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.

Celý sortiment her GRANNA® najdete na www.granna.cz

Výhradní zastoupení GRANNA® pro Českou a Slovenskou republiku:
Pygmalino, s. r. o., Lípová 1131, 737 01 Český Těšín

02200/3 CZ © GRANNA 2015

GRANNA

www.granna.cz
info@pygmalino.cz
www.hrasuperfarmar.cz
www.facebook.com/granna.cz

Philippe des Pallières

obsahuje rozšíření VELKÉ RYBY

vlci a ovce

GRANNA

Autor hry: Philippe des Pallières Ilustrace: François Bruel Grafika: Caroline Ottavis

PRAVIDLA HRY

Cíl hry

Každý z hráčů je pastevcem. Stará se o stádo složené z černých, žlutých, červených nebo modrých ovcí. Cílem hráče je ohradit na pastvině co nejvíce ovcí a ochránit je před vyhladovělými vlky.

Obsah krabičky:

- 77 základních karet,
- 32 karet rozšíření,
- textilní pytlík,
- návod.

Rozšíření VELKÉ RYBY

Kromě základní verze hry *Vlci a ovce* najdete v krabičce i rozšíření *Velké ryby*. To se skládá z 32 karet s částmi rybníků. Využijte je až poté, co se dobře seznámíte s pravidly *Vlků a ovcí*. Pravidla *Velkých ryb* jsou popsána na konci tohoto návodu.

Co je v krabičce?

Když otevřete krabičku, najdete v ní i 9 speciálních karet. Ty je třeba odložit stranou. Jsou to:

- 1 startovní karta vesnice s kašnou uprostřed (stejná z obou stran),

- 4 karty „?“ (na jedné straně mají otazník, na druhé pastevce se čtyřmi ovcemi),

- 4 karty-značky s obrázkem pastevce s ovcí a jehnětem (stejné z obou stran).

Všechny ostatní karty vložte do pytlíku a dobře promíchejte.

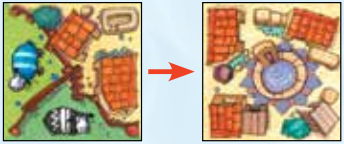
Příprava hry

Startovní kartu vesnice položíme doprostřed stolu.
Rozdáme hráčům karty „?“ otazníkem nahoru.
Každý hráč se podívá na druhou stranu své karty „?“, aby zjistil, jakou má barvu, ale ostatním hráčům to neprozradí… zatím.

Karty-značky odložíme stranou.
Každý hráč si z pytlíku vytáhne 4 karty tak, aby je ostatní hráči neviděli.

Obrázek znázorňuje, jak lze karty držet tak, abychom mohli vidět obě jejich strany a neukazovali je ostatním hráčům.

Začátek hry



Hru zahájí hráč, který jako poslední navštívil venkov. Hrajeme-li na venkově, začne hráč, který tam bydlí nejdéle. Má-li kartu, která se hodí ke startovní kartě (tzn. kartu s částí vesnice), přiloží ji k ní odpovídající stranou a vytáhne si z pytlíku další. Nemá-li hráč vhodnou kartu, nic nepřikládá ani si z pytlíku nevytáhne další kartu.

Přikládání karet

Hra pokračuje ve směru pohybu hodinových ručiček a hráči přikládají své karty k těm, které již leží na stole. Karty lze k sobě přiložit, jsou-li na jejich přiléhajících stranách:

- části vesnice,
- lesy,
- ovce stejné barvy.

Právo na vytažení více karet

Přiloží-li hráč kartu tak, aby svými stranami (nikoli rohy) navazovala na dvě nebo více karet ležících na stole, může si z pytlíku vytáhnout tolik nových karet, ke kolika kartám ji přiložil. Pokud tedy jeho karta navazuje dvěma stranami, vytáhne si dvě nové karty, navazuje-li třemi, vytáhne si tři, a navazuje-li čtyřmi stranami, vytáhne si čtyři karty.

V situaci znázorněné na obrázku musí mít hráč kartu s částí vesnice nahoře a alespoň jednou žlutou ovcí po levé straně. Přiloží ji ke dvěma kartám označeným červenými šipkami, a může si proto z pytlíku vytáhnout dvě nové karty.

Vykládáním karet vytváříme krajinu s vesnicemi, lesy a stády ovcí na pastvinách.

Ukažte svou barvu

Hráč může v kterémkoli okamžiku (třeba i během tahu některého ze soupeřů) odhalit barvu svých ovcí tak, že nahlas tuto barvu oznámí a zároveň otočí svou kartu s otazníkem. Poté tuto kartu stranou s pastevcem nahoru vyloží na stůl a vytáhne si z pytlíku tolik karet, ke kolika kartám na stole ji přiložil. Jako prémii nyní vyloží na stůl ještě jednu kartu a opět si z pytlíku vytáhne tolik karet, ke kolika ji přiložil. A protože už prozradil, kterou barvou hraje, vezme si kartu-značku příslušné barvy a položí ji před sebe. Rozhodne-li se hráč odhalit svou barvu těsně před svým tahem, vykládá postupně tři karty – kartu s pastevcem, prémiovou kartu a kartu ve svém tahu.

karta-značka

Vlci

Louky sousedící s lesem jsou bezpečné, pokud v lese nežije vlk. Kartu s vlkem lze přiložit ke kartě s lesem, ve kterém není lovec. Vlk je nebezpečný pro ovce na pastvinách sousedících s lesem, v němž vlk žije. Spojí-li se během hry dva kusy lesa, z nichž v jednom je vlk a ve druhém lovec, ztrácí vlk svou sílu a pastviny sousedící s takovým lesem se stávají bezpečnými. V jednom lese může žít více než jeden vlk.

Celkem jsou ve hře 4 karty s vlky.

Lovec

Kartu s lovcem je možné umístit do lesa proto, aby byl les chráněn před vlky (vlka není možné dosadit do lesa, kde už je lovec), nebo proto, aby byl vlk z lesa vyhnán. V takovém případě se karta s lovcem položí na kartu s vlkem, který tak přestává být hrozbou. Je-li v lese více vlků, budou sousední pastviny bezpečné, jen když bude každý vlk překryt kartou s lovcem.

Celkem jsou ve hře 4 karty s lovci.

Vykládání vlků a lovců

Hráči mohou karty s vlky a lovci vykládat v libovolném okamžiku, nikoli pouze v průběhu svého tahu. Hráč, který chce takovouto kartu (nebo karty) vyložit, však musí oznámit, kolik jich vyloží a v jakém pořadí.

Příklad: Hráč oznámí „Vlk a lovec!“ a následně vyloží nejprve jednu kartu s vlkem a pak jednu kartu s lovcem. Po každém vyložení karty s vlkem či lovcem si vezme z pytlíku příslušný počet nových karet stejně jako při vykládání kterékoli jiné karty a hra pokračuje dál od místa, v němž byla přerušena. Rozhodne-li se hráč vyložit vlka či lovce bezprostředně před svým tahem, provede nejprve všechny úkony spojené s vyložením vlka či lovce a pak pokračuje svým běžným tahem.

Vyčerpání karet

Po vyčerpání všech karet z pytlíku hra pokračuje dál. Hráči postupně vykládají své karty až do okamžiku, kdy už nikdo z nich nemůže nebo nechce žádnou další kartu na stůl přiložit.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy nikdo z hráčů nemá žádnou kartu, jež by se dala vyložit, anebo už žádnou ze svých karet vyložit nechce.

Počítání ovcí

Po skončení hry si každý hráč započte jeden bod za každou ovci, kterou má na své největší uzavřené bezpečné (bez vlků) pastvině. Za uzavřenou se považuje pastvina, která je ze všech stran obklopena ohradou nebo lesem. Menší pastviny se berou v úvahu pouze v případě, že se na největších pastvinách dvou nebo více hráčů nachází stejný počet ovcí. Pastviny sousedící s lesem se považují za bezpečné pouze tehdy, nejsou-li v lese žádní vlci nebo jsou-li zde vlci pod kontrolou lovců.

Prémie

Hráč může ukončit vykládání karet, pokud si myslí, že další vyložené karty už nevylepší jeho výsledek ani neuškodí soupeřům. Hráči, kteří přestanou vykládat karty, obdrží následující prémie:

- první hráč, který dohraje (protože již žádné karty nemá nebo už žádnou nemůže či nechce vyložit), získá navíc 6 bodů;
- druhý hráč, který dohraje, získá 3 body;
- třetí hráč, který dohraje, získá 1 bod;

Vítěz

Vítězem se stává hráč, který za své ovce i prémie obdrží nejvyšší počet bodů. Dosáhnou-li dva nebo více hráčů stejného počtu bodů, porovnají své druhé největší uzavřené bezpečné pastviny atd. Mají-li postupně i na všech dalších uzavřených bezpečných pastvinách stejný počet ovcí, končí hra remízou.

Hra s časovým limitem

Hráči se mohou dohodnout, že každý z nich má na svůj tah pouze omezený časový limit, který lze měřit např. stopkami či malými přesýpacími hodinami.

Varianta pro dva hráče

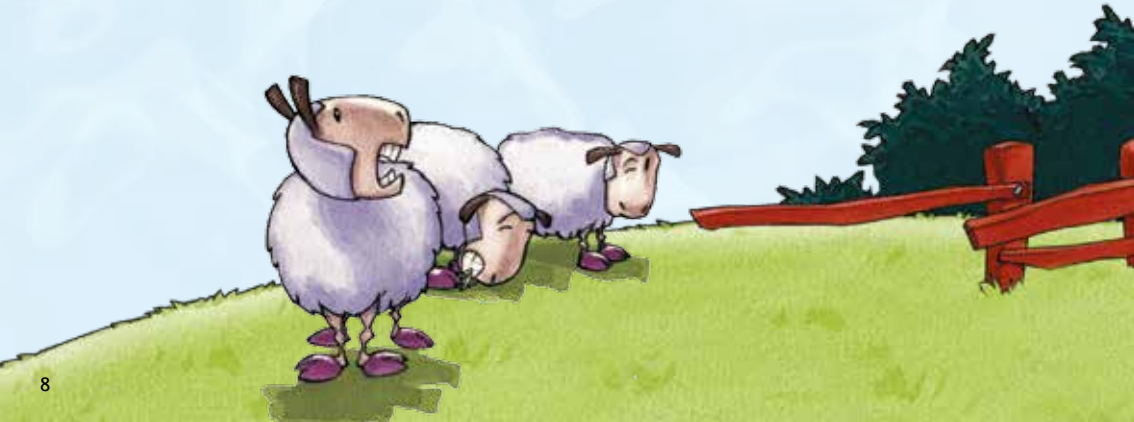
Hrají-li pouze dva hráči, hraje každý se dvěma stády (barvami) ovcí. V takovém případě mnohem více záleží na taktice, protože je již od počátku jasné, kdo se kterými barvami hraje. O vítězi pak rozhoduje součet ovcí na největších uzavřených bezpečných pastvinách v obou barvách hráče.

Taktické rady

Hráči mohou nejen rozšiřovat své pastviny, ale také ztěžovat hru svým soupeřům tím, že:

- uzavřou jejich nepříliš velké pastviny;
- dosadí vlky do lesů, jež sousedí s pastvinami soupeřů;
- rozšíří pastviny soupeřů tak, aby se nedaly uzavřít.

Mohou také vykládat karty tak, aby vznikaly sestavy znemožňující další hru, které vyžadují přiložení karet, jež hra neobsahuje (např. kombinaci vesnice a lesa), nebo karet, které už byly vyloženy.



Rozšíření VELKÉ RYBY

Cíl hry

Cíl je stejný jako v základní verzi hry – shromáždit v ohradě co nejvíce ovcí. Rozšíření slouží ke zpestření základní verze hry a lze jej využívat pouze současně s ní. Obohacuje hru o karty rybníků, jejichž břehy slouží zároveň jako hranice pastvin.

Co rozšíření obsahuje?

Celkem 32 karet s částmi rybníků.

Příprava hry

Karty z rozšíření vložíme do pytlíku společně s kartami ze základní verze hry a dobře promícháme. Pak obvyklým způsobem zahájíme hru.

Rybník

Úplný rybník se skládá z alespoň dvou částí, jež na sebe navazují a jsou ohraničeny vesnicí, loukami či lesy. Každá uzavřená pastvina, která se dotýká úplného rybníka, získává bod navíc za každou rybu, jež v rybníce plave. Rybníky je proto třeba chránit před rybáři. Dvě či více uzavřených pastvin stejné barvy, které sousedí s jedním úplným rybníkem, se považují za jednu velkou pastvinu.

Příklad: Hráč vyloží kartu a vytvoří úplný rybník. Dokončením rybníka zároveň propojí dvě uzavřené pastviny žlutých ovcí v jednu.

Rybář

Chytá-li v rybníce rybář, vyloví z něj všechny ryby a nikdo za ně nedostane žádné body. Rybář tedy působí obdobně jako vlk v lese. V jednom rybníce může chytat i několik rybářů.

Porybný

Porybný chrání ryby před rybáři. Kartu s porybným lze položit na kartu rybáře, který tak přestává být hrozbou. Je také možné umístit porybného do rybníka preventivně: žádný rybář se pak už v rybníce, který porybný hlídá, nemůže objevit.

Vykládání rybářů a porybných

Analogicky s kartami vlků a lovců mohou hráči karty s rybáři a porybnými vykládat v libovolném okamžiku, nikoli pouze v průběhu svého tahu. Hráč, který chce takovouto kartu (nebo karty) vyložit, musí oznámit, kolik jich vyloží a v jakém pořadí.

Příklad: Hráč oznámí „Rybář a porybný!“ a následně vyloží nejprve jednu kartu s rybářem a pak jednu kartu s porybným. Po každém vyložení karty s rybářem či porybným si vezme z pytlíku příslušný počet nových karet stejně jako při vykládání kterékoli jiné karty a hra pokračuje dál od místa, v němž byla přerušena. Rozhodne-li se hráč vyložit rybáře či porybného bezprostředně před svým tahem, provede nejprve všechny úkony spojené s vyložením rybáře či porybného a pak pokračuje svým běžným tahem.

Počítání bodů

Body počítáme stejně jako při základní variantě hry s tím, že:

- za uzavřenou se považuje pastvina, která je ze všech stran obklopena ohradou, lesem či rybníkem (hranici pastviny tedy může navíc tvořit i břeh rybníka);
- každá uzavřená pastvina, jejíž hranici tvoří alespoň v jednom místě břeh úplného rybníka, získává navíc tolik bodů, kolik je v daném rybníce ryb. Pozor! Chytá-li v rybníce rybář a rybník není chráněn porybným, vyloví rybář všechny ryby a žádné body se za rybník nepřičítají.