

Je parné odpoledne, mouchy zůstaly ve stínu kravína, a tak se ohánky jen líně pohupují. Ve stínu lip na návsi v Kolomazích, vedle podřimujících dědečků a upovídáných babiček, se vše chystá na velký souboj o nejlepší krávy široko daleko.

A právě přicházejí nejbohatší statkáři ...

Který z nich umí nejlépe počítat?

Který bude mít největší štěstí?

KUP SI KRÁVU



RAFINOVANÁ HRA
OD NÁS
Z VESNICE



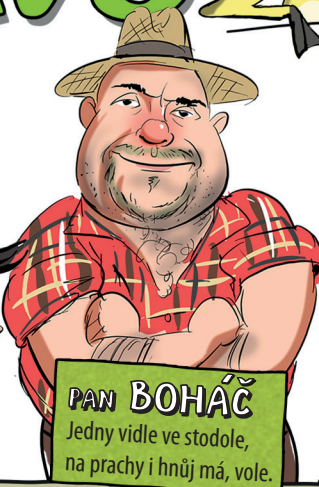
JULEK DĚDIC

Julek statek zdědil, jinak by tu nebyl.



HELGA

Na souboj se třese, hlavně, když to nese.



PAN BOHÁČ

Jedny vidle ve stodole, na prachy i hnůj má, vole.



PANKRÁC

Možná vyhrál, možná krad, nikdo ho tu nemá rád.

Varianta hry

KUP SI KRÁVU

Ke hře potřebujete:

- **mince**: 60 ks v hodnotách: 15 x 5 tolarů, 14 x 10 tolarů, 5 x 15 tolarů, 14 x 25 tolarů, 6 x 50 tolarů, 6 x 100 tolarů
- **šťastné mince**: 10 ks po jednom kusu od následujících hodnot 20, 30, 35, 40, 45, 55, 60, 65, 70 a 75
- **plátěný sáček**
- **herní plán**
- **hnůj** – vložka krabice
- **karty s krávy** – 16 ks
- **akční karty** – 16 ks
- **jednorázové kupony** – 3 x 4 ks (SMĚNÁRNA, STOP, PŘEDBÍHÁM)

Cíl hry:

Cílem hry je získávat, resp. nakupovat krávy. Vyhrává hráč, který má na konci hry stádo s nejvyšší hodnotou. Pro menší hráče je možné nahradit hodnotu stáda počtem bandasek, které krávy nadají. Obě hodnoty jsou uvedené na kartách krav.

Před hrou:

Každý hráč dostane celkem 4 **mince** v hodnotách 5, 10, 25 a 50 tolarů a 3 **akční kupony** (směnárna, stop a předbíhám). Zbylé **mince** vhodte do plátěného sáčku.

Mince si každý hráč položí ke svému sedlákovi / selce, a to hodnotami nahoru. Jedno políčko pro **mince** zůstane prázdné.

Akční karty zamíchejte a položte lícem dolů na místo se symbolem vidlí.

Karty krav zamíchejte a položte lícem dolů na místo symbolem krávy. Dvě horní **karty krav** otočte a položte je jednotlivě do ohrady obrázkem nahoru.

V první hře začíná hráč, který nejméně zabučí. V dalších hrách pak začíná vítěz poslední hry.

Průběh tahu:

Hráči hrají po směru hodinových ručiček a střídají se vždy po jednom tahu. Hráč si vždy dobere pátu **mincí** ze sáčku a přiloží právě jednu libovolnou minci do ohrádky k vybrané krávě.

Jak koupit krávu?

Krávu získává hráč, který přiloží minci tak, že dorovná součet hodnot všech **mincí** v ohrádce u vybrané krávy s hodnotou její karty.

Hráč nesmí přiložením **mince** přesáhnout hodnotu krávy.

V každém tahu musí hráč přihodit k vybrané krávě přesně jednu **minci** (nesmí přidat více, ale ani se nesmí tahu vzdát). Výjimkou je situace, kdy jediný možný tah je přehození hodnoty některé z krav. V tomto případě hráč odhazuje jednu **minci** do sáčku a v aktuálním kole nehraje (ztrácí tah).

Příklad:

Kráva 1 má hodnotu 170 tolarů, přihozeno je už 150 tolarů, zbývá 20.

Kráva 2 má hodnotu 75 tolarů, přihozeno je 70 tolarů.

a) hráč má nejnižší **minci** v hodnotě 25. Nemůže zahrát tah, vrátí libovolnou minci do sáčku, ztrácí tah.

b) hráč má nejnižší hodnotu **mince** 10. Tuto minci musí přiložit ke krávě č. 1 za cenu, že ihned v dalším tahu krávu získá soupeř.

Hráč získává krávu:

Hráč dorovná **minci** hodnotu krávy a krávu vyhrává. Vezme si **kartu vyhrané krávy** a lízne si jednu **akční kartu** z balíčku. **Mince** za krávu vhodí zpátky do **sáčku**. Dále následuje pokyny na **akční kartě**. Po splnění pokynů otočí další **kartu krávy** a umístí ji na uvolněné místo do ohrady obrázkem nahoru.

Vysvětlivky:

– **Akční karty**: K jedné krávě nelze přikládat více, než jednu akční kartu. Pokud u akčních karet, které vyžadují okamžitou akci, nelze kartu zahrát z důvodu, že soupeři nemají žádné krávy, pak kartu vyhodte na **hnůj**. Stejně tak vyhodte všechny karty, které jste použili, ale s výjimkou těch, které jste přiložili ke krávám, nebo jsou potřeba v závěrečném účtování.

Jednorázové kupony:

SMĚNÁRNA – lze zahrát pouze před dobráním 5. mince ze sáčku. V tomto případě si můžete vyměnit všechny mince a ihned zahrát tah. Kupon odhod. Postup výměny mincí je následovný; vyber si 5 nových mincí ze sáčku a poté tam hoď své původní 4 mince.

STOP – kupon můžete použít kdykoliv před tahem soupeře a zabránit mu v tahu. Kupon po zahrání odhod na hnůj. Pokračuje další hráč v pořadí.

PŘEDBÍHÁM - kartu můžete použít kdykoliv před tahem jiného hráče.

Získá tak tah pro sebe. Dále pokračuje hráč, kterého jsi přerušil.

Konec hry:

Hra končí, když jsou prodané všechny krávy. Každý hráč si sečte hodnotu svého stáda, nejvyšší hodnota vyhrává. Ve variantě pro děti si děti počítají bandasky. Kdo má nejvíce bandasek s mlékem, vyhrává.

Varianta hry

PODOJ KRÁVU

Ke hře potřebujete:

- **mince**: 60 ks v hodnotách: 15 x 5 tolarů, 14 x 10 tolarů, 5 x 15 tolarů, 14 x 25 tolarů, 6 x 50 tolarů, 6 x 100 tolarů
- **šťastné mince**: 10 ks po jednom kusu od následujících hodnot 20, 30, 35, 40, 45, 55, 60, 65, 70 a 75
- **plátěný sáček**
- **herní plán**
- **karty s krávy** – 16 ks
- **jednorázový kupon** – 1 x 4 ks (ŽOLÍK)

Cíl hry:

Cílem hry je vydojit z krav, co nejvíce peněz. Vítězem se stává ten, kdo má na konci hry nejvyšší kombinaci počtu a hodnot mincí. Krávu podojí ten hráč, který přiložením mince přesně dorovná její hodnotu. Kdo přehodí hodnotu krávy, dává část mincí protihráčům (viz níže).

Před hrou:

Každý hráč dostane celkem 5 **mincí** v hodnotách 2 x 5, 10, 25 a 50 tolarů a jeden **jednorázový kupon** (ŽOLÍK). Zbylé **mince** vhodte do **plátěného sáčku**. **Karty krav** zamíchejte a položte lícem dolů na místo symbolem krávy. Dvě horní **karty krav** otočte a položte je jednotlivě do ohrady obrázkem nahoru.

V první hře začíná hráč, který jako poslední viděl živou krávu.

V dalších hrách pak začíná vítěz poslední hry.

Jak podojit krávu?

Krávu podojí hráč, který přihodí **minci** tak, že dorovná součet hodnot všech mincí u dané krávy s hodnotou její karty.

Průběh tahu:

Hráč položí právě jednu **minci** do ohrádky k vybrané krávě a dobere si **minci** ze **sáčku** do celkového počtu 5 **mincí**.

V případě, že dorovná **minci** hodnotu karty, bere si všechny peníze z dané ohrádky. Tyto peníze si uloží a dále s nimi nehraje. Krávu si hráč bere na památku a otočí další **kartu krávy** a umístí ji na uvolněné místo do ohrady obrázkem nahoru. Pokud hráč přehodí hodnotu krávy (tzn., že nevlastní **minci** nižší nebo stejné hodnoty jako je

potřeba k dorovnání hodnoty krávy), pak vezme všechny **mince** z dané ohrádky a rozděl je protihráčům podle směru hodinových ručiček, každému hráči jednu **minci**, zbytek vrátí do **sáčku**. Pokud mu **mince** nestačí, podaruje všechny, na které mu **mince** zbydou. Tyto **mince** si protihráči odloží k mincím z již podojených krav.

Jednorázový kupon:

ŽOLÍK – Každý hráč může jednou za hru použít žolíka, aby získal peníze z ohrádky. Zahráním žolíka si vezme všechny peníze z dané ohrádky, žolíka zahodí a otočí další **kartu krávy**. Žolíka může použít kdykoli, když je na svém tahu. Při použití žolíka hráč v daném kole nehraje – nepřikládá **mince**.

Konec hry:

Hra končí v okamžiku, když je **sáček** prázdný. Hráči si spočítají skóre následujícím způsobem:

– sečtou hodnoty mincí

– sečtou počet mincí a vynásobí stem

Obě dvě čísla sečtou a přidají k tomu 100 bodů za žolíka, pokud ho během hry nevyčerpali. Vyhrává hráč s nejvyšším součtem.

Je sporné popoludnie, muchy zostali v tieni kravína, a tak sa chvosty iba lenivo pohupujú. V tieni líp na námestí v Kolomazoch, vedľa podriemkávajúcich dedkoch a urozprávaných babičiek, sa všetko chystá na veľký súboj o najlepšie kravy široko-ďaleko.

A práve prichádzajú najbohatší statkári.

Ktorý z nich vie najlepšie počítať?

Ktorý bude mať najväčšie šťastie?

KÚP SI KRAVU



RAFINOVANÁ HRA
OD NÁS Z DEDINY



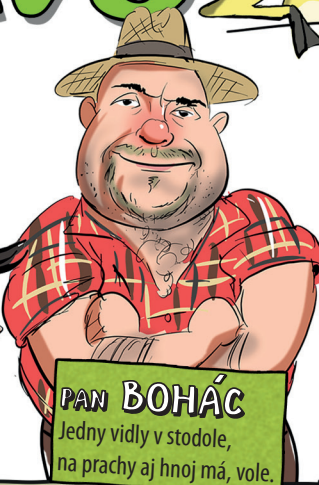
JULEK DEDIČ

Julek statok zdedil, inak by tu nebol.



HELGA

Na súboj sa trasie, hlavne keď to nesie.



PAN BOHÁČ

Jedny vidly v stodole, na prachy aj hnoj má, vole.



PANKRÁČ

Možno vyhrá, možno kradol, nikto ho tu nemá rád.

Varianta hry

KÚP SI KRAVU

Ku hre potrebujete:

- **mince:** 60 ks v hodnotách: 15 x 5 toliarov, 14 x 10 toliarov, 5 x 15 toliarov, 14 x 25 toliarov, 6 x 50 toliarov, 6 x 100 toliarov
- **šťastné mince:** 10 ks po jednom kuse od nasledujúcich hodnôt 20, 30, 35, 40, 45, 55, 60, 65, 70 a 75
- **pláténé vrecko**
- **herný plán**
- **hnoj** – vložke škatule
- **karty s kravami** – 16 ks
- **akčné karty** – 16 ks
- **jednorazové kupóny** – 3 x 4 ks (zmenáreň, stop, predbieham)

Ciel hry:

Cielom hry je získať, resp. nakupovať kravy. Vyhráva hráč, ktorý má na konci hry stádo s najvyššou hodnotou. Pre menších hráčov je možné nahradiť hodnotu stáda počtom bandasiiek, ktoré kravy nadoja. Obidve hodnoty sú uvedené na kartách kráv.

Pred hrou:

Každý hráč dostane celkom 4 **mince** v hodnotách 5, 10, 25 a 50 toliarov a 3 **akčné kupóny** (zmenáreň, stop a predbieham). Zvyšné **mince** vhodte do pláténého vrecka.

Mince si každý hráč položí k svojmu sedliakovi /sedliacke, a to hodnotami navrch. **Jedno políčko pro mince** zůstane prázdne.

Akčné karty zamiechajte a položte lícom dolú na miesto se symbolem vidlí.

Karty krav zamiechajte a položte lícom dolú na miesto symbolem krávy.

Dvë horní **karty krav** otočte a položte je jednotlivé do ohrady obrázkom nahoru.

V prvej hre začína hráč, ktorý najvernejšie zabučí. V ďalších hrách potom začína víťaz poslednej hry.

Priebeh ťahu:

Hráči hrajú v smere hodinových ručičiek a striedajú sa vždy po jednom ťahu. Hráč si vždy doberie piatu **mincu** z vrecka a priloží práve jednu ľubovoľnú mincu do ohrádky k vybratej krave.

Ako kúpiť kravu?

Kravu získava hráč, ktorý priloží mincu tak, že dorovná súčet hodnôt všetkých **mincí** v ohrádke pri vybratej krave s hodnotou jej karty.

Hráč nesmie priložením **mince** presiahnuť hodnotu kravy.

V každom ťahu musí hráč prihodit k vybratej krave presne jednu **mincu** (nesmie pridať viac, ale ani sa nesmie ťahu vzdať). Výnimkou je situácia, keď jediný možný ťah je prehodenie hodnoty niektorej z kráv. V tomto prípade hráč odhadzuje jednu **mincu** do vrecka a v aktuálnom kole nehrá (stráca ťah).

Príklad:

Krava 1 má hodnotu 170 toliarov, prihodených je už 150 toliarov, zostáva 20.

Krava 2 má hodnotu 75 toliarov, prihodených je 70 toliarov.

a) hráč má najnižšiu mincu v hodnote 25. Nemôže zahrat ťah, vracia ľubovoľnú **mincu** do vrecka, stráca ťah.

b) hráč má najnižšiu hodnotu **mince** 10. Túto mincu musí priložiť ku krave č. 1 aj za cenu, že ihneď v ďalšom ťahu kravu získava súper.

Hráč získava kravu:

Hráč dorovná **mincou** hodnotu kravy a kravu vyhráva. Zoberie si **kartu vyhratej kravy** a lízne si jednu **akčnú kartu** z balíčka. **Mince** za kravu vhodí späť do **vrecka**. Ďalej nasleduje pokyny na **akčnej karte**. Po splnení pokynů otočí ďalší **kartu krávy** a umiesti ji na uvoľnené miesto do ohrady obrázkom nahoru.

Vysvetlivky:

– **Akčné karty:** K jednej krave nie je možné prikladať viac než jednu akčnú kartu. Ak u akčných kariet, ktoré vyžadujú okamžitú akciu, nie je možné kartu zahrat z dôvodu, že súper nemajú žiadne kravy, potom kartu vyhodte na **hnoj**. Rovnako tak vyhodte všetky karty, ktoré ste použili, ale s výnimkou tých, ktoré ste priložili ku kravam, alebo sú potrebné v záverečnom zúčtovaní.

Jednorazové kupóny:

ZMENÁREŇ – možno zahrat iba pred dobratím 5. mince z vrecka. V tomto prípade si môžete vymeniť všetky mince a ihneď zahrat ťah. Kupón odhod. Postup výmeny mincí je nasledovný; vyber si 5 nových mincí z vrecka a potom tam hod' svoje pôvodné 4 mince. **STOP** – kupón môžeš použiť kedykoľvek pred ťahom súpera a zabrániť mu v ťahu. Kupón po zahrani odhod' na hnoj. Pokračuje ďalší hráč v poradí.

PREDBIEHAM - kartu môžeš použiť kedykoľvek pred ťahom iného hráča. Získaš tak ťah pre seba. Ďalej pokračuje hráč, ktorého si prerušil.

Koniec hry

Hra končí, keď sú predané všetky kravy. Každý hráč si spočíta hodnotu svojho stáda, najvyššia hodnota vyhráva. Vo variante pre deti si deti počítajú bandasky. Kto má najviac bandasiiek s mliekom, vyhráva.

Variant hry

PODOJ KRÁVU

Ku hre potrebujete:

- **mince:** 60 ks v hodnotách: 15 x 5 toliarov, 14 x 10 toliarov, 5 x 15 toliarov, 14 x 25 toliarov, 6 x 50 toliarov, 6 x 100 toliarov
- **šťastné mince:** 10 ks po jednom kuse od nasledujúcich hodnôt 20, 30, 35, 40, 45, 55, 60, 65, 70 a 75
- **pláténé vrecko**
- **herný plán**
- **karty s kravami** – 16 ks
- **jednorazový kupón** – 1 x 4 ks (ŽOLÍK)

Ciel hry:

Cielom hry je vydojiť z kráv čo najviac peňazí. Víťazom sa stáva ten, kto má na konci hry najvyššiu kombináciu počtu a hodnôt mincí. Kravu podojí ten hráč, ktorý priložením mince presne dorovná jej hodnotu. Kto prehodí hodnotu kravy, dáva časť mincí protihráčom (viď nižšie).

Pred hrou:

Každý hráč dostane celkom 5 **mincí** v hodnotách 2 x 5, 10, 25 a 50 toliarov a **jedného kupón** (ŽOLÍK). Zvyšné **mince** vhodte do **pláténého vrecka**. **Karty krav** zamiechajte a položte lícom dolú na miesto symbolem krávy. Dvë horní **karty krav** otočte a položte je jednotlivé do ohrady obrázkom nahoru.

V prvej hre začína hráč, ktorý ako posledný videl živú kravu.

V ďalších hrách potom začína víťaz poslednej hry.

Ako podojiť kravu?

Kravu podojí hráč, ktorý priloží **mincu** tak, že dorovná súčet hodnôt všetkých mincí pri danej krave s hodnotou jej karty.

Priebeh ťahu:

Hráč položí práve jednu **mincu** do ohrádky k vybratej krave a doberie si **mincu** z **vrecka** do celkového počtu 5 **mincí**.

V prípade, že dorovná mincou hodnotu karty, berie si všetky peniaze z danej ohrádky. Tieto peniaze si uľoží a ďalej s nimi nehrá. Kravu si hráč berie na pamiatku a **otočí ďalší kartu krávy** a umiesti ji na uvoľnené miesto do ohrady obrázkom nahoru. Ak hráč prehodí hodnotu kravy (tzn. že nevlastní **mincu** nižšej alebo rovnakej

hodnoty na dorovanie hodnoty kravy), potom zoberie všetky mince z danej ohrádky a rozdá ich protihráčom podľa smeru hodinových ručičiek, každému hráčovi jednu **mincu**, zvyšok vráti do **vrecka**. Pokiaľ mu **mince** nestačia, podaruje všetky, na ktoré mu **mince** zostanú. Tieto mince si protihráči odložia k minciam z už podojených kráv.

Jednorazový kupón:

ŽOLÍK – Každý hráč môže raz za hru použiť žolika, aby získal peniaze z ohrádky. Zahratím žolika si zoberie všetky peniaze z danej ohrádky, žolika zahodí a otočí ďalšiu **kartu kravy**. Žolika môže použiť kedykoľvek, keď je na ťahu. Pri použití žolika hráč v danom kole nehrá – neprikladá **mince**.

Koniec hry:

Hra končí v okamihu, keď je **vrecko** prázdne. Hráči si spočítajú skóre nasledujúcim spôsobom:
– spočítajú hodnoty mincí,
– spočítajú počet mincí a vynásobia stovkou.
Obidve čísla spočítajú a pridajú k tomu 100 bodov za žolika, pokiaľ ho behom hry nevyčerpali. Vyhráva hráč s najvyšším súčtom.