

02278/3 SK

Celý sortiment hier GRANNA nájdete na www.granna.sk

www.pygmalino.sk

www.granna.sk

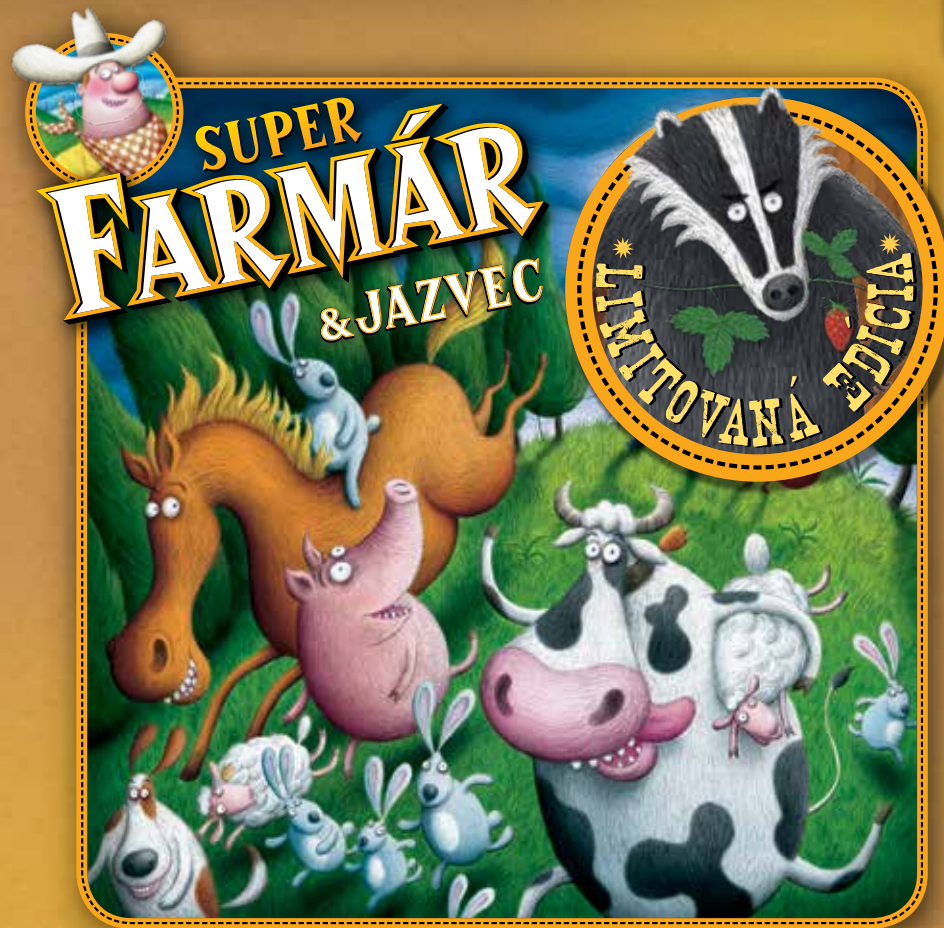
www.hrasuperfarmer.cz

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 škatulky:

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 Jazvec
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 Jazvec: 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 uživilí, 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 dovolal 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 vydaní. 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. Pri príležitosti svojho 25. výročia priniesla Granna v lete roku 2016 limitovanú edíciu s rozšírením Jazvec, ktorej slovenskú verziu vám teraz predkladáme k 15. výročiu pôsobenia tejto značky na slovenskom trhu. Ide tak o počtu legendárnemu autorovi hry (borsuk je po poľsky jazvec), ako aj o poďakovanie všetkým priaznivcom hier Granna za ich dlhoročnú vernosť.

Pygmalino, Český Těšín, január 2017

Dynamický variant hry

Ak si chcete skúsiť dynamickejšiu variantu 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 padne hráčovi na kocke líška a hráč nemá malého psa, nepríde o všetky svoje králiky; jednému králikovi sa podarí líške uniknúť z pazúrov 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 padne hráčovi 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 padne hráčovi 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.*

Jazvec

Táto zdatná šelma z čelade lasicovitých nám pomáha pri útokoch líšky a vlka.

Ak padne hráčovi vlk alebo líška, príde podľa obvyklých pravidiel o svoje zvieratá, dostane však figúrku jazveca. Ak si hráč udrží jazveca dovtedy, kým opäť príde na rad, môže ho potom využiť ako žolíka namiesto ľubovoľného zvierťa.

PRÍKLAD: *Hráč má 1 ovcu a 3 králiky, hodil ovcu a prasa. Podľa obvyklých pravidiel dostane z hlavného stáda ovcu; jazveca navyše využije ako prasa, vďaka čomu má pár prasiat, a dostane tak z hlavného stáda i prasa. Po použití jazveca ho hráč vráti do hlavného stáda.*

Ak však niektorý z hráčov hodí vlka alebo líšku skôr, než aktuálny držiteľ jazveca stačí svoju figúrku použiť, prechádza jazvec k tomuto novému držiteľovi.



Úvod

Chováš domáce zvieratá a chceš sa stať superfarmárom. Tvoje zvieratá sa neustále rozmnožujú, a to ti prináša zisk. Zvieratá tiež môžeš vymieňať za iné, pokiaľ si myslíš, že je to pre teba výhodné. Ak chceš zväčšiť, musíš ako prvý zostaviť stádo, v ktorom bude aspoň 1 kôň, 1 krava, 1 prasa, 1 ovca a 1 králik. Všetky tvoje plány však môžu byť zmarené, ak nezachováš ostražitosť! Okolo sa totiž potulujú vlk a líška 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 kartičku s týmto zvierateľom. 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 králika 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:

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

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

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

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

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

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



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 koľko 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.



Malý pes

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).

