

Vážený zákazník,

kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť.

Ak napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba
(za čo sa veľmi ospravedľujeme),

môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese info@pygmalino.cz.

V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ
a názov chýbajúceho prvku hry.



Ak od nás chcete dostávať newsletter s informáciami o našich novinkách,
pošlite, prosím, e-mail s takouto požiadavkou a svojím menom a priezviskom
na adresu info@pygmalino.cz.

Celý sortiment hier GRANNA® nájdete na www.granna.sk

Výhradné zastúpenie GRANNA® pre Českú a Slovenskú republiku:
Pygmalino, s. r. o., Lípová 1131, 737 01 Český Těšín, Česká republika

Philippe des Pallières



obsahuje
rozšírenie
**VELKÉ
RYBY**

vlky a ovce



GRANNA



PRAVIDLÁ HRY

Cieľ hry

Každý z hráčov je pastierom. Stará sa o stádo zložené z čiernych, žltých, červených alebo modrých oviec. Cieľom hráča je ohradiť na pastvine čo najviac oviec a ochrániť ich pred vyhľadovanými vlkami.

Obsah škatulky:

- 77 základných kariet,
- 32 kariet rozšírenia,
- textilné vrečko,
- návod.

Rozšírenie VELKÉ RYBY

Okrem základnej verzie hry *Vlky a ovce* nájdete v škatulke i rozšírenie *Velké ryby*.

To sa skladá z 32 kariet s časťami rybníkov. Využite ich až po tom, ako sa dobre oboznámite s pravidlami *Vlky a ovce*. Pravidlá *Velkých ryb* sú opísané na konci tohto návodu.

Čo je v škatulke?

Keď otvoríte škatuľku, nájdete v nej i 9 špeciálnych kariet. Tie je potrebné odložiť bokom. Sú to:



- 1 štartová karta dediny s fontánou uprostred (rovnaká z oboch strán),



- 4 karty „?“ (na jednej strane majú otáznik, na druhej pastiera so štyrmi ovcami),

- 4 karty – značky s obrázkom pastiera s ovcou a jahňatom (rovnaké z oboch strán).



Všetky ostatné karty vložte do vrecúška a dobre premiešajte.

Príprava hry

Štartovú kartu dediny položíme doprostred stola. Rozdáme hráčom karty „?“ otáznikom nahor. Každý hráč sa pozrie na druhú stranu svojej karty „?“, aby zistil, akú má farbu, ale ostatným hráčom to neprezradí... zatiaľ.



Karty – značky odložíme bokom.

Každý hráč si z vrecúška vytiahne 4 karty tak, aby ich ostatní hráči nevideli.

Obrázok znázorňuje, ako je možné karty držať tak, aby sme mohli vidieť obe ich strany a neukazovali ich ostatným hráčom.



Začiatok hry

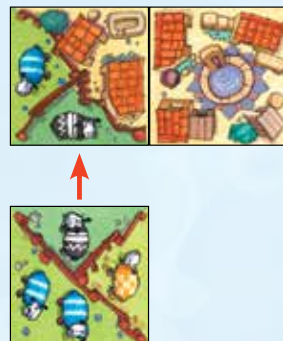
Hru začne hráč, ktorý ako posledný navštívil vidiek. Ak hráme na vidieku, začne hráč, ktorý tam býva najdlhšie. Ak má kartu, ktorá sa hodí k štartovej karte (tzn. kartu s časťou dediny), priloží ju k nej zodpovedajúcou stranou a vytiahne si z vrecúška ďalšiu. Ak hráč nemá vhodnú kartu, nič neprikladá, ani si z vrecúška nevytiahne ďalšiu kartu.



Prikladanie kariet

Hra pokračuje v smere pohybu hodinových ručičiek a hráči prikladajú svoje karty k tým, ktoré už ležia na stole. Karty je možné k sebe priložiť, ak sú na ich priliehajúcich stranách:

- časti dediny,
- lesy,
- ovce rovnakej farby.



Právo na vytiahnutie viacerých kariet

Ak hráč priloží kartu tak, aby svojimi stranami (nie rohmi) nadväzovala na dve alebo viac kariet ležiacich na stole, môže si z vrecúška vytiahnuť toľko nových kariet, ku koľkým kartám ju priložil. Ak teda jeho karta nadväzuje dvoma stranami, vytiahne si dve nové karty, ak nadväzuje tromi, vytiahne si tri, a ak nadväzuje štyrmi stranami, vytiahne si štyri karty.

V situácii znázornenej na obrázku musí mať hráč kartu s časťou dediny navrchu a aspoň jednou žltou ovcou po ľavej strane. Priloží ju k dvom kartám označeným červenými šípkami, a môže si preto z vrecúška vytiahnuť dve nové karty.

Vykladaním kariet vytvárame krajinu s dedinami, lesmi a stádami oviec na pastvinách.

Ukážte svoju farbu

Hráč môže v ktoromkoľvek okamihu (napríklad i počas ťahu niektorého zo súperov) odhaliť farbu svojich oviec tak, že nahlas túto farbu oznámi a zároveň otočí svoju kartu s otáznikom. Potom túto kartu stranou s pastierom navrchu vyloží na stôl a vytiahne si z vrecúška toľko kariet, ku koľkým kartám na stole ju priložil. Ako prémii teraz vyloží na stôl ešte jednu kartu a opäť si z vrecúška vytiahne toľko kariet, ku koľkým ju priložil. A pretože už prezradil, ktorou farbou hrá, vezme si **kartu – značku** príslušnej farby a položí ju pred seba. Ak sa hráč rozhodne odhaliť svoju farbu tesne pred svojím ťahom, vykladá postupne tri karty – kartu s pastierom, prémiovú kartu a kartu vo svojom ťahu.



karta – značka



Vlky

Lúky susediace s lesom sú bezpečné, ak v lese nežije vlk. Kartu s vlkom je možné priložiť ku karte s lesom, v ktorom nie je lovec. Vlk je nebezpečný pre ovce na pastvinách susediacich s lesom, v ktorom vlk žije. Ak sa počas hry spoja dva kusy lesa, z ktorých v jednom je vlk a v druhom lovec, stráca vlk svoju silu a pastviny susediace s takým lesom sa stávajú bezpečnými. V jednom lese môže žiť viac než jeden vlk.

Celkovo sú v hre 4 karty s vlkami.





Lovec

Kartu s lovcom je možné umiestniť do lesa preto, aby bol les chránený pred vlkami (vlka nie je možné dosadiť do lesa, kde už je lovec), alebo preto, aby bol vlk z lesa vyhnaný. V takom prípade sa karta s lovcom položí na kartu s vlkom, ktorý tak prestáva byť hrozbou. Ak je v lese viac

vlkov, budú susedné pastviny bezpečné, len keď bude každý vlk prekrytý kartou s lovcom.

Celkovo sú v hre 4 karty s lovcomi.



Vykládanie vlkov a lovcov

Hráči môžu karty s vlkami a lovcami vykladať v ľubovoľnom okamihu, nie iba v priebehu svojho ťahu. Hráč, ktorý chce takúto kartu (alebo karty) vyložiť, však musí oznámiť, koľko ich vyloží a v akom poradí.

Príklad: Hráč oznámi „Vlk a lovec!“ a následne vyloží najprv jednu kartu s vlkom a potom jednu kartu s lovcom. Po každom vyložení karty s vlkom či lovcom si vezme z vrecúška príslušný počet nových kariet rovnako ako pri vykladaní ktorejkoľvek inej karty a hra pokračuje ďalej od miesta, v ktorom bola prerušená. Ak sa hráč rozhodne vyložiť vlka či lovca bezprostredne pred svojím ťahom, urobí najprv všetky úkony spojené s vyložením vlka či lovca a potom pokračuje svojím bežným ťahom.

Vyčerpanie kariet

Po vyčerpaní všetkých kariet z vrecúška hra pokračuje ďalej. Hráči postupne vykladajú svoje karty až do okamihu, keď už nikto z nich nemôže alebo nechce žiadnu ďalšiu kartu na stôl priložiť.

Koniec hry

Hra sa končí v okamihu, keď nikto z hráčov nemá žiadnu kartu, ktorá by sa dala vyložiť, alebo už žiadnu zo svojich kariet vyložiť nechce.

Počítanie oviec

Po skončení hry si každý hráč započíta jeden bod za každú ovcu, ktorú má na svojej najväčšej uzatvorenej bezpečnej (bez vlkov) pastvine. Za uzatvorenú sa považuje pastvina, ktorá je zo všetkých strán obklopená ohradou alebo lesom. Menšie pastviny sa berú do úvahy iba v prípade, že sa na najväčších pastvinách dvoch alebo viacerých hráčov nachádza rovnaký počet oviec. Pastviny susediace s lesom sa považujú za bezpečné iba vtedy, ak nie sú v lese žiadne vlky alebo ak sú tu vlky pod kontrolou lovcov.

Prémia

Hráč môže ukončiť vykladanie kariet, ak si myslí, že ďalšie vyložené karty už nevylepšia jeho výsledok ani neuškodí súperom. Hráči, ktorí prestanú vykladať karty, dostanú nasledujúce prémie:

- prvý hráč, ktorý dohrá (pretože už žiadne karty nemá alebo už žiadnu nemôže či nechce vyložiť), získava navyše 6 bodov;
- druhý hráč, ktorý dohrá, získava 3 body;
- tretí hráč, ktorý dohrá, získava 1 bod;

Vítaz

Vítazom sa stáva hráč, ktorý za svoje ovce i prémie dostane najvyšší počet bodov. Ak dosiahnu dvaja alebo viac hráčov rovnaký počet bodov, porovnajú svoje druhé najväčšie uzatvorené bezpečné pastviny atď. Ak majú postupne i na všetkých ďalších uzatvorených bezpečných pastvinách rovnaký počet oviec, končí sa hra remízou.



Hra s časovým limitom

Hráči sa môžu dohodnúť, že každý z nich má na svoj ťah iba obmedzený časový limit, ktorý je možné merať napr. stopkami či malými presýpacími hodinami.

Variant pre dvoch hráčov

Ak hrajú iba dvaja hráči, hrá každý s dvomi stádami (farbami) oviec. V takom prípade omnoho viac záleží na taktike, pretože je už od začiatku jasné, kto s ktorými farbami hrá. O víťazovi potom rozhoduje súčet oviec na najväčších uzatvorených bezpečných pastvinách v oboch farbách hráča.

Taktické rady

Hráči môžu nielen rozširovať svoje pastviny, ale tiež sťažovať hru svojím súperom tým, že:

- uzatvoria ich nie príliš veľké pastviny;
- dosadia vlky do lesov, ktoré susedia s pastvinami súperov;
- rozšíria pastviny súperov tak, aby sa nedali uzavrieť.

Môžu tiež vykladať karty tak, aby vznikali zostavy znemožňujúce ďalšiu hru, ktoré vyžadujú priloženie kariet, ktoré hra neobsahuje (napr. kombináciu dediny a lesa), alebo kariet, ktoré už boli vyložené.



Rozšírenie VELKÉ RYBY

Cieľ hry

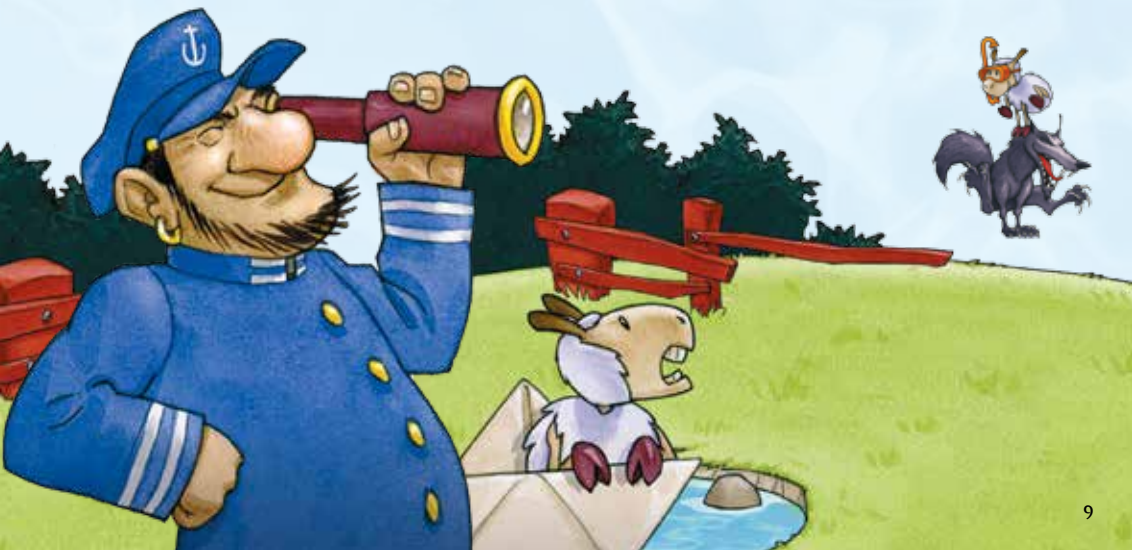
Cieľ je rovnaký ako v základnej verzii hry – zhromaždiť v ohrade čo najviac oviec. Rozšírenie slúži na spestrenie základnej verzie hry a je možné ho využívať iba súčasne s ňou. Obohacuje hru o karty rybníkov, ktorých brehy slúžia zároveň ako hranice pastvín.

Čo rozšírenie obsahuje?

Celkovo 32 kariet s časťami rybníkov.

Príprava hry

Karty z rozšírenia vložíme do vrecúška spolu s kartami zo základnej verzie hry a dobre premiešame. Potom obvyklým spôsobom začneme hru.



Rybník

Úplný rybník sa skladá aspoň z dvoch častí, ktoré na seba nadväzujú a sú ohraničené dedinou, lúkami či lesmi. Každá uzatvorená pastvina, ktorá sa dotýka úplného rybníka, získava bod navyše za každú rybu, ktorá v rybníku pláva. Rybníky preto treba chrániť pred rybármi. Dve či viac uzatvorených pastvín rovnakej farby, ktoré susedia s jedným úplným rybníkom, sa považujú za jednu veľkú pastvinu.



Príklad: Hráč vyloží kartu a vytvorí úplný rybník. Dokončením rybníka zároveň prepojí dve uzatvorené pastviny žltých oviec do jednej.

Rybár

Ak chytá v rybníku rybár, vyloví z neho všetky ryby a nikto za ne nedostane žiadne body. Rybár teda pôsobí obdobne ako vlk v lese. V jednom rybníku môže chytať i niekoľko rybárov.



Porybný

Porybný chráni ryby pred rybármi. Kartu s porybným je možné položiť na kartu rybára, ktorý tak prestáva byť hrozbou. Je tiež možné umiestniť porybného do rybníka preventívne: žiadny rybár sa potom už v rybníku, ktorý porybný stráži, nemôže objaviť.



Vykladanie rybárov a porybných

Analogicky s kartami vlkov a lovcov môžu hráči karty s rybármi a porybnými vykladať v ľubovoľnom okamihu, nie iba v priebehu svojho ťahu. Hráč, ktorý chce takúto kartu (alebo karty) vyložiť, musí oznámiť, koľko ich vyloží a v akom poradí.

Príklad: Hráč oznámi „Rybár a porybný!“ a následne vyloží najprv jednu kartu s rybárom a potom jednu kartu s porybným. Po každom vyložení karty s rybárom či porybným si vezme z vrecúška príslušný počet nových kariet rovnako ako pri vykladaní ktorejkoľvek inej karty a hra pokračuje ďalej od miesta, v ktorom bola prerušená. Ak sa hráč rozhodne vyložiť rybára či porybného bezprostredne pred svojím ťahom, urobí najprv všetky úkony spojené s vyložením rybára či porybného a potom pokračuje svojím bežným ťahom.

Počítanie bodov

Body počítame rovnako ako pri základnom variante hry s tým, že:

- za uzatvorenú sa považuje pastvina, ktorá je zo všetkých strán obklopená ohradou, lesom či rybníkom (hranicu pastviny teda môže navyše tvoriť i breh rybníka);
- každá uzatvorená pastvina, ktorej hranicu tvorí aspoň na jednom mieste breh úplného rybníka, získava navyše toľko bodov, koľko je v danom rybníku rýb. Pozor! Ak v rybníku chytá rybár a rybník nie je chránený porybným, vyloví rybár všetky ryby a žiadne body sa za rybník nepripočítajú.