



GRANINA®

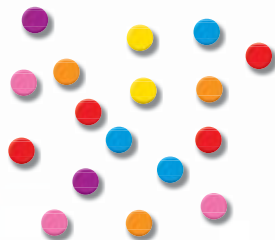
SUPER
FARMÁŘ

Raňč

WANTED
100000



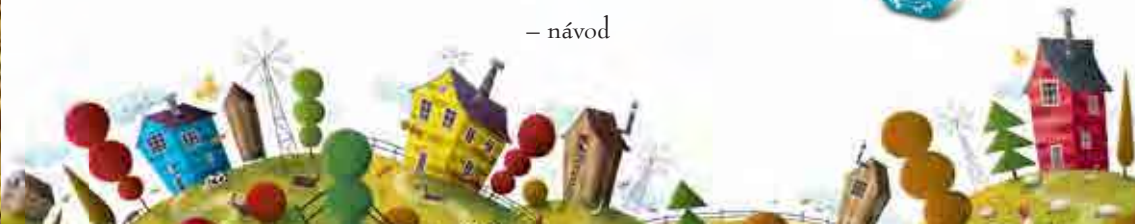
SUPER
FARMÁŘ
RANČ



Obsah balení:

- hrací plocha
- 96 žetonů zvířat
- tři figurky velkých psů
- tři figurky malých psů
- dvě dvanáctistěnné kostky
- šestistěnná kostka
- barevná kolečka – ukazatele
- návod

3





SUPER FARMÁŘ Ranč

Hra pro 2–6 hráčů ve věku od 7 let

Autor: Michał Stajszczak dle námětu Karola Borsuka

Ilustrace a grafický projekt: Piotr Socha

4

Desková hra **Ranč** je mladší sestrou známé a oceňované hry **Superfarmář**.

Hra **Superfarmář** vznikla roku 1943 ve Varšavě. Původně se jmenovala **Chov zvířátek**. Vymyslel ji vynikající polský matematik, profesor Varšavské univerzity **Karol Borsuk**.

Po obsazení Varšavy nacisté univerzitu uzavřeli a profesor Borsuk přišel o práci.

Napadlo ho proto přispět k rodinnému rozpočtu prodejem hry. V okupované Varšavě se **Chov zvířátek** stal neobyčejně populární. Po válce se však na hru zapomnělo

a na pultech obchodů se objevila až v devadesátých letech minulého století díky vydavatelství Granna.



Ranč, jehož autorem je Michał Stajszczak, vznikl k uctění památky Karola Borsuka a jako připomínka úspěchu hry **Chov zvířátek**. Její obnovená verze nazvaná **Superfarmář** si totiž během 15 let získala řady příznivců nejen v domovském Polsku, ale i v Česku, na Slovensku a v mnoha jiných zemích. Do rolí superfarmářů se tak vžívaly tisíce dětí i dospělých po celém světě.



5

Můžeme se pochlubit, že se již prodalo více než půl milionu krabiček této hry. Nový **Ranč** ještě rozšiřuje možnosti, které hráčům nabízí verze Karola Borsuka. Farmáři teď musejí nejen co nejvýhodněji vyměňovat a množit svá zvířata, ale také plánovat nákup pastvin, na nichž se jejich stáda budou pásat.

Doufáme, že se vám tato nová verze hry na chov zvířat zalíbí stejně jako její slavný předchůdce.



pastviny v ceně 1

ohrada hráče

pastviny v ceně 2

les

pastviny v ceně 4

6

Cíl hry

Chováš zvířata a tvou snahou je mít nejlepší ranč v okolí.

Kupuješ pastviny, aby tvá zvířata měla kde žít. Zvířata se rozmnožují, a to ti přináší zisk. Pokud usoudíš, že se ti to vyplatí, můžeš odchovaná zvířata vyměňovat za jiná, nebo můžeš koupit více pastvin, abys mohl(a) mít více zvířat. Abys zvítězil(a), musíš dříve než ostatní sestavit stádo skládající se **nejméně z koně, krávy, ovce a králíka**. Všechny tvé plány však mohou zůstat pouze v oblasti snů, pokud nezachováš náležitou ostražitost; v nedalekém lese totiž žijí dravci – vlk a liška – a tvá zvířata se mohou stát jejich snadnou kořistí.



Příprava hry

Hrací plochu položíme doprostřed stolu. Vedle hrací plochy položíme příslušný počet žetonů a figurek zvířat, jež vytvoří hlavní stádo. V závislosti na počtu hráčů použijeme různé počty zvířat, jak ukazuje následující tabulka.

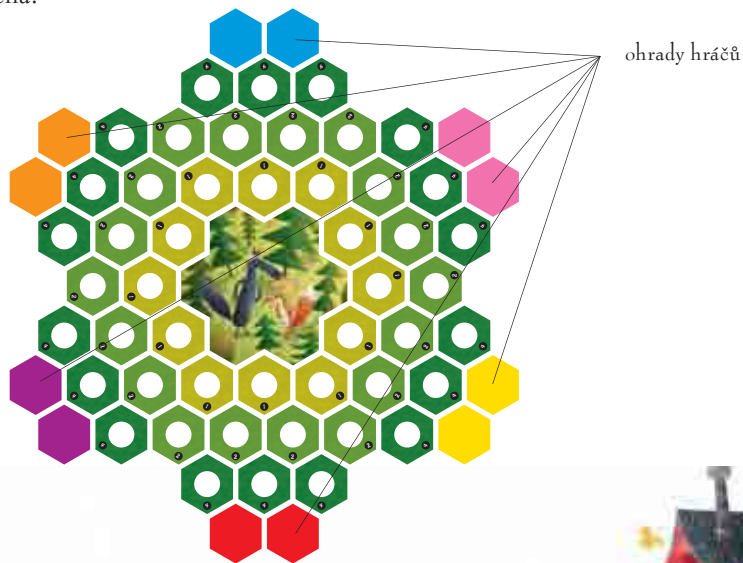
Počet hráčů	2	3	4	5	6
Králíci	20	30	40	50	60
Ovce	6	9	12	15	18
Krávy	4	6	8	10	12
Koně	2	3	4	5	6
Malí psi	1	2	2	3	3
Velcí psi	1	2	2	3	3



Zbývající žetony a figurky odložíme stranou.

Každý hráč si vezme všechny kulaté ukazatele jedné barvy, položí si je před sebe na stůl a obsadí ohradu v této barvě (dvě sousední políčka stejné barvy na okraji hrací plochy) tak, že do ní umístí jednu ovci a jednoho králíka z hlavního stáda. Hrají-li pouze dva hráči, obsadí ohrady na protilehlých stranách hrací plochy, jsou-li hráči tři, obsadí každou druhou ohradu, a účastní-li se hry čtyři hráči, musí zůstat volné dvě protilehlé ohrady.

Nyní je hra připravena.



Průběh hry

Hráči se zapojují do hry ve směru pohybu hodinových ručiček. Hru zahájí hráč, který jako poslední někde viděl krávu. Tah každého hráče se skládá ze dvou kroků – nejprve **rozšiřuje svůj ranč**, poté **rozмноžuje svá zvířata**.

1. Rozšiřování ranče. Hráč může – v libovolném pořadí – vyměnit libovolný počet vlastních zvířat za jiná a koupit nové pastviny. Nechce-li hráč vyměňovat zvířata ani kupovat pastviny, přistoupí rovnou ke druhému kroku svého tahu, tedy k rozmnožování zvířat.

Výměna zvířat. Hráč vyměňuje vlastní zvířata s hlavním stádem. Ceny jsou vyznačeny ve dvou řadách na okrajích hrací plochy. Výměna je však možná pouze tehdy, je-li v hlavním stádu dostatečný počet zvířat.

Hráč může svá zvířata směňovat takto:

9

1  = 6 	1  = 2 	1  = 2 	1  = 3 	1  = 6 	 = 1 	 = 2 	 = 4 
---	---	---	---	---	---	---	---



Samozřejmě jsou možné i výměny v opačném směru (např. 6 králíků je možné vyměnit za 1 ovci) nebo složitější výměny.

Příklady:

- 1 ovci lze vyměnit za malého psa a 3 králíky (protože ovce má cenu 6 králíků a malý pes má cenu 3 králíků);
- 2 ovce, malého psa, velkého psa a 3 králíky je možné vyměnit za 1 koně (malého psa a 3 králíky lze totiž vyměnit za 1 ovci, velký pes má cenu 6 králíků čili 1 ovce, máme tedy celkem 4 ovce, jež vyměníme za 2 krávy a ty pak za 1 koně).

Nákup pastvin. Hráč si kupuje nové pastviny (zelená políčka hrací plochy) tak, že za ně platí žetony zvířat. Hodnota uvedená na políčku pastviny označuje cenu políčka v počtu králíků. Pastviny tedy stojí 1, 2 nebo 4 králíky. Hráč si může koupit libovolný počet pastvin. Všechny hráčovy pastviny však musí tvořit jeden souvislý celek (políčka musí sousedit) a musí být spojeny s jeho ohradou.

Zakoupené pastviny si hráč označí pomocí koleček své barvy, která vloží do otvorů v políčkách. Při nákupu pastvin lze platit i jinými zvířaty než králíky (podle ceny zvířat) a je také možné spojit nákup pastvin s výměnou zvířat. Jednou zakoupenou pastvinu již není možné prodat ani vyměnit.



Příklady:

- za 1 ovci si hráč koupí 2 pastviny – jednu v ceně 2 králíků a jednu v ceně 4 králíků (protože ovce má cenu 6 králíků);
- za 1 krávu si hráč koupí 1 ovci a 3 pastviny v hodnotě 2 králíků (protože 1 kráva má cenu 1 ovce a 6 králíků).

2. Rozmnožování zvířat. Hráč hodí oběma dvanáctistěnnými kostkami. Každý druh hospodářských zvířat, který na kostkách padne, se může rozmnožit. Hráč si přičte zvíře, které mu padlo na kostce, k počtu zvířat stejného druhu na svých pastvinách a ve své ohradě. Za každý celý pár těchto zvířat pak z hlavního stáda dostane jedno nové zvíře tohoto druhu.

Příklady:

Hráč má 2 ovce a 5 králíků. Padnou-li mu na kostkách:

2 králíci – hráč dostane 3 králíky (součet jeho zvířat a zvířat na kostkách je 7 králíků, tedy 3 páry);

1 králík a 1 ovce – hráč dostane 3 králíky a 1 ovci (v součtu má 6 králíků, tedy 3 páry, a 3 ovce, tj. 1 pár);

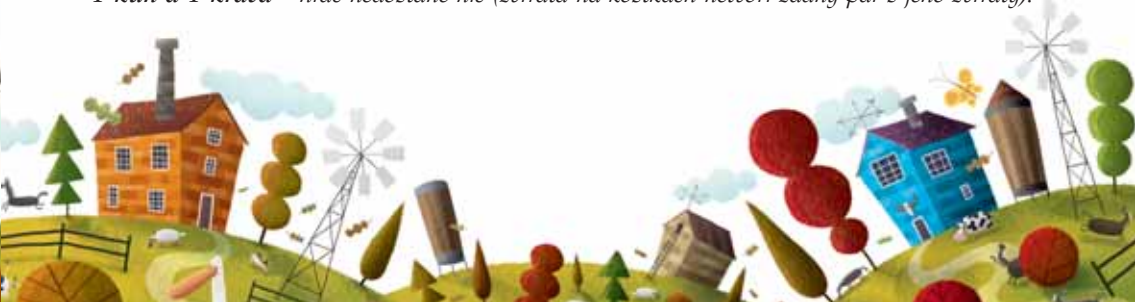
1 králík a 1 kráva – hráč dostane pouze 3 králíky (v součtu má 6 králíků, tj. 3 páry);

2 ovce – hráč dostane 2 ovce (v součtu má 4 ovce, tedy 2 páry);

1 kráva a 1 ovce – hráč dostane 1 ovci (v součtu má 3 ovce, tedy jen jeden pár);

2 krávy – hráč dostane 1 krávu (2 krávy tvoří 1 pár);

1 kůň a 1 kráva – hráč nedostane nic (zvířata na kostkách netvoří žádný pár s jeho zvířaty).



Zvířata, která nepadla na kostkách, se nemohou rozmnožovat, i když je má hráč na svých pastvinách v párech. Není-li v hlavním stádu dostatek zvířat daného druhu, nedostane hráč všechna zvířata, na něž má nárok, ale pouze tolik, kolik jich v hlavním stádu je.

Příklad:

Hráč má na hrací ploše 11 králíků a na obou kostkách mu padl králík. Má tedy nárok na 6 nových králíků, ale v hlavním stádu jsou pouze 4, takže dostane jen tyto 4 králíky.

Na svých pastvinách a v ohradě musí mít hráč dostatek místa pro nově nabytá zvířata. Zvířata jsou různých velikostí, a podle toho zabírají více či méně místa:

- na jedno políčko se vejde 6 králíků (žetony se ukládají na sebe);
- na jedno políčko se vejde 1 ovce;
- kráva potřebuje dvě sousedící políčka;
- kůň potřebuje tři sousedící políčka;
- malý ani velký pes nepotřebují pastviny (ukládají se vedle ohrady).



Nemá-li hráč na svých pastvinách a v ohradě dostatek místa pro všechna nově nabytá zvířata, musí část z nich nechat v hlavním stádu. Předtím však může zvířata na svých pastvinách libovolně přemísťovat. Zvířata na svých pastvinách může hráč přemísťovat i v případě, že po hodu kostkami žádná nová nezískal.



Vlk a liška

Padne-li na jedné z kostek vlk nebo liška, znamená to, že dravec vyšel z lesa a ohrožuje pasoucí se zvířata. Hráč hodí šestistěnnou kostkou, aby zjistil, kterých pastvin se ohrožení týká.

Jestliže na jedné kostce padne liška nebo vlk a na druhé hospodářské zvíře, hodí hráč nejprve šestistěnnou kostkou a teprve pak rozmnoží svá zvířata.

Padne-li na jedné kostce vlk a na druhé liška, rozhodne hráč o tom, který dravec útočí jako první, a pak pro každého z nich hodí šestistěnnou kostkou, aby určil, které pastviny ohrožuje vlk a které liška. Padnou-li hráči 2 vlci nebo 2 lišky, musí šestistěnnou kostkou také hodit dvakrát.

Následky hodu lišky nebo vlka

Padne-li na dvanáctistěnné kostce **liška**, je třeba z pastvin o hodnotě určené hodem šestistěnnou kostkou **odstranit králíky všech hráčů**.

Padne-li na dvanáctistěnné kostce **vlk**, je nutné z pastvin o hodnotě určené hodem šestistěnnou kostkou **odstranit ovce, krávy a koně všech hráčů** včetně zvířat, která se na příslušných políčkách pastvin nacházejí jen částečně.

V bezpečí jsou za každých okolností pouze zvířata, která se **celá** nacházejí v ohradě.



Příklad:

Na jedné z dvanáctistěnných kostek padla liška, hod šestistěnnou kostkou určil jako ohrožené pastviny o hodnotě 1. Z hrací plochy tedy odstraníme všechny králíky, kteří se na těchto pastvinách nacházejí. Pro ovce nepředstavuje liška žádné nebezpečí.



Příklad:

Na jedné z dvanáctistěnných kostek padl vlk, hod šestistěnnou kostkou určil jako ohrožené pastviny o hodnotě 4. Z hrací plochy odstraníme všechny ovce, krávy a koně, kteří se na těchto pastvinách úplně nebo částečně nacházejí. Králíky vlk neohrožuje, a tak na hrací ploše zůstanou.



Psi

Psi chrání zvířata jednotlivých hráčů před útoky lišky a vlka.

Má-li hráč malého psa, může ho vrátit do hlavního stáda namísto svých králíků, které by musel odstranit z hrací plochy poté, co jemu či jinému hráči na kostce padla liška. Má-li hráč velkého psa, může ho vrátit do hlavního stáda namísto svých zvířat, která by musel odstranit z hrací plochy poté, co jemu či jinému hráči na kostce padl vlk.

Příklad:

Na jedné z dvanáctistěnných kostek padl vlk, hod šestistěnnou kostkou určil jako ohrožené pastviny o hodnotě 4.

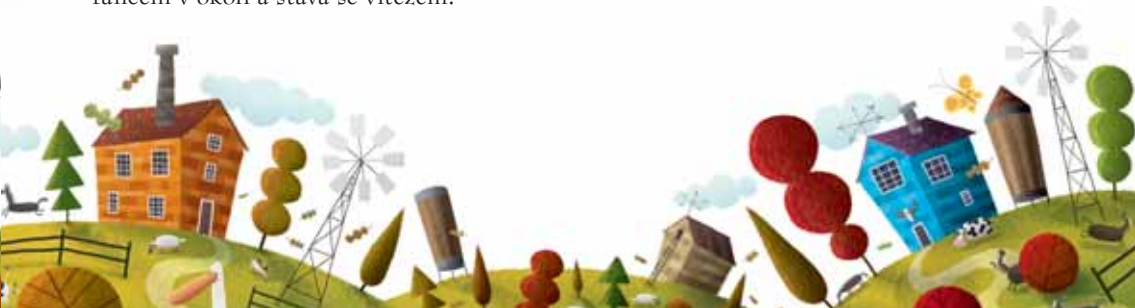
Hráč odevzdá do hlavního stáda velkého psa, a zachrání tak své 3 ovce.



15

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy jeden z hráčů shromáždí na hrací ploše alespoň jednoho králíka, jednu ovci, jednu krávu a jednoho koně. Tento hráč se může pochlubit nejlepším rančem v okolí a stává se vítězem.



Často kladené otázky

Co se stane, je-li hráč zablokován?

Zůstal-li hráč zablokován tím, že jiní hráči skupili všechna políčka sousedící s jeho pastvinami, může si kupovat jiná volná políčka na hrací ploše. Aby však takový nákup mohl uskutečnit, musí **jednorázově** zaplatit svému soupeři za přechod přes jeho políčko nebo políčka tolik, kolik toto jedno nebo více políček stojí. Kromě toho navíc odevzdá do hlavního stáda ještě plnou cenu kupovaného políčka.

Příklad:

Oranžový hráč je zablokován modrým a fialovým hráčem.

Aby si mohl koupit políčka označená písmeny, musí oranžový hráč zaplatit do hlavního stáda cenu kupovaného políčka a doplatit:

- za přístup na pole A – 2 králíky modrému hráči;
- za přístup na pole B – $2 + 2 = 4$ králíky modrému hráči;
- za přístup na pole C – 2 králíky modrému hráči;
- za přístup na pole D – 2 králíky modrému nebo fialovému hráči (hráč si může vybrat, kterému ze soupeřů zaplatí);
- za přístup na pole E – 2 králíky fialovému hráči;
- za přístup na pole F – $2 + 1 = 3$ králíky fialovému hráči.

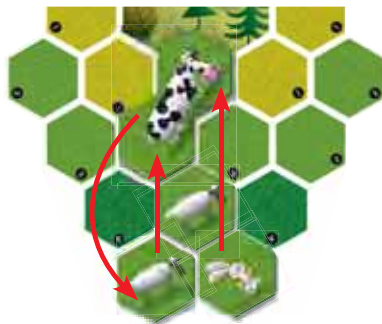


Při nákupu políčka E tedy oranžový hráč zaplatí 2 králíky do hlavního stáda a 2 králíky fialovému hráči. Jakmile je pole E jeho, zaplatí oranžový hráč při nákupu políčka F již pouze jednoho králíka do hlavního stáda.



Jaký význam má přemísťování zvířat?

Hráč může na závěr svého tahu přemístit zvířata na svých pastvinách, aby je uchránil před útokem dravců.



17

Příklad:

Hráči padla na obou kostkách kráva, získal tedy z hlavního stáda jednu krávu. Poněvadž má volná políčka pouze na vnitřním a středním prstenci pastvin, musí krávu umístit právě tam. To je však velmi nebezpečné, protože když někomu padne vlk, hrozí nebezpečí, že by hráč o krávu přišel. Přemístí proto nově nabytou krávu do ohrady a na její místo přesune ze své ohrady 1 ovci a 6 králíků.



Děkujeme vřele všem, kdo hru v různých etapách jejího
vývoje testovali a přispěli svými konstruktivními
poznámkami ke vzniku definitivní verze:

Skupině Monsoon:

Robert „draco“ Buciak

Jarosław „Geko“ Czaja

Krzysztof „pędrak“ Dytczak

Paweł „Gerard Heime” Jasiński

Aleksandra „oopsiak” Kobylecka

Artur „konev” Konefał

Karol Madaj

Filip „Filippos” Miłtuński

Łukasz M. Pogoda

Piotr „sipio” Siłka

Maciej „Mustafa” Sorokin

Krzysztof „Sir-Lothar” Wierzbicki

Katarzyna „Squirrel” Ziółkowska

a Federico Dumas

Překlad:

Milan Bronclík



GRANNA
Raňč



Vážený zákazníku,
naše hry jsou pečlivě kompletovány. Pokud přesto ve vašem
balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme),
vyplňte laskavě tento kupon a odešlete jej na adresu
Pygmalino, s.r.o., Lipová 1131, 737 01 Český Těšín.

Reklamací lze vyřídit i e-mailem na adrese info@granna.cz.

Datum a místo nákupu:

Chybějící části:

Jméno, příjmení, adresa:

Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail
a také vyřádko požadavků a svých jménem a příjmením na adresu info@granna.cz.

GRANNA®

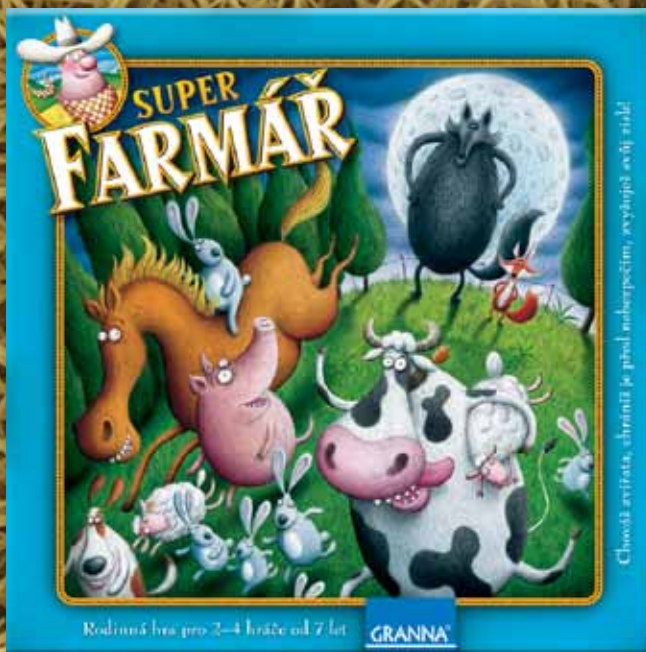
www.granna.cz

www.pygmalino.cz

info@granna.cz

HRÁLI JSTE UŽ SUPERFARMÁŘE?

GRANNA®



02141/3

ZKUŠTE TO!