

Rodinné hry

Velká sada 10 her



Rodinné hry

Velká sada 10 her

Ilustrace: Roger De Klerk

Redakce: Markus Nikisch, Johannes Zirm

| Sada obsahuje | strana |
|---|--------|
| 1. Farmáři, nezlob se! Pro 2 - 4 hráče ve věku od 3 let | 5 |
| 2. Pracovitý farmář Pro 1 - 6 hráčů ve věku od 3 let | 6 |
| 3. Jdeme nakupovat Pro 2 - 4 hráče ve věku od 3 let | 8 |
| 4. Hurá na pastvu! Pro 2 - 6 hráčů ve věku od 3 let | 9 |
| 5. Pastva a stáj Pro 2 - 6 hráčů ve věku od 3 let | 10 |
| 6. Mňau, mňau Pro 2 - 5 hráčů ve věku od 4 let | 11 |
| 7. Farmářské kvarteto Pro 3 - 6 hráčů ve věku od 4 let | 12 |
| 8. Ospalec Pro 3 - 6 hráčů ve věku od 4 let | 13 |
| 9. Den na trhu Pro 2 - 4 hráče ve věku od 5 let | 14 |
| 10. Závod kolem statku Pro 2 - 4 hráče ve věku od 5 let | 15 |

Obsahuje

3 koně, 3 krávy, 3 prasata, 3 ovce, 2 červená jablka, 2 švestky, 2 vejce, 2 trojúhelníky sýra, 2 saláty, 2 mrkve, 1 figurka farmáře, 1 hrací kostka s body, 1 hrací barevná kostka, 6 hvězd, 1 měsíc.

Návod ke hře

Herní deska „Farma a trh“

Přední strana: farma



Herní deska „Pastviny a stáje“

Přední strana: pastviny



Zadní strana: trh



Zadní strana: stáje



Balíček 32 hracích karet

Přední strana

Zadní strana



32 paměťových karet s "pastvinami" a "stáji" na zadní straně

Přední strana

Zadní strana



4 nákupní seznamy

3 lepenkové "farmářské" placky



4

Distributor CR:
AV distribuce s.r.o.
Přátelství 1503/14b, Praha 10

1. Farmáři, nezlob se!

Dětská verze klasické hry pro 2 - 4 hráče ve věku od 3 let.

Co budete potřebovat:

Hrací desku stáje, 3 ovce, 3 koně, 3 prasata, 3 krávy a hrací kostku s body

Příprava hry

Umístěte hrací desku doprostřed stolu. Každý hráč dostane tři zvířata stejného druhu a umístí je do odpovídající stáje. Připravte si hrací kostku.

Jak hrát

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Ten kdo si v poslední době pohladil nějaké zvíře, může začít. Pokud se nemůžete dohodnout, kdo to byl, začne nejmladší hráč.

Snažte se, aby vaše zvířata obešla dvůr a došla do své ohrady ke žlabu, kde mají krmení. Které místo je určeno pro která zvířátka poznáte snadno podle druhu oblíbeného krmení. Koně mají rádi mrkev, krávy seno, ovečky zelené listy a prasátka jablka.

Ten kdo je na řadě, hodí kostkou.

Co padlo na kostce?

- **3 body**

Jaké štěstí! Máte možnost buď vybrat jedno z vašich zvířátek ve stáji a umístit je na první políčko dvora před stájí, nebo jedním z vašich zvířátek na dvoře posunout ve směru hodinových ručiček o tři políčka dvora.

- **1 nebo 2 body**

Můžete posunout jedním z vašich zvířátek na dvoře ve směru hodinových ručiček o odpovídající počet políček dvora.

Potom je na řadě další hráč, aby hodil kostkou.

Důležité tipy:

- Pokud žádné z vašich zvířat ještě není na dvoře, musíte ho nejdříve vyvést ze stáje a to můžete jen tehdy, když vám padne trojka. V takovém případě, když na vás přijde řada, můžete házet třikrát.
- Je-li jedno, nebo více z vašich zvířat na dvoře, můžete kostkou hodit pouze jednou.
- Při pohybu zvířete se počítají všechna pole, i ta obsazená, nepřeskakuje se.
- Na jednom poli mohou být různá zvířata.
- Vždy pohybujete zvířetem o tolik polí, kolik bodů padlo na kostce.
- Cílové pole (ohrada se žlabem) musí být dosaženo přesným počtem bodů. Pokud to není možné, vaše zvíře musí zůstat tam, kde je a na řadě je další hráč.

Konec hry

Hra končí, jakmile některý z hráčů přesunul všechna svá tři zvířátka do ohrady ke žlabu. Tento hráč se stává vítězem.

Varianta

Pokud se dostanete na políčko se zvířetem jiného hráče, můžete ho „vyhodit“, poslat zpět do stáje.

Toto zvíře pak musí začít svou cestu znovu.

2. Pracovitý farmář

Kooperativní hra s barevnou kostkou pro 1 - 6 hráčů ve věku 3 let.

Co budete potřebovat

Hrací deska farma, 3 lepenkové „farmářské“ placky, 6 hvězdiček, měsíc, figurku farmáře a barevnou kostku.

Příprava hry

Umístěte hrací desku doprostřed stolu a figurku farmáře postavte do statku. Připravte si hvězdy, měsíc, lepenkové placky a barevnou kostku.

Jak hrát

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Ten, kdo v poslední době sklízел nějaké ovoce, může začít. Nemůžete-li se dohodnout, kdo to byl, začne nejmladší hráč.

Společně budete pomáhat farmáři v jeho každodenní práci: Krmení zvířat, sběru ovoce a sklizni polních plodin.

Pokud je na vás řada, hodte kostkou. Podívejte se, kde nyní farmář stojí.

Je na sousedním políčku ve směru hodinových ručiček květina stejné barvy, jaká padla na kostce?

•Ano?

Výborně! Můžete přesunout farmáře na toto políčko.

•Ne?

Jaká škoda! Farmář je unavený a zůstane, kde je. Čas ale běží a tak umístěte jednu hvězdu na oblohu uprostřed hrací desky.

Potom je řada na dalším hráči, aby hodil kostkou.

Důležité tipy:

- Velká kulatá pole v rozích hrací plochy se počítají jako normální hrací pole a mohou být dosažena pouze hozením odpovídající barvy na kostce.
- Dívejte se pozorně! Některé květiny se trochu schovávají.
- Pokud dosáhnete některého rohového pole, odložte odpovídající lepenkovou placku do krabice na hru. Tento úkol byl splněn.
- Pokud již nejsou žádné hvězdy, umístěte na oblohu měsíc.

Konec hry

Hra končí, jakmile jsou všechny úkoly splněny a farmář se vrátí zpět na farmu. Dokáže-li to dříve, než na obloze vyjde měsíc, byli jste velmi pracovití a hru jste společně vyhráli.

Jestli ale vyjde měsíc dříve, než jsou všechny úkoly splněny, prohráli jste. Nevadí, zkuste to znovu, jistě budete úspěšnější a hru vyhrajete.

3. Jdeme nakupovat

První obchodní hra s barevnou kostkou pro 2 - 4 hráče ve věku od 3 let.

Co budete potřebovat

Hrací desku trh, 4 nákupní seznamy, 2 jablka, 2 švestky, 2 vejce, 2 trojúhelníčky sýra, 2 listy salátu, 2 mrkve a barevnou kostku.

Příprava hry

Umístěte hrací desku doprostřed stolu. Rozdělte potraviny podle jejich barev do košů před stánky. Každý hráč si vezme jeden nákupní seznam. Připravte si hrací kostku.

Jak hrát

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Kdo byl v poslední době na trhu, může začít. Pokud se nemůžete dohodnout, kdo to byl, začíná nejmladší hráč. Snažte se jako první nakoupit všechny potraviny z vašeho nákupního seznamu.

Ten kdo je na řadě, hodí kostkou.

Padla na kostce barva nějaké potraviny z vašeho nákupního seznamu?

- **Ano?**

Pokud ještě tuto potravinu nemáte, vezměte si jí z koše na trhu a položte ji na svůj nákupní seznam. Pokud již na svém nákupním seznamu tuto potravinu máte, nic si neberete.

- **Ne?**

Škoda. Nemůžete si vzít žádnou potravinu.

Potom je řada na dalším hráči.

Konec hry

Hra končí, jakmile některý z hráčů shromáždil na svém nákupním seznamu všechny položky. Tento hráč se stává vítězem.

4. Hurá, na pastvu!

Vzrušující hra s kostkou, která vyžaduje dobrou paměť pro 2 - 6 hráčů ve věku od 3 let.

Co budete potřebovat

Hrací desku pastviny, 16 paměťových karet s pastvinou na zadní straně, figurku farmáře a hrací kostku s body.

Příprava hry

Umístěte hrací desku doprostřed stolu. Rozdělte 16 karet obrázkem pastviny vzhůru na pastvinu na hrací desce, postavte figurku farmáře na libovolné políčko obvodu hrací desky a připravte si kostku.

Jak hrát

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Kdo nejrychleji řekne třikrát za sebou správně: „Kráva, tráva,“ může začít. Pokud se nemůžete dohodnout, kdo to byl, začne nejmladší hráč.

Snažte se sesbírat co nejvíce zvířat na pastvině.

Ten, kdo je na řadě, hodí kostkou a posune figurku farmáře ve směru hodinových ručiček o tolik polí, kolik bodů padlo na kostce. Pokud farmář došel na políčko s obrázkem zvířete, budete se snažit najít stejné zvíře na kartičce. Vyberete si jednu kartičku a otočíte jí.

Je na kartičce stejné zvíře?

• Ano?

Výborně! Kartičku si můžete vzít.

• Ne?

Všichni hráči si kartičku prohlédnou a snaží se zapamatovat, kde leží. Potom kartičku zase otočíte lícem dolů.

Poté je zase na řadě další hráč.

Důležitá pravidla:

- Pokud farmář dojde na rohové pole, kde není žádné zvíře, můžete se tajně podívat na jednu libovolnou kartičku, jaké je na ní zvíře.
- Pokud farmář dojde na políčko se zvířetem, které již bylo nalezeno, posunete jeho figurku na nejbližší políčko se zvířetem, které ještě nalezeno nebylo.

Konec hry

Hra končí, jakmile byla nalezena všechna zvířátka a na louce již nezbyla

žádná kartička. Hráči vyrovnají své kartičky na hromádky a hráč s nejvyšší hromádkou se stává vítězem hry.

5. Pastva a stáj

Klasická paměťová hra pro 2 - 6 hráčů ve věku od 3 let.

Co budete potřebovat

16 paměťových karet s pastvinou na zadní straně a 16 paměťových karet se stájí na zadní straně.

Příprava hry

Otočte všechny kartičky lícem dolů, zamíchejte je a rozdělte rovnoměrně na stůl tak aby se žádné dvě nepřekrývali.

Jak hrát

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Kdo jako první jmenuje nějaké zvíře, které žije na farmě, může začít.

Hráč, který je na řadě, otočí jakékoliv dvě karty. Jednu s motivem pastvy a druhou s motivem stáje.

Jsou na nich stejná zvířata?

- Ano?
Výborně! Vezměte si pár, a hned zase zkuste otočit stejným způsobem další dvě karty.
- Ne?
Škoda! Poté, co si otočené kartičky všichni hráči důkladně prohlédli, zase je otočte lícem dolů na jejich místo.

Nyní je na řadě další hráč.

Konec hry

Jakmile jsou všechny kartičky rozebrány, hráči vyrovnají své kartičky na hromádky a hráč s nejvyšší hromádkou se stává vítězem hry.

Varianta

Hra bude jednodušší, pokud některé páry zvířat ze hry odstraníte.

6. Mňau, mňau

Klasická karetní hra pro 2 - 5 hráčů ve věku od 4 let.

Co budete potřebovat

Balíček karet (32 karet)

Příprava hry

Karty zamíchejte a rozdejte každému hráči čtyři karty. Hráči karty drží v ruce tak, aby do nich ostatní hráči neviděli. Zbývající karty položte do balíčku doprostřed stolu lícem dolů. Vezměte vrchní kartu z balíčku a otočte ji lícem vzhůru vedle balíčku.

Jak hrát

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Ten, kdo měl na sobě v poslední době gumové holínky, může začít. Pokud s tím nesouhlasíte, začne nejmladší hráč a snaží se vyložit jednu svoji kartu na otočenou kartu vedle balíčku.

Důležitá pravidla:

Karta, kterou vykládáte, musí být buď stejné barvy (žlutá, modrá, červená nebo zelená), nebo se stejným motivem (např. gumové boty), jako karta na vrchu otočeného balíčku uprostřed stolu.

Pokud nemáte odpovídající kartu, musíte si vzít jednu kartu z balíčku (lícem dolů) uprostřed stolu. Tuto kartu nemůžete v tomto kole vyložit, ani kdyby se podle předešlých pravidel shodovala s kartou na vrcholu otočeného balíčku.

Pokud vezmete již poslední kartu z balíčku lícem dolů, jsou všechny karty z otočeného balíčku s výjimkou vrchní karty zamíchány a položeny na stůl jako nový balíček lícem dolů.

Potom je na řadě další hráč.

Některé karty mají speciální význam:

- **Lopata**
Při vyložení této karty řeknete barvu, kterou musí mít další vyložená karta.
- **Trakař**
Je dovoleno okamžitě na tuto kartu vyložit kartu další, pokud máte kartu odpovídající barvy. Pokud nemáte, musíte si vzít jednu kartu z balíčku.
- **Vidle**
Další hráč si musí vzít dvě karty z balíčku.
- **Strašák**
Další hráč musí vynechat svůj tah. Na řadě je hráč po jeho pravici.

Pokud hráči zůstane v ruce jen jedna karta, musí okamžitě zvolat: „Mňau“, pokud na to zapomenete, musí si za trest vzít dvě karty z balíčku.

Konec hry

Kdo vyloží svou poslední kartu, křičí: „Mňau, mňau“ a stává se vítězem hry.

Tip:

Hra je jednodušší, pokud jsou některé, nebo všechny speciální významy karet ignorovány.

Můžete také vymyslet speciální význam pro více karet. Například: je li vyložen traktor, obrátí se směr hry a tak podobně.

7. Farmářské kvarteto

Klasická karetní hra pro 3 - 6 hráčů ve věku od 4 let.

Co budete potřebovat

Balíček karet (32 karet)

Příprava hry

Zamíchejte všechny karty a rozdejte je. Někteří hráči mohou mít po rozdání více karet.

Potom si všichni hráči své karty prohlédnou, zda nemají v ruce čtyři karty se stejným motivem. Takováto čtveřice karet se jmenuje kvarteto a hráč může tyto karty vyložit před sebe na stůl lícem vzhůru.

Pokud by se stalo, že některý z hráčů bude mít na začátku hry dvě kvarteta, musí se všechny karty znovu zamíchat a rozdat.

Jak hrát

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Ten, kdo má uklizený svůj pokojíček, může začít. Pokud se ale nemůžete dohodnout, kdo to je, začne nejmladší hráč a zeptá se kteréhokoliv hráče, zda má jakýkoliv motiv karty. (Například: „máš traktor?)

Tázaný hráč musí odpovědět pravdivě!

- **Ano mám.**

V tomto případě musí dotazovanou kartu odevzdat hráči, který se na ni ptal. Odevzdá mu však pouze jednu kartu, i kdyby karet s tázaným motivem měl více.

Hráč, který dostal kartu, se hned může zeptat znovu jakéhokoliv hráče na kartu s jakýmkoliv motivem.

- **Ne nemám.**

V tomto případě tázaný hráč žádnou kartu neodevzdává a sám se hned může zeptat jakéhokoliv hráče na kartu s jakýmkoliv motivem.

Jakmile hráč shromáždí kvarteto, může jej vyložit lícem vzhůru před sebe.

Konec hry

Jakmile jsou všechna kvarteta vyložena na stůl, hra končí. Hráč, který vyložil nejvíce kvartet, vyhrává.

8. Ospalec

Varianta klasické karetní hry pro 3 - 6 hráčů ve věku od 4 let.

Co budete potřebovat

Balíček karet (32 karet), 6 hvězd, figurku farmáře a měsíc.

Příprava hry

Zamíchejte všechny karty a rozdejte každému hráči pět karet. V případě, že hrají tři hráči pak rozdejte každému šest karet. Hráči si vezmou karty do ruky. Připravte si hvězdy, měsíc a figurku farmáře.

Jak hrát

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Nejstarší hráč se stává v tomto kole vedoucím hry a vezme si figurku farmáře.

Vedoucí hry řekne "Předat karty!". Všichni hráči vezmou jednu svojí kartu a

lícem dolů položenou na stůl ji posunou před hráče po jejich levé ruce. Hráči si tyto karty vezmou do ruky. Předávání karet pokračuje do té doby, než bude mít některý z hráčů v ruce tři karty se stejným motivem (například tři strašáky). V té chvíli okamžitě položí své karty před sebe na stůl lícem nahoru a dotkne se jedním prstem špičky svého nosu.

Ten, kdo si všimne toho, že to některý z hráčů udělal, udělá okamžitě to samé.

Ten, kdo bude poslední, kdo se dotkl prstem svého nosu, je ospalec a vezme si jednu hvězdu a položí jí před sebe. Pokud již nejsou žádné hvězdy, vezme si měsíc.

Potom začíná další kolo. Karty jsou znovu zamíchány a rozdány a figurka farmáře se přesune o jednoho hráče doprava. To je nový vedoucí hry.

Konec hry

Jakmile byly rozebrány všechny hvězdy i měsíc, hra končí. Hráč, který jich má nejméně, je vítězem hry. V případě nerozhodného výsledku je vítězů více.

Tip:

Pokud existují pochybnosti o tom, kdo byl poslední, kdo se dotkl svého nosu, rozhodne vedoucí hry.

9. Den na trhu

Hra s barevnou kostkou, vyžadující první taktické úvahy pro 2 – 4 hráče ve věku od 5 let.

Co budete potřebovat

Hrací desku trh, 4 nákupní seznamy, 2 jablka, 2 švestky, 2 vejce, 2 trojúhelníčky sýra, 2 listy salátu, 2 mrkve a 1 barevnou kostku.

Příprava hry

Položte hrací desku doprostřed stolu. Potraviny rozdělte do košů před stánky, podle jejich barev. Nákupní seznamy položte vedle hrací desky tak, aby na ně každý z hráčů viděl. Připravte si barevnou kostku.

Jak hrát

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Ten, kdo může vyjmenovat alespoň tři věci, které v poslední době koupil na trhu, může začít. Pokud tu nikdo takový není, začne nejmladší hráč a snaží se nakoupit co nejvíce věcí podle nákupních seznamů.

Hráč který je na řadě, hodí kostkou.

Jsou na hrací desce ještě potraviny odpovídající barvy, která padla na kostce?

• Ano?

VeźmĚte odpovĚdajĚící potravinu a poloźte ji na jejĚ místo na nĚkupnĚm seznamu. Jakmile je tento nĚkupnĚ seznam kompletnĚ, mĚžete si nĚkupnĚ seznam vzĚt.

NynĚ je řada na dalřĚm hrĚĚi.

• Ne?

řKoda. NemĚžete si vzĚt řĚdnou potravinu a na řadĚ je dalřĚ hrĚĚ.

Konec hry

Hra konĚĚ, jakmile jsou vřechny nĚkupnĚ seznamy rozebrĚny. HrĚĚ, kterĚ získal nejvĚce nĚkupnĚ seznamĚ, vyhrĚvĚ hru. V pŕĚpadĚ nerozhodnĚho vĚsledku je vĚtĚzĚ vĚce.

10. ZĚvod Kolem statku

VzruřujĚcí zĚvod pro 2 - 4 hrĚĚe ve vĚku od 5 let.

Co budete potŕebovat

HracĚ desku farma, 1 ovci, 1 konĚ, 1 prase, 1 krĚvu, figurku farmĚře a barevnou kostku.

PŕĚprava hry

UmĚstĚte hracĚ desku doprostŕed stolu. KaźdĚ hrĚĚ si vybere jedno zvĚře a jeho figurku umĚstĚ na polĚĚko statku. PŕĚpravte si figurku farmĚře a barevnou kostku.

Jak hrĚt

Hraje se ve smĚru hodinovĚch ruĚiĚek. Kdo v poslednĚ dobĚ vidĚl jeźka nebo krĚlĚka, zaĚnĚ. Pokud nesouhlasĚte, zaĚne nejmladřĚ hrĚĚ. HrĚĚ, kterĚ je na řadĚ, vezme figurku farmĚře a postavĚ ji na polĚĚko, na kterĚm se nachĚzĚ jeho zvĚře a hodĚ kostkou.

Je na dalším políčku ve směru hodinových ručiček kytička stejné barvy, jaká padla na kostce?

• Ano?

Máte štěstí! Přesuňte figurku farmáře na toto políčko. Nyní můžete házet znovu, nebo své kolo ukončit. Pokud své kolo ukončíte, přesuňte své zvířátko na políčko, kde je farmář a předejte figurku farmáře dalšímu hráči, který bude házet kostkou.

• Ne?

Škoda! Vaše zvíře zůstane tam, kde je. Předejte figurku farmáře dalšímu hráči, který bude házet kostkou.

Důležité tipy:

- Můžete házet kostkou, kolikrát chcete, dokud máte štěstí, ale jen když se svého dalšího hodu dobrovolně vzdáte, může se vaše zvíře posunout kupředu na políčko, na které postoupil farmář.
- Pokud hodíte na kostce takovou barvu, jakou nemá žádná kytička na sousedním políčku je váš tah okamžitě u konce a vaše zvíře zůstane, kde je.
- Velká políčka se počítají jako normální políčka a mohou být dosažena, pouze pokud padne barva, kterou má květina na dotyčném políčku.
- Dívejte se pozorně! Některé kytičky jsou poněkud ukryté.

Konec hry

Hra končí, jakmile některý hráč dokončil kolo, a přesunul své zvíře na políčko statku. Tento hráč je vítězem závodu.