

02349/3 SK

Celý sortiment hier GRANNA nájdete na www.granna.sk

www.pygmalino.sk

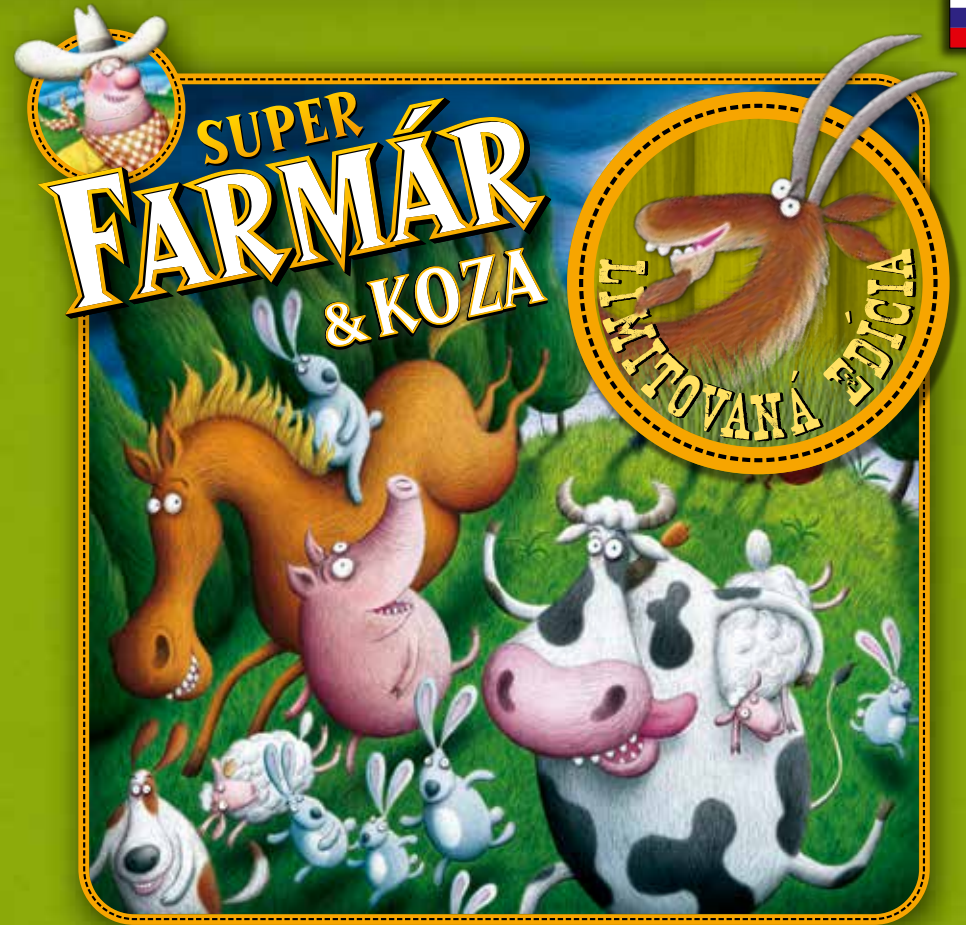
www.granna.sk

info@pygmalino.cz

www.facebook.com/granna.cz



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



N Á V O D

GRANNA



Koniec hry

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

Obsah škatuľky:

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

rozšírenie:

koza – figúrka z kartónu

návod



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.

Autor hry: Karol Borsuk

Výtvarný návrh a ilustrácie: Piotr Socha
Autor rozšírenia Koza: Michał Stajszczak



prof. Karol Borsuk

Hra Superfarmár vznikla v roku 1943 vo Varšave. Vtedy sa volala „Chov zvieratiek“. Hru vymyslel významný poľský matematik, profesor Varšavskej univerzity Karol Borsuk. Keď nacisti obsadili Varšavu, zavreli univerzitu, a profesor Borsuk tak prišiel o prácu. Aby sa ľudia počas 2. svetovej vojny užívali, museli preukazovať nesmiernu vynaliezavosť. Profesorovi Borsukovi napadlo zachrániť rodinný rozpočet predajom hry. Vyrábala ju podomácky jeho žena Zofia Borsuková, obrázky zvieratiek nakreslila Janina Śliwická. Hra si čoskoro získala nečakane veľký počet priaznivcov, a to nielen medzi rodinnými priateľmi, ale i v širokom okruhu známych i celkom cudzích ľudí. U Borsukovcov spravidla zazvonil telefón, hlas v slúchadle sa opýtal, či sa dovoľal na „Chov zvieratiek“, a potom obvykle nasledovala objednávka.

Hra bavila nielen deti, ale aj dospelých, ktorým za okupácie pomáhala zvládať smutné večery. Väčšina pôvodných exemplárov „Chovu zvieratiek“ však zhorela v čase varšavského povstania v auguste 1944.





Originálna hra „Chov zvieratiek“ z roku 1943

Jedna súprava sa však zachovala mimo Varšavy a o veľa rokov po vojne sa vrátila k Borsukovcom. V roku 1997 sa hra znovu objavila na trhu, tentoraz pod názvom Superfarmár. Dočkala sa niekoľkých poľských a desiatok cudzojazyčných vydání. Kladnú odozvu získala nielen medzi hráčmi, ale i u odborníkov, o čom svedčí aj celý rad najrôznejších cien, napr. titul hry roka 2013 vo Fínsku. Po užitočnom jazvecovi, ktorý hráčom pomáhal v jubilejnej verzii Superfarmár & jazvec, navštívil tentoraz našu farmu jeden trochu protivný cicavec. Najnovšia limitovaná edícia Superfarmár & koza tak pobaví nielen súčasných fanúšikov našej série, ale aj nových farmárov. Koza sa totiž postará o to, že práca na farme už nebude len samá pohoda... Pygmalino, Český Těšín, august 2021

Zbaviť sa kozy je možné dvoma spôsobmi:

- na kocke hráčovi padne vlk (koza sa tak – spolu s ostatnými „zožratými“ zvieratami – vráti do hlavného stáda),
- hráč vráti do hlavného stáda kozu a tri ovce.



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 králiku**.
2. Ak hráčovi padne na kocke líška a hráč nemá malého psa, nepríde o všetky svoje králiky; jednému králikovi sa podarí líške uniknúť 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** (pokiaľ ich, samozrejme, pred útokom vlka mal).

Úprava pravidiel: Michał Stajszczak





Strata zvierat

Ak hráč hodí líšku, stráca všetky králiky zo svojho stáda. Ak hodí vlka, stráca všetky zvieratá zo stáda okrem koňa a malého psa (pokiaľ ich má).

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

Malý pes chráni stádo pred líškou. Ak hráčovi padne líška a hráč má malého psa, o žiadne zviera 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 zvieratám sa nič nestane; do hlavného stáda sa vracia iba veľký pes.

POZOR! Veľký pes nechráni pred líškou, malý pes nechráni pred vlkom.

Koza

Tento prešibhaný cicavec z čelade turovitých nám sťažuje vykonávanie každodenných povinností na farme. Vo svojom ťahu sa hráč môže rozhodnúť, že vymení ovcu za kozu. Vezme si teda figúrku kozy a postaví ju na hraciu plochu iného hráča, aby mu tak zablokoval jednu z dosiaľ nevyužitých úrovní (prasatá, kravy alebo kone).

PRÍKLAD: Ak hráč nemá vo svojej ohrade ešte žiadne prasa, je možné postaviť mu na jeho hraciu plochu figúrku kozy na úroveň prasiat. Tým sa táto úroveň zablokuje – hráč si teraz na svoju plochu nemôže pridať prasa a nemôže ani vymeniť dve ovce za jedno prasa. Ak teda na hráčovej ploche stojí koza a hráčovi by po hode kockami malo pripadnúť prasa, nemôže si kartičku s prasatom vziať.

POZOR! Verzie Superfarmár & koza a Superfarmár & jazvec sú vzájomne kompatibilné.

Obe zvieratká je teda možné používať súčasne počas jednej hry.



Úvod

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 ostrážitý! 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 sa navyše nemusí priamo zúčastniť na hre, ale môže sa len starať o hlavné stádo a robiť všetky výmeny zvierat. Na začiatku nemajú hráči žiadne zvieratá. Všetky kartičky s ich obrázkami i figúrky psov sú 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 na oboch kockách zároveň padne 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 kráлика 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.

POZOR! I keď na jednej z kociek padne líška alebo vlk, platí výsledok druhej kocky pre rozmnožovanie zvierat.

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:

$$1 \text{ (pig)} = 6 \text{ (rabbit)}$$

$$1 \text{ (pig)} = 2 \text{ (sheep)}$$

$$1 \text{ (pig)} = 3 \text{ (pig)}$$

$$1 \text{ (pig)} = 2 \text{ (sheep)}$$

$$1 \text{ (pig)} = 1 \text{ (sheep)}$$

$$1 \text{ (pig)} = 1 \text{ (sheep)}$$



Veľký pes

POZOR! Hráč môže buď vymeniť niekoľko zvierat za jedno, alebo naopak, vždy však podľa tabuľky; nie je možné vyjednávať alebo žiadať viac, než udáva tabuľka.

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. Pokiaľ 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. Výmení teda buď 6 králikov za ovcu, alebo 2 kravy za koňa, alebo 1 kravu za 3 prasatá.
4. Hráč má 6 králikov. Môže ich vymeniť za malého psa (6 králikov = 1 ovca, 1 ovca = 1 malý pes).



Malý pes

