



- MOJE VESELÁ FARMA -

Můžeš kupovat plodiny, sázet je, sklízet a krmit zvířata. Dobře nakrmené zvíře je šťastné a šťastné zvíře ti dává vítězné body!

Na konci hry vítězí farmář s nejšťastnějšími zvířátky!

Obsah krabice



4 hrací desky farem



32 kartiček zvířat
16 hlav a 16 očásků



59 karet plodin
9 řep, 21 otepí pšenice, 11 mrkví a 18 trojlístků jetele



18 karet krmení



30 žetonů mincí
22 stříbrných o hodnotě 1
8 zlatých o hodnotě 5

Přeloženo pro: www.hrackyvzdelavacky.cz



Příprava hry

Zamíchejte karty plodin a 6 z nich umístěte lícem nahoru doprostřed stolu. Toto bude váš **TRH**.



Rozdějte 2 karty plodin každému hráči. Tohle bude vaše **RUKA**. Do karet v ruce se můžete kdykoliv podívat, ale neukazujte je ostatním hráčům. Zbýlý balíček karet plodin umístěte lícem dolů poblíž trhu.

Připravte balíček karet krmení v závislosti na počtu hráčů:

- **4 hráči** – použijte všechny karty krmení
- **3 hráči** – odstraňte ze hry všechny karty krmení s číslem 4 v pravém horním rohu (4 karty)
- **2 hráči** – odstraňte ze hry všechny karty krmení s čísly 4 a 3+ v pravém horním rohu (8 karet)

Všechny nevyužité karty vraťte zpět do krabice.

Zamíchejte všechny karty krmení a 5 z nich umístěte lícem nahoru doprostřed stolu.



Každému hráči dejte 1 hrací desku farmy a 1 hlavu a 1 očásek od každého druhu zvířete: ovce, krávy, králíka a prasátka. Hlavy zvířátek otočte na smutnou stranu.



Každému hráči rozdějte 2 stříbrné mince a zbytek umístěte doprostřed stolu jako **ZÁSOBU**.



Hru začne hráč, který jako poslední nakrmil své zvířátko, hra pokračuje po směru hodinových ručiček.

DŮLEŽITÉ!

Na začátku hry jsou hlavy zvířátek otočené smutnou stranou nahoru. Ve chvíli, kdy zvířátko poprvé nakrmíte, otočte hlavu zvířátka veselou stranou nahoru.

Stůl pro 4 hráče:



Více k jednotlivým komponentům



KARTIČKY ZVÍŘAT

Zvířata jsou rozdělena na dva typy oboustranných karet – hlavu a ocásek.

Kartička s hlavou má dvě unikátní strany – veselou a smutnou. Smutná strana má hodnotu -3 body k výslednému hodnocení.



KARTY KRMENÍ

Karty krmení náleží vždy jednomu ze 4 zvířátek na základě grafického znázornění.

Vlevo nahoře najdete číslo zobrazující cenu karty (počet bodů, které za kartu získáte). Vpravo nahoře je číslo, které využijete při přípravě hry, a udává, v nejméně kolika hráčích se s kartou hraje.

Ikony ve spodní části karty zobrazují plodiny, které jsou potřeba pro to, abyste si danou kartu mohli vzít.

Některé karty krmení obsahují tento symbol. To znamená, že za něj můžete nahradit libovolnou plodinu.



HRAČÍ DESKY FAREM

Na levé straně hrací desky je vaše stodola. Vaše stodola dokáže pojmout až 6 karet plodin sklizených z polí na pravé straně hrací desky.

Najdete zde jarní, letní a podzimní pole, kde každé z nich ukazuje, jaké rostliny z nich můžete v danou roční dobu sklízet.



KARTY PLODIN

Najdeme zde karty 4 typů plodin (mrkev, jetel, řepa, obilí). Své plodiny můžete prodávat výměnou za uvedený počet peněz.

Postup hry

Během hry budete odehrávat jednotlivá kola po směru hodinových ručiček. Váš tah sestává z následujících tří fází, poté hraje hráč po levici.

1. ZISK PLODIN

Lízní si jednu kartu z vrchu dobíracího balíčku plodin a umístí ji mezi ostatní ve své ruce.

2. RŮST PLODIN

Přesuň všechny karty plodin na vedlejší pole na své farmě:

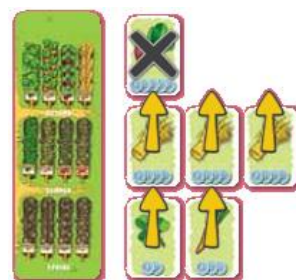
Plodiny z letního pole na podzimní pole, plodiny zasazené v minulém kole z jarního pole na letní pole.

Poznámka: Pokud nemáš zasazený žádné plodiny, přeskoč tento krok.

Zahod' všechny plodiny, které začaly kolo na podzimním poli – nemáš čas na jejich sklizení, a tak jsou ztracena (viz Sklizeň). Zahozené karty plodin umístěte na hromádku lícem nahoru poblíž balíčku s plodinami.

Příklad růstu plodin:

Tom má jednu řepu na podzimním poli. Jelikož ji nestihl sklídit, zahazuje se do odhazovacího balíčku plodin. Poté posune všechny své karty plodin z letního pole na podzimní (pokud je ještě v tomto kole nesklídí, příští kolo o ně přijde) a karty plodin z jarního pole na letní pole.



3. PROVÁDĚNÍ AKCÍ (viz Akce)

Každé kolo můžeš provést 2 z následujících akcí:

- nákup plodin
- zasazení plodin
- sklizení plodin
- prodej plodin
- nakrmení zvířat
- vžití mince ze zásoby

Musíš si vybrat 2 různé akce, ale zahrát je můžeš v libovolném pořadí.

Akce

NÁKUP PLODIN

Můžete nakoupit až 3 karty plodin z trhu. Za každou kartu zaplatíte 1 stříbrnou minci. Utracené peníze vraťte do zásoby.

Můžete si koupit kteroukoliv z karet plodin obrácených lícem nahoru **nebo** vrchní kartu z dobíracího balíčku karet plodin.

Okamžitě po zakoupení karty lícem nahoru doplňte trh o vrchní kartu z dobíracího balíčku karet plodin. Pokud budete nakupovat více karet plodin, můžete si nyní koupit i novou kartu.

Karty plodin si vezmete do své ruky, nemůžete však mít v ruce více než 6 karet plodin. Pokud se tak stane, musíte nadbytečné karty zahodit.



Poznámky: Pokud se na trhu objeví 6 stejných lícem nahoru otočených karet, zahod'te tyto karty a doplňte trh novými kartami z dobíracího balíčku karet plodin.

Pokud z dobíracího balíčku karet plodin dojdou karty, zamíchejte již zahozené karty a vytvořte z nich nový dobírací balíček.

Příklad nákupu plodin:

Marek se rozhodl nakoupit plodiny. Vybral si 1 mrkev a doplnil trh z dobíracího balíčku o novou kartu – jetel. Koupil si další mrkev a prázdné místo doplnil o další jetel. Nakonec se rozhodl, že si koupí řepu. Nově doplněná karta je opět jetel. Marek zaplatil 3 stříbrné mince do zásoby.

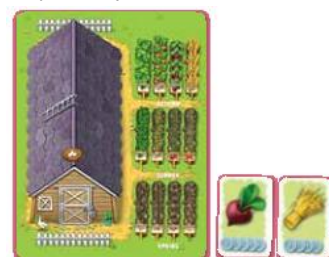


ZASAZENÍ PLODIN

Zasazení plodiny provedete umístěním karet plodin ze své ruky na jarní pole svojí farmy lícem nahoru.

Můžete zasadit:

- 1 plodinu nebo
- 2 různé plodiny nebo
- 3 stejné plodiny



Příklad sázení:

Tom se rozhodl zasadit 1 řepu a 1 obilí, takže umístil příslušné karty vedle jarního pole.

SKLÍZENÍ PLODIN

Můžete sklízet plodiny z letního i podzimního pole, ale **ne** z obou najednou v jednom tahu.

Sklizené plodiny umístěte na svou stodolu. Vaše stodola pojme maximálně 6 karet plodin. Všechny navíc zahodíte.

Letní sklizeň – Z letních polí smí být sklizena pouze mrkev a jetel



Podzimní sklizeň – Z podzimních polí smí být sklizena řepa, obilí, mrkev i jetel.

Nemusíte v každé sezóně sklídit všechny dostupné plodiny.

Nesklizené plodiny se přesunou na další sezonu (nebo jsou zahozeny) během dalšího kola.



Příklad sklizně:

Tom sklídl plodiny z pole. Stále má ve stodole místo na další 3 karty. Rozhodl se sklídit z podzimního pole mrkev, protože ji nechce v příštím kole ztratit. Přesune tedy karty do stodoly. Jetel na letním poli je také vhodný ke sklizení, ale Tom už v tomto kole z dalšího pole sklízet nemůže.

NAKRMENÍ ZVÍŘAT

Svá zvířata nakrmíte plodinami uskladněnými ve stodole. Každá karta krmení znázorňuje příslušné plodiny, kterými nakrmíte určité zvíře.

Zahodte odpovídající karty ze své stodoly, lízněte si kartu a umístěte ji na vršek balíčku karet krmení.

Svou novou kartu umístěte mezi dvě karty souhlasících zvířat. Můžete nakrmit více zvířat v jednom tahu nebo jedno zvíře několikrát, pokud na to máte ve stodole dostatek plodin.

Nezapomeňte! Když poprvé nakrmíte své zvíře, otočte kartu s hlavou ze smutné strany na veselou.



Příklad krmení zvířat:

Marek se rozhodl nakrmit svá zvířata. Zahodil ze stodoly 1 kartu jetele a jednu kartu mrkve a nakrmil tak svého králíka – vzal příslušnou kartu krmení a přiřadil ji ke svému zvířeti. Jelikož je to poprvé, co králík nakrmil, obrátil kartičku s hlavou na šťastnou stranu. Doplnil karty krmení. Marek měl pořád ve stodole velké množství plodin, tak se rozhodl nakrmit ještě svoje prase. Odhodil odpovídající plodiny a přidal vybranou kartu krmení ke svému praseti.

PRODEJ PLODIN

Plodiny ze své stodoly můžete také prodávat. Takovou plodinu zahodíte a vezmete si za ní určené množství peněz ze zásoby.

Poznámka: Stříbrné mince mají hodnotu 1, zlaté mince mají hodnotu 5.

Příklad prodeje: Marek se rozhodl prodat obilí – zahodil tuto plodinu a vzal si za ni 4 stříbrné mince.



VZITÍ MINCE ZE ZÁSObY

Vezměte si jednu stříbrnou minci ze zásoby.

Poznámka: Kdykoliv můžete vyměnit 5 stříbrných mincí za 1 zlatou ze zásoby.

Konec hry

Pokud na konci tvého tahu nezbyly v balíčku karet krmení žádné karty, začíná finální kolo – každý hráč má ještě jeden tah. Poté hra končí. Je na čase sečíst body (viz další strana).

Jak počítat body

Každá karta krmení má svou bodovou hodnotu. **Sečtěte body na všech vašich kartách krmení.**

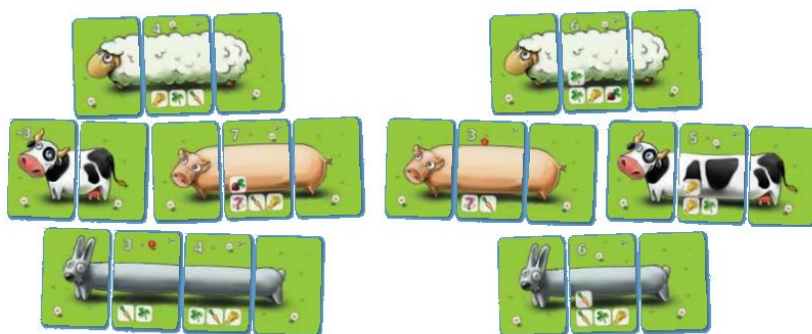
Všechna zvířata, která nebyla nakrmena, jsou **smutná** a **ubírají** vám 3 body.

Hráč s **nejšťastnějším zvířátkem** z každého druhu získává další 3 body. Nejšťastnější zvíře má ten hráč, který má u všech nejvíce karet krmení.

Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

Pokud dojde k remíze, vyhrává hráč s nejvyšším počtem karet krmení. Pokud je i po tomto nerozhodně, vítězí hráč, který má doma nejvíce zvířat.

Příklad bodování: Marek a Tom si sečetli své body. Nejdříve sečetli body za své karty krmení – Marek má 18 bodů a Tom 20. Pak musí Marek odečíst 3 body za svou smutnou krávu (nikdy ji nenakrmil). Poté oba zkontrolují svá nejšťastnější zvířata. Oba mají stejně veselou ovci a prase. Marek má veselejšího králíka, Tom zase krávu. Oba získávají další 3 body. Ve finále má Marek 18 bodů a Tom 23 – Tom vyhrává.



Marek
 $4-3+7+3+4+3=18$

Tom
 $6+3+5+6+3=23$

