

02278/3 CZ

Celý sortiment her GRANNA najdete na www.granna.cz

www.pygmalino.cz

www.granna.cz

www.hrasuperfarmer.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 Jezevec
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 Jezevec: 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 pomáhalo 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.

U příležitosti svého 25. výročí přinesla Granna v létě roku 2016 limitovanou edici s rozšířením Jezevec, jejíž českou verzi vám nyní předkládáme k 15. výročí působení této značky na českém trhu. Jedná se jak o poctu legendárnímu autorovi hry (borsuk je polsky jezevec), tak o poděkování všem příznivcům her Granna za jejich dlouholetou věrnost.

Pygmalino, Český Těšín, leden 2017

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 uniknout lišce z drápů 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.

Jezevec

Tato zdatná šelma z čeledi lasicovitých nám pomáhá při útocích lišky a vlka.

Padne-li hráči vlk nebo liška, přijde podle obvyklých pravidel o svá zvířata, dostane však figurku jezevce. Udrží-li si hráč jezevce do doby, kdy opět přijde na řadu, může ho pak využít jako žolíka namísto libovolného zvířete.

PŘÍKLAD: *Hráč má 1 ovci a 3 králíky, hodil ovci a prase. Podle obvyklých pravidel dostane z hlavního stáda ovci; jezevce navíc využije jako prase, díky čemuž má pár prasat, a dostane tak z hlavního stáda i prase. Po použití jezevce jej hráč vrátí do hlavního stáda.*

Hodí-li však některý z hráčů vlka nebo lišku dříve, než aktuální držitel jezevce stačí svou figurku použít, přechází jezevec k tomuto novému držiteli.



Úvod

Chováš domácí zvířata a chceš se stát superfarmářem. Tvá zvířata se neustále rozmnožují, a to ti přináší zisk. Zvířata také můžeš směňovat za jiná, pokud si myslíš, že je to pro tebe výhodné. Chceš-li zvítězit, musíš jako první sestavit stádo, v němž bude alespoň 1 kůň, 1 kráva, 1 prase, 1 ovce a 1 králík. Všechny tvé plány však mohou být zmařeny, nezachováš-li ostražitost! 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 hodu 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.



Velký pes

POZOR! Kráva a kůň se na kostkách vyskytují pouze jednou, každý na jiné. První krávu i koně tedy získá hráč 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:

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

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

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

$$1 \text{ (konec)} = 2 \text{ (kráva)}$$

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

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

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 hodu nárok na 4, dostane pouze 3.



Malý pes

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).

