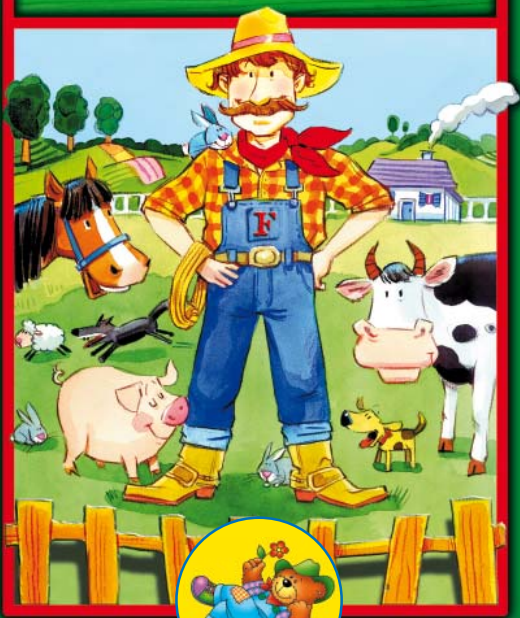




super

FARMÁŘ



**RODINNÁ HRA
PRO 2-6 HRÁČŮ
OD 7 LET**

GRANNA®

**CHOVÁŠ ZVÍŘATA,
CHRÁNÍŠ JE PŘED
NEBEZPEČÍM,
ZVYŠUJEŠ SVŮJ ZISK!**

super FARMÁŘ

Rodinná hra pro 2–6 hráčů od 7 let.

Obsah balení:

2 různé dvanáctistěnné kostky

128 kartiček s obrázky zvířat:

60 králíků

24 ovcí

20 prasat

12 krav

6 koní

4 malí psi

2 velcí psi

tabulka výměn

pravidla



Autor hry: Karol Borsuk

Ilustrace: Elžbieta Śmietanka-Combik

super FARMÁŘ



prof. Karol Borsuk

Hra SUPERFARMÁŘ vznikla v roce 1943 ve Varšavě pod názvem „Chov zvířátek“. Jejím autorem je významný polský matematik, univerzitní profesor Karol Borsuk.

Po uzavření Varšavské univerzity za 2. světové války zůstal bez zaměstnání, a tak přišel na nápad s hrou. Její výrobu si vzala na starost jeho žena Zofia Borsuková, obrázky nakreslila Janina Śliwická. Hra si brzy získala příznivce – nejprve mezi rodinnými přáteli, později ve stále širším okruhu zájemců. U Borsukových často zvonil telefon a lidé se ptali, zda volají správně „Chov zvířátek“. Hra se zalíbila nejen dětem, ale i dospělým, kteří si jí zpříjemňovali smutné válečné období.

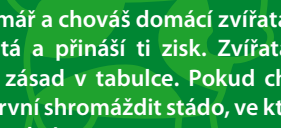
Originál hry shořel během varšavského povstání v roce 1944. Jeden exemplář se však mimo Varšavu zachoval a po letech se Borsukovým vrátil zpátky (na fotografii). Na trh byla hra znovu uvedena u příležitosti 90. narozenin paní Borsukové a 15. výročí úmrtí jejího manžela v roce 1997.





super FARMÁŘ

p r a v i d l a h r y



Jsi farmář a chováš domácí zvířata. Tvé stádo se stále rozrůstá a přináší ti zisk. Zvířata můžeš směňovat podle zásad v tabulce. Pokud chceš zvítězit, musíš jako první shromáždit stádo, ve kterém bude alespoň 1 kůň, 1 kráva, 1 prase, 1 ovce a 1 králík. Nebudeš-li však ostražitý, všechny tvé plány mohou být zmařeny! Kolem stáda se totiž potulují liška a vlk a tvá zvířata se mohou stát jejich snadnou kořistí.

PRŮBĚH HRY

Hra je určena pro 2 až 6 osob. Další hráč může navíc stát mimo hru, pečovat o hlavní stádo (v krabici) a organizovat veškeré výměny zvířat. Na začátku hry nemají hráči žádná zvířata, všechna jsou shromážděna v hlavním stádě (nejlépe v krabici).

ZVĚTŠOVÁNÍ STÁDA

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 hodu z hlavního stáda tolik zvířat druhu hozeného na kostkách, kolik jich má ve svém stádě párů (včetně právě hozených).



super FARMÁŘ

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 kůň se na kostkách vyskytují pouze jednou, každý na jiné. První krávu i prvního koně tedy hráč získá pouze výměnou, nikoli hodem kostek.

super
FARMÁŘ

VÝMĚNA

Zvířata se vyměňují podle
následující tabulky.

$$1 \text{ ovce} = 6 \text{ králiček}$$

$$1 \text{ prasátko} = 2 \text{ ovce}$$

$$1 \text{ kráva} = 3 \text{ prasátka}$$

$$1 \text{ koňák} = 2 \text{ krávy}$$

$$1 \text{ pes} = 1 \text{ ovce}$$

$$1 \text{ pes} = 1 \text{ kráva}$$

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. Příklad: Jsou-li ve stádu už jen 3 králíci a hráč má podle výsledku hodu nárok na 4, dostane pouze 3.

Před každým hodem může hráč provést výměnu zvířat, a to:

- buď s hlavním stádem (jsou-li v něm zvířata, o něž má zájem),
- nebo s jiným hráčem (pokud ten souhlasí).

Zvířata se vyměňují podle uvedené tabulky.



POZOR!

Hráč může buď vyměnit několik zvířat za jedno, nebo opačně, vždy však podle tabulky; smlouvání není možné.

PŘÍKLADY:

1. Hráč má 6 králíků, 1 ovci a 2 prasata. 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. Vymění tedy buď 6 králíků za ovci, nebo 2 krávy za koně, nebo 1 krávu za 3 prasata.



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 tak všechna zvířata kromě koně.

Psi tedy slouží k ochraně stáda před liškou a vlkem. Padne-li hráči liška a hráč má malého psa, o žádné zvíře ze svého stáda nepříjde, ale ztrácí malého psa, který se vrací do hlavního stáda.

Padne-li hráči vlk a hráč má velkého psa, jeho stádo mu také zůstane zachováno, ale ztratí velkého psa, který se rovněž vrátí do hlavního stáda.

POZOR! Velký pes nechrání před liškou!



super FARMÁŘ

Vážený zákazníku,
naše hry jsou pečlivě kompletovány. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí, vyplňte laskavě tento kupon a odešlete jej na adresu: Pygmalino, s.r.o., Lípová 1131, 737 01 Český Těšín.
Reklamaci lze vyřídit i e-mailem na adrese info@granna.cz.

Místo nákupu:

Datum nákupu:

Chybějící část hry:

Jméno, příjmení, adresa:

KONEC HRY

Superfarmářem se stává hráč, který jako první vytvoří stádo, v němž je alespoň jedno zvíře z každého druhu, tedy 1 kůň, 1 kráva, 1 prase, 1 ovce a 1 králík. Ostatní hráči mohou pokračovat ve hře.

Hru připravili:

Ilustrace: Elżbieta Śmietanka-Combik

Grafické zpracování: Gerard Lepianka

Pravidla: Ewa Falkowska, Wojciech Widłak

Odborná konzultace: Michał Stajszczyk

02048/3

www.granna.cz www.superfarmar.cz info@granna.cz