



GRANNA®

SUPER
FARMÁR

RANČ

WANTED
100000



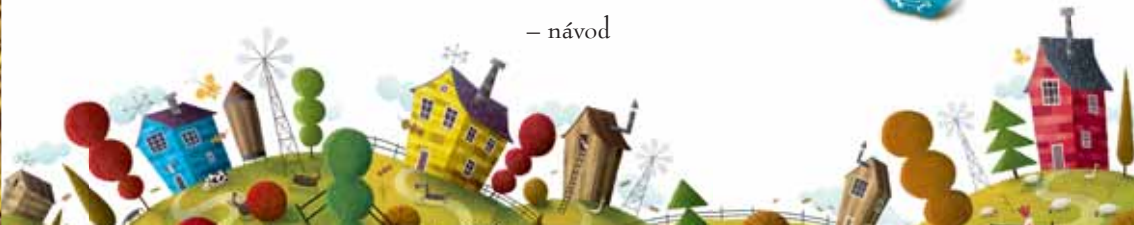
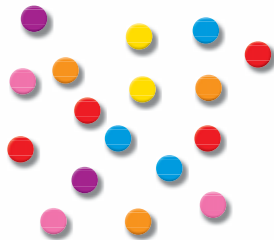
SUPER
FARMÁŘ
RANČ



3

Obsah balenia:

- hracia plocha
- 96 žetónov zvierat
- tri figúrky veľkých psov
- tri figúrky malých psov
- dve dvanásťstenné kocky
 - šesťstenná kocka
- farebné kolieska - ukazovatele
- návod





SUPER FARMÁR Ranč

Hra pre 2–6 hráčov vo veku od 7 rokov

Autor: Michał Stajszczak podľa námetu Karola Borsuka

Ilustrácie a grafický projekt: Piotr Socha

4

Stolná hra **Ranč** je mladšou sestrou známej a oceňovanej hry **Superfarmár**.

Hra **Superfarmár** vznikla roku 1943 vo Varšave. Pôvodne sa volala **Chov zvieratiek**.

Vymyslel ju vynikajúci poľský matematik, profesor Varšavskej univerzity **Karol Borsuk**.

Po obsadení Varšavy nacisti univerzitu zatvorili a profesor Borsuk prišiel o prácu.

Preto ho napadlo prispieť do rodinného rozpočtu predajom hry. V okupovanej Varšave sa **Chov zvieratiek** stal neobyčajne populárny. Po vojne sa však na hru zabudlo

a na pulkoch obchodov sa objavila až v deväťdesiatych rokoch minulého storočia vďaka vydavateľstvu Granna.



Ranč, ktorého autorom je Michal Stajszczak, vznikol k ucteniu pamiatky Karola Borsuka a ako pripomienka úspechu hry **Chov zvieratiek**. Jej obnovená verzia nazvaná **Superfarmár** si totiž počas 15 rokov získala rady priaznivcov nie len v domácom Poľsku, ale aj v Česku, na Slovensku a v mnohých iných krajinách. Do postavenia superfarmárov sa tak vžívajú tisíce detí a dospelých po celom svete.

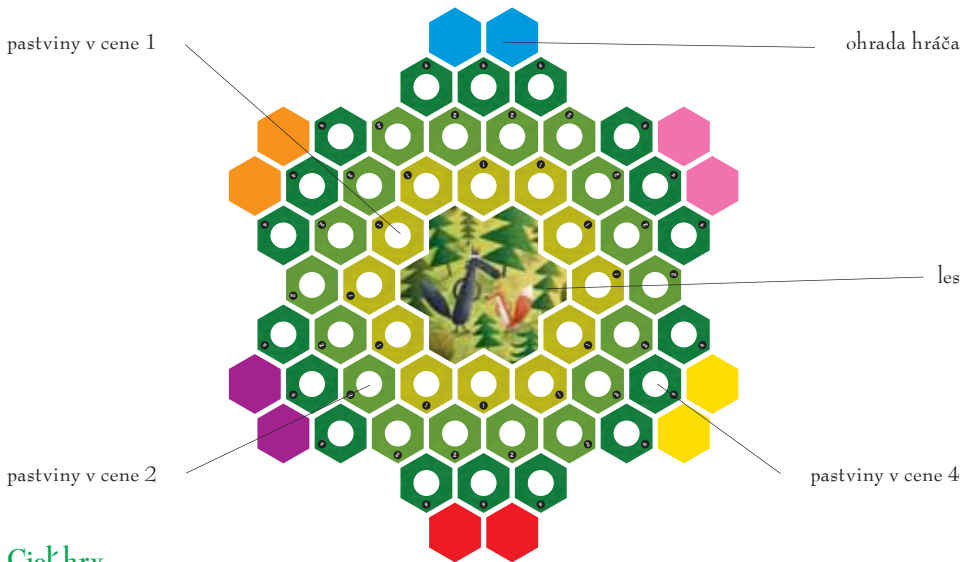


5

Môžeme sa pochváliť, že sa predalo viac ako pol milióna balení tejto hry. Nový **Ranč** ešte rozširuje možnosti, ktoré hráčom ponúka verzia Karola Borsuka. Farmári teraz musia nielen čo najvýhodnejšie vymieňať a rozmnožovať svoje zvieratá, ale tiež plánovať nákup pastvín, na ktorých sa ich stáda budú pásť.

Dúfame, že sa vám tato nová verzia hry na chov zvierat zapáči rovnako, ako jej slávny predchodca.





6

Cieľ hry

Chováš zvieratá a tvojou snahou je mať najlepší ranč v okolí.

Kupuješ pastviny, aby tvoje zvieratá mali kde žiť. Zvieratá sa rozmnožujú, a to ti prináša zisk. Ak usúdiš, že sa ti to vyplatí, môžeš odchované zvieratá vymieňať za iné, alebo môžeš kúpiť viac pastvín, aby si mohol chovať viac zvierat. Aby si zvíťazil, musíš skôr ako ostatní zostaviť stádo skladajúce sa **najmenej z koňa, kravy, ovce a kráľíka**.

Všetky tvoje plány ale môžu zostať iba v oblasti snov, pokiaľ nezachováš náležitú ostražitosť; v neďalekom lese totiž žijú dravce – vlk a líška – a tvoje zvieratá sa môžu stať ich ľahkou korisťou.



Príprava hry

Hraciu plochu položíme doprostred stola. Vedľa hracej plochy uložíme príslušný počet žetónov a figúrok zvierat, ktoré vytvoria hlavné stádo. V závislosti na počtu hráčov použijeme rôzne počty zvierat, ako ukazuje nasledujúca tabuľka.

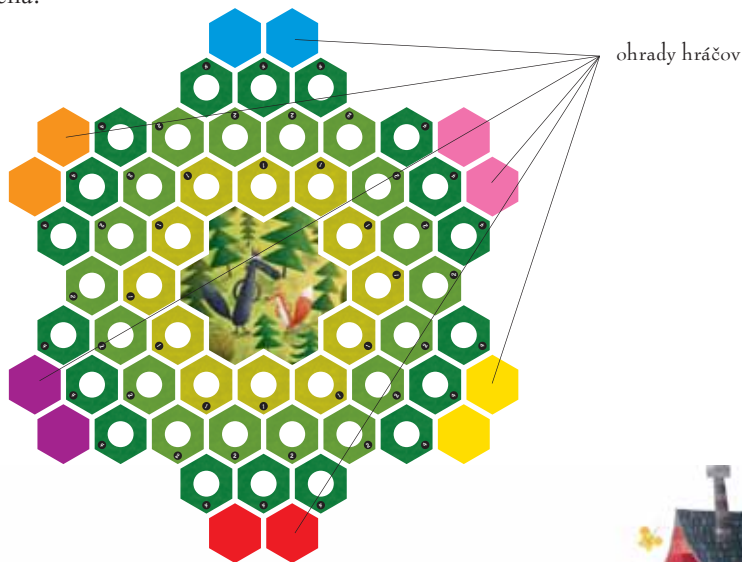
Počet hráčov	2	3	4	5	6
Králiky	20	30	40	50	60
Ovce	6	9	12	15	18
Kravy	4	6	8	10	12
Kone	2	3	4	5	6
Malé psy	1	2	2	3	3
Veľké psy	1	2	2	3	3



Zvyšok žetónov a figúrok odložíme na bok.

Každý hráč si vezme všetky okrúhle ukazovatele jednej farby, položí si ich pred seba na stôl a obsadí ohradu v tejto farbe (dve susediace políčka tej istej farby na okraji hracej plochy) tak, že do nej umiestni jednu ovcu a jedného kráľíka z hlavného stáda. Ak hrajú iba dvaja hráči, obsadia ohrady na protikľahlých stranách hracej plochy, ak sú hráči traja, obsadia každú druhú ohradu, a ak sa hry účastnia štyria hráči, musia zostať voľné dve protikľahlé ohrady.

Teraz je hra pripravená.



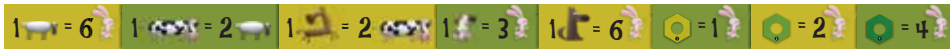
Priebeh hry

Hráči sa zapojujú do hry v smere pohybu hodinových ručičiek. Hru zaháji hráč, ktorý ako posledný niekde videl v skutočnosti kravu. Ťah každého hráča sa skladá z dvoch krokov – najprv **rozširuje svoj ranč**, potom **rozmnožuje svoje zvieratá**.

1. Rozširovanie ranča. Hráč môže – v ľubovoľnom poradí – vymeniť ľubovoľný počet vlastných zvierat za iné a kúpiť nové pastviny. Ak hráč nechce vymieňať zvieratá ani kupovať pastviny, pristúpi ihneď k druhému kroku svojho ťahu, k rozmnožovaniu zvierat.

Výmena zvierat. Hráč vymieňa vlastné zvieratá s hlavným stádom. Ceny sú vyznačené vo dvoch radách na okraji hracej plochy. Výmena je však možná iba vtedy, ak je v hlavnom stáde dostatočný počet zvierat.

Hráč môže svoje zvieratá vymieňať takto:



Samozrejme sú možné aj výmeny v opačnom smere (napr. 6 králikov je možné vymeniť za 1 ovcu) alebo zložitejšie výmeny.

Príklady:

– 1 ovca sa môže vymeniť za malého psa a 3 králiky (pretože ovca má cenu 6 králikov a malý pes má cenu 3 králikov);

– 2 ovce, malého psa, veľkého psa a 3 králiky je možné vymeniť za 1 koňa (malého psa a 3 králiky ide totiž vymeniť za 1 ovcu, veľký pes má cenu 6 králikov čiže 1 ovce, máme teda celkom 4 ovce, ktoré vymeníme za 2 kravy a tie potom za 1 koňa).

Nákup pastvín. Hráč si kupuje nové pastviny (zelené políčka hracej plochy) tak, že za ne platí žetónmi zvierat. Hodnota uvedená na políčku pastviny označuje cenu políčka v počte králikov. Pastviny teda stoja 1, 2 alebo 4 králiky. Hráč si môže kúpiť ľubovoľný počet pastvín. Všetky hráčove pastviny však musia tvoriť jeden súvislý celok (políčka musia susediť) a musia byť spojené s jeho ohradou.

10

Nakúpené pastviny si hráč označí pomocou koliesok svojej farby, ktoré vloží do otvorov v políčkach. Pri nákupe pastvín sa môže platiť aj inými zvieratami ako králikmi (podľa ceny zvierat) a je tiež možné spojiť nákup pastvín s výmenou zvierat. Už raz kúpenú pastvinu nie je však možné predať a ani vymeniť.



Príklady:

– za 1 ovcu si hráč kúpi 2 pastviny – jednu v cene 2 králikov a jednu v cene 4 králikov (pretože ovca má cenu 6 králikov);

– za 1 kravu si hráč kúpi 1 ovcu a 3 pastviny v hodnote 2 králikov (pretože 1 krava má cenu 1 ovce a 6 králikov).

2. Rozmnožovanie zvierat. Hráč hodí oboma dvanásťstennými kockami. Každý druh hospodárskych zvierat, ktorý na kockách padne, sa môže rozmnožiť. Hráč si pripočíta zviera, ktoré mu padlo na kocke, k počtu zvierat toho istého druhu na svojich pastvinách a vo svojej ohrade. Hráč hodí oboma dvanásťstennými kockami. Každý druh hospodárskych zvierat, ktorý na kockách padne, sa môže rozmnožiť. Hráč si pripočíta zviera, ktoré mu padlo na kocke, k počtu zvierat toho istého druhu na svojich pastvinách a vo svojej ohrade. **Za každý celý pár týchto zvierat potom z hlavného stáda dostane jedno nové zviera tohto druhu.**

Príklady:

Hráč má 2 ovce a 5 králikov. Ak mu na kockách padnú:

2 králiky – hráč dostane 3 králikov (súčet jeho zvierat a zvierat na kockách je 7 králikov, teda 3 páry);

1 králik a 1 ovca – hráč dostane 3 králikov a 1 ovcu (celkom má 6 králikov, teda 3 páry, a 3 ovce, tj. 1 pár);

1 králik a 1 krava – hráč dostane iba 3 králikov (celkom má 6 králikov, tj. 3 páry);

2 ovce – hráč dostane 2 ovce (celkom má 4 ovce, teda 2 páry);

1 krava a 1 ovce – hráč dostane 1 ovcu (celkom má 3 ovce, teda len jeden pár);

2 kravy – hráč dostane 1 kravu (2 kravy tvoria 1 pár);

1 kôň a 1 krava – hráč nedostane nič (zvieratá na kockách netvorí žiadny pár s jeho zvieratami).



Zvieratá, ktoré nepadli na kockách, sa nemôžu rozmnožovať, aj keď ich má hráč na svojich pastvinách v pároch. Ak nie je v hlavnom stáde dostatok zvierat daného druhu, nedostane hráč všetky zvieratá, na ktoré má nárok, ale iba toľko, koľko ich je v hlavnom stáde.

Príklad:

Hráč má na hracej ploche 11 králikov a na oboch kockách mu padol králik. Má teda nárok na 6 nových králikov, ale v hlavnom stáde sú iba 4, takže dostane len tieto 4 králiky.

Na svojich pastvinách a v ohrade musí mať hráč dostatok miesta pre novo získané zvieratá. Zvieratá sú rôznych veľkosti, a podľa toho zaberajú viac alebo menej miesta:

- na jedno políčko sa zmestí 6 králikov (žetóny sa ukladajú na seba);
- na jedno políčko sa zmestí 1 ovca;
- krava potrebuje dve susediace políčka;
- kôň potrebuje tri susediace políčka;
- malý ani veľký pes nepotrebujú pastviny (ukladajú sa vedľa ohrady).



12

Ak hráč nemá na svojich pastvinách a v ohrade dostatok miesta pre všetky nové zvieratá, musí časť z nich nechať v hlavnom stáde. Predtým však môže zvieratá na svojich pastvinách ľubovoľne premiestňovať. Zvieratá na svojich pastvinách môže hráč premiestňovať aj v prípade, že po hode kockami žiadne nové nezískal.



Vlk a líška

Ak padne na jednej z kociek vlk alebo líška, znamená to, že dravec vyšiel z lesa a ohrozuje pasúce sa zvieratá. Hráč hodí šesťstennou kockou, aby zistil, ktorých pastvín sa týka ohrozenie.

Ak na jednej kocke padne líška alebo vlk a na druhej hospodárske zviera, hodí hráč najprv šesťstennou kockou a až potom rozmnoží svoje zvieratá.

Ak padne na jednej kocke vlk a na druhej líška, rozhodne hráč o tom, ktorý dravec útočí ako prvý, a potom pre každého z nich hodí šesťstennou kockou, aby určil, ktoré pastviny ohrozuje vlk a ktoré líška. Ak padnú hráčovi 2 vlci alebo 2 líšky, musí šesťstennou kockou tiež hodiť dva razy.

Následky hodu líšky alebo vlka

Ak padne na dvanásťstennéj kocke líška, je treba z pastvín v hodnote určenej hodom šesťstennou kockou **odstrániť králiky všetkých hráčov**.

Ak padne na dvanásťstennéj kocke vlk, je nutné z pastvín v hodnote určenej hodom šesťstennou kockou **odstrániť ovce, kravy a kone všetkých hráčov** vrátane zvierat, ktoré sa na príslušných poličkách pastvín nachádzajú len čiastočne.

V bezpečí sú za každých okolností iba zvieratá, ktoré sa celé nachádzajú v ohrade.



Príklad:

Na jednej z dvanásťstenných kociek padla líška, hod šesťstennou kockou určil ako ohrozené pastviny v hodnote 1. Z hracej plochy teda odstránime všetkých králikov, ktoré sa na týchto pastvinách nachádzajú. Pre ovce nepredstavuje líška žiadne nebezpečenstvo.



14



Príklad:

Na jednej z dvanásťstenných kociek padol vlk, hod šesťstennou kockou určil ako ohrozené pastviny v hodnote 4. Z hracej plochy odstránime všetky ovce, kravy a kone, ktoré sa na týchto pastvinách úplne alebo čiastočne nachádzajú. Králikov vlk neohrozuje, a tak na hracej ploche zostanú.



Psy

Psy chránia zvieratá jednotlivých hráčov pred útokmi líšky a vlka. Ak má hráč malého psa, môže ho vrátiť do hlavného stáda namiesto svojich králikov, ktoré by musel odstrániť z hracej plochy potom, čo jemu či inému hráčovi na kocke padla líška. Ak má hráč veľkého psa, môže ho vrátiť do hlavného stáda namiesto svojich zvierat, ktoré by musel odstrániť z hracej plochy potom, čo jemu či inému hráčovi na kocke padol vlk.

Príklad:

Na jednej z dvanásťstenných kociek padol vlk, hod šesťstennou kockou určil ako ohrozené pastviny v hodnote 4.

Hráč odovzdá do hlavného stáda veľkého psa, a zachráni tak svoje 3 ovce.



15

Koniec hry

Hra končí vtedy, keď jeden z hráčov nazhromaždí na hracej ploche aspoň jedného králika, jednu ovcu, jednu kravu a jedného koňa. Tento hráč sa môže pochváliť najlepším rancom v okolí a stáva sa víťazom.



Často kladené otázky

Čo sa stane, ak je hráč zablokovaný?

Ak hráč zostal zablokovaný tým, že iní hráči skúpili všetky políčka susediace s jeho pastvinami, môže si kupovať iné voľné políčka na hracej ploche. Aby sa však takéto nákup mohol uskutočniť, musí **jednorázovo** zaplatiť svojmu súperovi za prechod cez jeho políčko alebo políčka toľko, koľko toto jedno alebo viac políčok stojí. Okrem toho navyše odovzdá do hlavného stáda ešte plnú cenu kupovaného políčka.

Príklad:

Oranžový hráč je zablokovaný modrým a fialovým hráčom.

Aby si mohol kúpiť políčka označené písmenami, musí oranžový hráč zaplatiť do hlavného stáda cenu kupovaného políčka a doplatiť:

- za prístup na pole A – 2 králiky modrému hráčovi;
- za prístup na pole B – $2 + 2 = 4$ králiky modrému hráčovi;
- za prístup na pole C – 2 králiky modrému hráčovi;
- za prístup na pole D – 2 králiky modrému alebo fialovému hráčovi (hráč si môže vybrať, ktorému zo súperov zaplatí);
- za prístup na pole E – 2 králiky fialovému hráčovi;
- za prístup na pole F – $2 + 1 = 3$ králiky fialovému hráčovi.

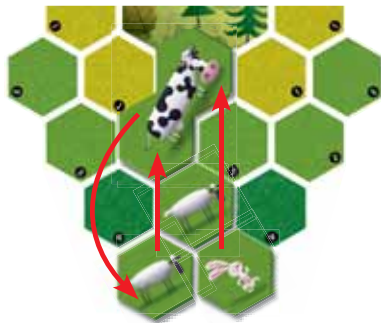


Pri nákupe políčka E teda oranžový hráč zaplatí 2 králiky do hlavného stáda a 2 králiky fialovému hráčovi. Len čo je pole E jeho, zaplatí oranžový hráč pri nákupe políčka F už iba jedného králika do hlavného stáda.



Aký význam má premiestňovanie zvierat?

Hráč môže na záver svojho ťahu premiestniť zvieratá na svojich pastvinách, aby ich uchránil pred útokom dravcov.



Príklad:

Hráčovi padla na obidvoch kockách krava, získal teda z hlavného stáda jednu kravu. Pretože má voľné políčka iba na vnútornom a strednom prstenci pastvín, musí kravu umiestniť práve tam. To je však veľmi nebezpečné, pretože keď niekomu padne vlk, hrozí nebezpečenstvo, že by hráč o kravu prišiel. Premiestni preto novo nadobudnutú kravu do ohrady a na jej miesto presune zo svojej ohrady 1 ovcu a 0 králikov.



Ďakujeme všetkým, ktorí hru v rôznych etapách
jej vývoja testovali a prispeli svojimi konštruktívnymi
poznámkami ku vzniku definitívnej verzie:

Skupine Monsoon:

Robert „draco“ Buciak
Jarosław „Geko“ Czaja
Krzysztof „pędrak“ Dytczak
Paweł „Gerard Heime” Jasiński
Aleksandra „oopsiak“ Kobyłecka
Artur „konev“ Konefał
Karol Madaj
Filip „Filippos“ Miłuński
Łukasz M. Pogoda
Piotr „sipio“ Silka
Maciej „Mustafa“ Sorokin
Krzysztof „Sir-Lothar“ Wierzbicki
Katarzyna „Squirrel“ Ziółkowska
a Federico Dumas

Preklad:

Miloš Kmeť



RANČ

Vážný zákazník, naše hry sú starostlivo kompletizované.
Ak vaša Vaša hra chýba, napíšte prosím náhľad čísel hry, čiže
hra či sa veľa naprovoďte, vyplňte prosím tento kupon
a pošlite ho na adresu:

Pygmalino, s.r.o., Lípová 1131, 737 01 Český Těšín, Česká Republika.

Kontaktácia je možná výhradne e-mailom na adrese info@granna.cz.



Dátum a miesto nákupu:

Chýbajúce číslo:

Meno, priezvisko, adresa:

Ak chcete vedieť viac o našich výrobkoch a informáciách o našich výrobkoch, pošlite prosím e-mail
a adresu, prílohu a všetky možnosti a priložte na adresu info@granna.cz.

GRANNA®

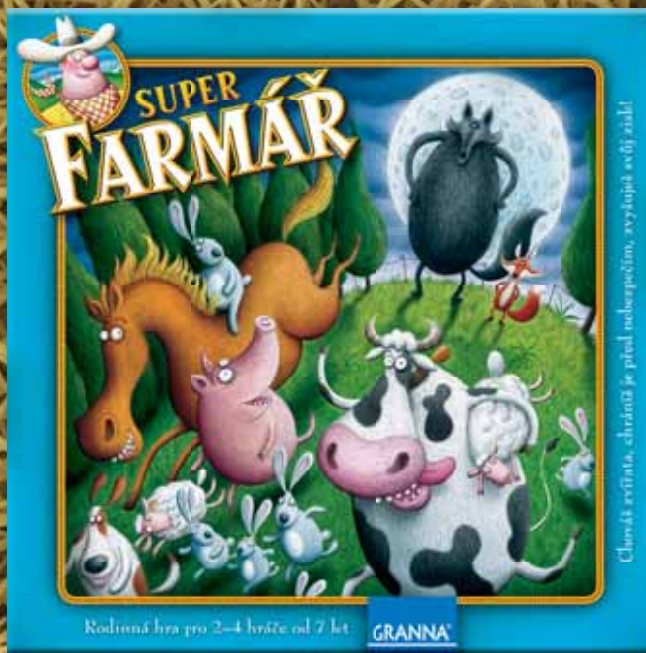
www.granna.cz

info@granna.cz

021 661 6611

HRALI STE UŽ SUPERFARMÁRA?

GRANNA®



02141/3 SK

ZKŮSTE TO!