

02349/3 CZ

Celý sortiment her GRANNA najdete na www.granna.cz

www.pygmalino.cz

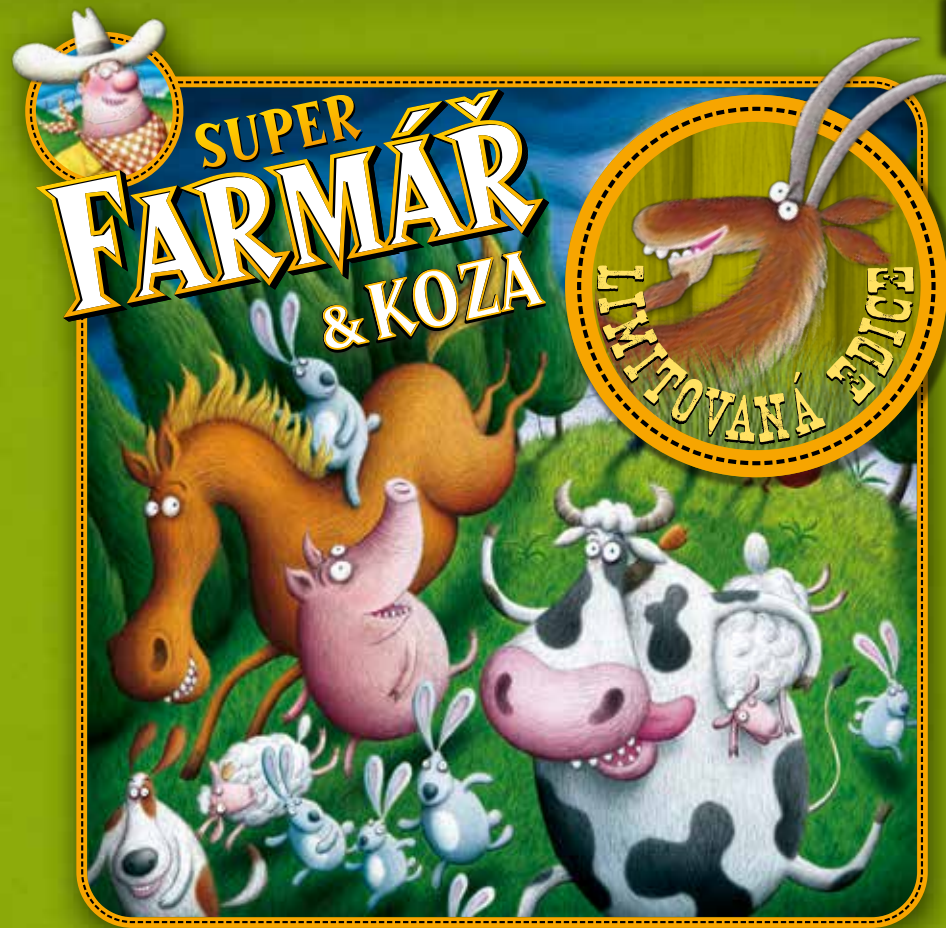
www.granna.cz

info@pygmalino.cz

www.facebook.com/granna.cz



Výhradní zastoupení GRANNA pro Českou a Slovenskou republiku:
Pygmalino, s. r. o., Lípová 1131, 737 01 Český Těšín



N Á V O D

GRANNA



Konec hry

Superfarmářem se stává hráč, který si jako první vytvoří stádo, v němž je alespoň 1 kůň, 1 kráva, 1 prase, 1 ovce a 1 králík.

Ostatní hráči mohou pokračovat ve hře.

Obsah krabičky:

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

rozšíření:

koza – figurka z kartonu

návod



Vážený zákazníku, kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese info@pygmalino.cz. V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry.

Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail s takovýmto požadavkem a svým jménem a příjmením na adresu info@pygmalino.cz.

Autor hry: Karol Borsuk

Výtvarný návrh a ilustrace: Piotr Socha
Autor rozšíření Koza: Michał Stajszczak



prof. Karol Borsuk

Hra Superfarmář vznikla v roce 1943 ve Varšavě. Tehdy se jmenovala „Chov zvířátek“. Hru vymyslel významný polský matematik, profesor Varšavské univerzity Karol Borsuk. Když nacisté obsadili Varšavu, zavřeli univerzitu, a profesor Borsuk tak přišel o práci. Aby se lidé během 2. světové války užívali, museli prokazovat nesmírnou vynalézavost. Profesora Borsuka napadlo zachránit rodinný rozpočet prodejem hry. Vyráběla ji podomácku jeho žena Zofia Borsuková, obrázky zvířátek nakreslila Janina Śliwická. Hra si brzy získala nečekaně velký počet příznivců, a to nejen mezi rodinnými přáteli, ale i v širokém okruhu známých i zcela cizích lidí. U Borsukových zpravidla zazvonil telefon, hlas ve sluchátku se zeptal, zda se dovolal na „Chov zvířátek“, a poté obvykle následovala objednávka.

Hra bavila nejen děti, ale také dospělé, jimž za okupace pomáhala zvládat smutné večery. Většina původních exemplářů „Chovu zvířátek“ ovšem shořela v době varšavského povstání v srpnu 1944.





Originální hra „Chov zvířátek“ z roku 1943

Jedna sada se však zachovala mimo Varšavu a řadu let po válce se vrátila k Borsukovým. V roce 1997 se hra znovu objevila na trhu, tentokrát pod názvem Superfarmář. Dočkala se několika polských a desítek cizojazyčných vydání. Kladnou odezvu získala nejen mezi hráči, ale i u odborníků, o čemž svědčí také řada nejrůznějších cen, např. titul hry roku 2013 ve Finsku. Po užitečném jezevci, který hráčům pomáhal v jubilejní verzi Superfarmář & jezevec, navštívil tentokrát naši farmu jeden poněkud protivný savec. Nejnovější limitovaná edice Superfarmář & koza tak pobaví nejen stávající fanoušky naší série, ale i nové farmáře. Koza se totiž postará o to, že práce na farmě už nebude jen samá pohoda...

Pygmalino, Český Těšín, srpen 2021

Zbavit se kozy lze dvěma způsoby:

- na kostce hráči padne vlk (koza se tak – spolu s ostatními „sežranými“ zvířaty – vrátí do hlavního stáda),
- hráč vrátí do hlavního stáda kozu a tři ovce.



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, nepříjde o všechny své králíky; jednomu králíkovi se podaří lišce uniknout 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: Michał Stajszczak





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, malý pes nechrání před vlkem.

Koza

Tento vykutálený savec z čeledi turovitých nám ztěžuje vykonávání každodenních povinností na farmě. Ve svém tahu se hráč může rozhodnout, že vymění ovci za kozu. Vezme si tedy figurku kozy a postaví ji na hrací plochu jiného hráče, aby mu tak zablokoval jednu z dosud nevyužitých úrovní (prasata, krávy nebo koně).

PŘÍKLAD: Nemá-li hráč ve své ohradě ještě žádné prase, je možné postavit mu na jeho hrací plochu figurku kozy na úroveň prasat. Tím se tato úroveň zablokuje – hráč si nyní na svou plochu nemůže přidat prase a nemůže ani vyměnit dvě ovce za jedno prase. Stojí-li tedy na hráčově ploše koza a hráči by po hodů kostkami mělo připadnout prase, nemůže si kartičku s prasetem vzít.

POZOR! Verze *Superfarmář & koza* a *Superfarmář & jezevec* jsou vzájemně kompatibilní.

Obě zvířátka je tedy možné používat současně během jedné hry.



Úvod

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 se navíc nemusí přímo účastnit hry, ale může jen pečovat o hlavní stádo a provádět veškeré výměny zvířat. Na začátku nemají hráči žádná zvířata. Všechny kartičky s jejich obrázky i figurky psů jsou 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 hodů 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 kuň se na kostkách vyskytují pouze jednou, každý na jiné. První krávu i koně tedy hráč získá pouze výměnou, nikoli hodem kostek.

POZOR! I když na jedné z kostek padne liška nebo vlk, platí výsledek druhé kostky pro rozmnožování zvířat.

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:

$$1 \text{ (kuň)} = 6 \text{ (králík)}$$

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

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

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

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

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



Velký pes

POZOR! Hráč může buď vyměnit několik zvířat za jedno, nebo opačně, vždy však podle tabulky; není možné smlouvat nebo žádat více, než udává tabulka.

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 hodů 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.

Výmění tedy buď 6 králíků za ovci, nebo 2 krávy za koně, anebo 1 krávu za 3 prasata.

4. Hráč má 6 králíků. Může je vyměnit za malého psa (6 králíků = 1 ovce, 1 ovce = 1 malý pes).



Malý pes

