bude páčiť.

Press-Pygmalion, Český Těšín, apríl 2008

Chováš domáce zvieratá a chceš sa stať superfarmárom. Tvoje stádo sa neustále rozrastá a to ti prináša zisk. Zvieratá navyše môžeš aj vymieňať za iné, ak si myslíš, že je to pre teba výhodné. Aby si sa stal víťazom, musíš ako prvý získať stádo, v ktorom bude aspoň 1 kôň, 1 krava, 1 prasa, 1 ovca a 1 králik. Všetky tvoje plány však môžu byť zmarené, ak nebudeš dosť ostražitý! Okolo sa totiž potulujú líška a vlk a tvoje zvieratá sa môžu stať ich ľahkou korisťou.



## Priebeh hry

Hra je určená pre 2 až 4 hráčov. Ďalší hráč môže navyše stáť mimo hry, starať sa o hlavné stádo a organizovať všetky výmeny zvierat. Na začiatku nemajú hráči žiadne zvieratá, všetky sú zhromaždené v hlavnom stáde (najlepšie v škatuli). Každý hráč dostane vlastnú hraciu plochu – ohradu s priestormi pre chované zvieratá.

## Množenie zvierat

Hráč hádže vždy oboma kockami naraz. Ak mu padne na oboch kockách zároveň to isté zviera, dostane z hlavného stáda (škatule) kartičku s týmto zvieratom. Keď si hráč po niekoľkých kolách nazbiera viac zvierat, získa po každom hode z hlavného stáda toľko zvierat druhu hodeného na kockách, koľko ich má vo svojom stáde párov (vrátane zvierat práve hodených na kockách).





## PRÍKLADY:

1. Hráč má 6 králikov a 1 prasa, hodil králika a prasa.  
Má teda celkovo 3 páry králikov a 1 pár prasiat (1 v stáde + 1 na kocke),  
preto dostane 3 králiky a 1 prasa.
2. Hráč má 6 králikov a 1 prasa, hodil ovcu a prasa. Dostane 1 prasa.
3. Hráč má 5 králikov a 1 kravu, hodil ovcu a prasa.  
Nedostane nič.

4. Hráč má 4 králiky, 2 ovce a 1 koňa, hodil 2 prasatá. Z hlavného stáda dostane 1 prasa.

**POZOR!** Krava a kôň sa na kockách vyskytujú iba raz, každý na inej. Prvú kravu i koňa teda získa hráč iba výmenou, nie hodom kociek.

## Výmena

Pred každým hodom môže hráč urobiť výmenu zvierat buď s hlavným stádom (ak sú tu zvieratá, o ktoré má záujem), alebo s iným hráčom (ak ten súhlasí).

Výmena sa robí podľa nasledujúcej tabuľky:

$$1 \text{ } \left( \text{white sheep} \right) = 6 \text{ } \left( \text{white rabbit} \right)$$

$$1 \text{ } \left( \text{pink pig} \right) = 2 \text{ } \left( \text{white sheep} \right)$$

$$1 \text{ } \left( \text{black cow} \right) = 3 \text{ } \left( \text{pink pig} \right)$$

$$1 \text{ } \left( \text{brown pig} \right) = 2 \text{ } \left( \text{black cow} \right)$$

$$1 \text{ } \left( \text{white dog} \right) = 1 \text{ } \left( \text{white sheep} \right)$$

$$1 \text{ } \left( \text{brown pig} \right) = 1 \text{ } \left( \text{black cow} \right)$$

**POZOR!** Hráč môže byť vymeniť niekoľko zvierat za jedno, alebo naopak, vždy však podľa tabuľky; dohováranie sa nie je možné.

Ak je v hlavnom stáde menej zvierat daného druhu, než si hráč nárokuje, dostane ich len toľko, koľko ich v stáde je.

Na ďalšie zvieratá pritom stráca nárok. Ak sú napríklad v stáde už len 3 králiky a hráč má podľa výsledku hodu nárok na 4, dostane iba 3.



### PRÍKLADY:

1. Hráč má 6 králikov, 1 ovcu a 2 prasatá. Ak chce, môže ich vymeniť za 1 kravu (pretože 6 králikov = 1 ovca, 2 ovce = 1 prasa a 3 prasatá = 1 krava).

2. Hráč má 1 koňa. Môže ho vymeniť napríklad za 1 kravu, 2 prasatá a 2 ovce.

3. Hráč má 6 králikov a 2 kravy. Z možných troch výmen môže urobiť len jednu.

Vymení teda buď 6 králikov za ovcu, alebo 2 kravy za koňa, alebo 1 kravu za 3 prasatá.





## Strata zvierat

Ak hráč hodí lížku, stráca všetky králiky zo svojho stáda.

Ak hodí vlka, stráca všetky zvieratá zo stáda okrem koňa a malého psa (ak ich má).

**PRÍKLAD:** *Hráč hodil vlka a lížku. Má malého psa, ale nemá veľkého, stráca teda všetky zvieratá okrem koňa.*

*Malý pes chráni stádo pred lížkou. Ak hráčovi padne lížka a hráč má malého psa, o žiadne zvieratá zo svojho stáda nepríde; do hlavného stáda sa vracia iba malý pes.*

*Pred vlkom chráni stádo veľký pes. Ak hráčovi padne vlk a má veľkého psa, jeho zvieratá sa nič nestane; do hlavného stáda sa vracia iba veľký pes.*

**POZOR!** Veľký pes nechráni pred lížkou!

## Koniec hry

Superfarmárom sa stáva hráč, ktorý si ako prvý vytvorí stádo, v ktorom je aspoň jedno zviera z každého druhu, teda 1 kôň, 1 krava, 1 prasa, 1 ovca a 1 králik. Ostatní hráči môžu pokračovať v hre.





## Dynamický variant hry

Ak si chcete skúsiť dynamickejší variant hry, navrhujeme vám tri úpravy pravidiel.

1. Pred začatím hry dostane každý hráč ku svojej hracej ploche – ohrade ako počiatočný vklad **jedného králik**a.
2. Ak hráčovi padne na kocke líška a hráč nemá malého psa, nepríde o všetky svoje králiky; jednému králikovi sa podarí uniknúť líške z pazúrov a zostane v ohrade.
3. Ak sa na kocke objaví vlk a hráčovo stádo nestráži veľký pes, stráca hráč všetky zvieratá okrem **koňa a králikov** (ak ich, samozrejme, pred útokom vlka mal).



*Úprava pravidiel: Michal Stajszczak*





## Obsah balenia:

- 4 hracie plochy – ohrady
- 2 rôzne dvanásťstenné kocky
- 120 kartičiek s obrázkami zvierat:
- 60 králikov, 24 oviec, 20 prasiat, 12 kráv, 4 kone
- 4 figúrky malých psov
- 2 figúrky veľkých psov
- pravidlá hry



Vážený zákazník,  
kompletizovaním našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Ak napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vyhaviť e-mailom na adrese [info@granna.cz](mailto:info@granna.cz). V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.

[www.granna.sk](http://www.granna.sk)

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

[info@granna.cz](mailto:info@granna.cz)



02086/3 SK



[www.granna.sk](http://www.granna.sk) [www.superfarmer.cz](http://www.superfarmer.cz)