

FARMÁŘSKÝ HANDL



Pro 3 až 5 mazaných karetních hráčů od 10 let

Autor: Rüdiger Koltze · Ilustrace: Tevor Dunton
Design: handmade types, DE Ravensburger, KniffDesign (Pravidla hry)

Obsah

- 40 karet zvířat se zelenou zadní stranou (10 zvířecích kvartetů)
- 55 karet peněz s červenou zadní stranou (10x s hodnotou 0 / 20x s hodnotou 10 / 10x s hodnotou 50 / 5x s hodnotami 100, 200, 500 od každé)



Karty zvířat



Karty peněz

Cíl hry

Každý hráč se snaží v dražbě získat co nejvíce zvířecích kvartetů s co nejvyšší hodnotou. Vítězem se stává ten, kdo získá nejvíce bodů. Peníze nemají na konci žádnou cenu.

Příprava

- Karty zvířat** se zamíchají a položí na hromádku uprostřed stolu lícem dolů.
- Karty peněz** se roztřídí podle hodnot a položí se na připravené místo na stole. Každý hráč dostane následující počáteční kapitál a peníze si dá do ruky tak, aby protihráči neviděli hodnoty: 2 x 0 (pro blafování), 4 x 10, 1 x 50.

Průběh hry

Začíná hráč, který má doma nejtěžší domácí zvíře. Poté se hraje po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, se rozhodne pro jednu z následujících akcí:

- Buď: **dražba**
- Nebo: **obchod (s možností blafování)**

Poté je na řadě další hráč. Ten si opět vybere jednu z těchto dvou akcí atd.

Poznámka: na začátku hry probíhají pouze dražby, protože obchodování ještě není možné (viz pravidla pro akci „Obchod“).

Dražba

Hráč, který se rozhodne dražit, se pro toto kolo stává licitátorem (licitátor), otočí vrchní kartu zvířete z hromádky uprostřed stolu a dá ji do dražby (licitátor zadá vyvolávací částku zvířete). Všichni hráči (licitátor v tuto chvíli sám nesmí přihazovat!) mohou nyní na toto zvíře přihazovat libovolnou částku, kolikrát chtějí. Každá nabídka musí být alespoň o 10 vyšší než předchozí nejvyšší nabídka. Pokud již nikdo nepřihazuje, licitátor přiklepe zvíře nejvyšší nabídce například zvoláním: „30 po prvé, 30 po druhé a 30 po třetí – prodáno!“

Jakmile je nabídka přiklepnuta, licitátor vydá:

- Buď** kartu zvířete tomu, kdo nabídl nejvyšší cenu. Ten ji položí lícem nahoru na dobře viditelné místo před sebe. Licitátor od něj na oplátku dostane peníze, za které se zvíře vydražilo.
- Nebo** místo toho využije svého **předkupního práva** a kartu zvířete si koupí sám. Za tímto účelem musí licitátor hráči s nejvyšší nabídkou ihned po přiklepu zaplatit cenu, za kterou bylo zvíře vydraženo. Hráč s nejvyšší nabídkou tak získává všechny peníze vhozené do dražby, a zároveň částku od licitátora.

Bodové hodnoty: Ve hře je 10 různých druhů zvířat s bodovými hodnotami. Od každého druhu jsou zde čtyři karty zvířat (= 1 kvarteto). Na konci hry získává body ten hráč, který nasbíral celé kvarteto od stejného zvířecího druhu. Na každé kartě zvířete je uvedena hodnota **kompletního kvarteta**.

Zvláštnosti při dražbě

- Nikdo nepřihazuje?**
Pokud nikdo nepřihazuje, musí licitátor zvíře třikrát vyvolat. Pokud do té doby nikdo nepřihodí, může si licitátor ponechat zvíře zdarma.
- Nemáte vhodné bankovky?**
Peníze se nikdy nerozměňují. Pokud nemůžete zaplatit přesnou cenu, musíte zaplatit cenu vyšší. To platí i pro licitátora, pokud uplatní své předkupní právo.
- Nemůžete zaplatit?**
Ti, kteří nemohou zaplatit svou nabídkovou částku, musí ukázat všechny své peníze. Dražba se pak opakuje. V této dražbě nesmí hráč znovu nabídnout více, než má.

Kdo získá nejvíce bodů, vyhrává.

Zamíchejte karty zvířat a položte je na hromádku.

Každý hráč dostane peníze:
2 x 0
4 x 10
1 x 50

Kdo je na tahu:

dražba nebo obchod

Dražby: hráči přihazují peněžní částky.

Dražba končí, pokud již nikdo nepřihazuje.

Licitátor dostane peníze a ten, kdo učinil nejvyšší nabídku, kartu zvířete.

Licitátor smí kartu zvířete také koupit sám. Pak dostane peníze ten, kdo zvíře vydražil.

Peníze se nerozměňují.

Zlatý osel přináší do hry nové peníze.

Osel se dále draží jako každé jiné zvíře.

Obchod je možný, pokud 2 hráči vlastní zvíře stejného druhu.

Hráč A učiní hráči B skrytou nabídku na kartu/karty jednoho druhu zvířete.

Blafování povoleno!

Bud': Hráč B si vezme peníze a dá hráči A zvíře.

Nebo: Hráč B učiní skrytou protinabídku.

Kdo nabídl více, získá kartu zvířete od druhého hráče.

Oba si ponechají peníze, které byly nabídnuty.

Pokud 2 hráči vlastní vždy dvě karty daného druhu zvířete, vyjednávají se vždy o dvě karty.

Hra je u konce, když jsou kompletní všechna kvarteta.

Hodnocení

Sečtěte bodové hodnoty zvířecích kvartet...

... a vynásobte počtem kvartet.

Peníze jsou bezcenné.

Kdo má nejvíce bodů, vyhrává!

• Zlatý osel

Pokud hráč otočí osla, dražba se krátce přeruší. Ten, kdo je na řadě, přidělí všem (včetně sebe) další peníze:

- První zlatý osel: 50
- Druhý zlatý osel: 100
- Třetí zlatý osel: 200
- Čtvrtý zlatý osel: 500



Po rozdělení peněz se zlatý osel draží stejně jako každé jiné zvíře.

Obchod (s možností blafování)

Místo dražby může hráč s jiným hráčem uzavřít obchod. V tomto případě sdělí druhému hráči, o který druh zvířete by měl zájem. **Tento druh musí oba hráči vlastnit.** Poté učiní **skrytou** nabídku položením libovolné peněžní částky na stůl (karty peněz jsou otočeny lícem dolů).

Počet karet s penězi je přitom libovolný. Je povoleno blafovat a přiložit k nabídce bankovku s nulovou hodnotou, nabídnout pouze nulovou bankovku, nebo dokonce jen prázdnou ruku!

Vyzvaný hráč má nyní dvě možnosti:

• Bud': přijetí nabídky

Vyzvaný hráč přijme skrytou nabídku. Za to předá vyzvateli zvíře, které bylo předmětem obchodu.

• Nebo: protinabídka

Hráč učiní skrytou protinabídku položením peněz lícem dolů na stůl. V tomto případě se hromádky peněz vymění a tajně přepočítají. Kdo nabídl více, získá kartu zvířete protihráče. **Důležité upozornění: každý hráč si ponechá peníze, které dostal od druhého hráče.**

Nerozhodně?

Pokud oba hráči nabídnou stejnou částku, zvíře získá vyzvatel. Peníze zůstávají vyměněny.

Pokud oba hráči vlastní **dvě karty** stejného druhu zvířete, musí se vždy obchodovat se dvěma zbývajícemi kartami protihráče najednou. Pokud jeden z hráčů vlastní dvě nebo tři zvířata, ale druhý hráč pouze jedno zvíře ze stejného kvarteta, obchod se vždy týká pouze jednoho zvířete.

Upozornění: Nikdy nelze obchodovat s různými druhy zvířat (např. pes s kočkou). Stejně tak nelze obchodovat s kompletními kvartety.

Kompletní kvarteta si hráči položí lícem nahoru před sebe a otočí je o 90° do strany. Díky tomu je okamžitě zřejmé, že je kvarteto již kompletní.

Konec hry a hodnocení

Jakmile je hromádka karet prázdná, je obchodování povinné.

Hráči, kteří mají před sebou pouze kompletní kvarteta, se přeskočí. Když jsou všechna kvarteta kompletní, hra končí.

Každý hráč nyní sečte své body takto:

1. Sčítání kvartet

Hráč sečte hodnoty svých zvířecích kvartet.

Upozornění: číslo na každé kartě zvířete udává bodovou hodnotu celého zvířecího kvarteta (např. 4 krávy = 800 bodů).

2. Násobení

Po sečtení bodů se součet vynásobí **počtem zvířecích kvartet**. Pokud má tedy hráč tři kvarteta, body vynásobí třemi, pokud má čtyři, vynásobí je čtyřmi atd.

Bezcenné peníze: karty s penězi nehrají při sčítání bodů žádnou roli.

Kdo má na konci nejvíce bodů, je vítěz!

Příklad hodnocení



Andy získal následující kvarteta:

kůň 1000
koza 350
husa 40

Součet 1390

Protože má 3 kvarteta:
3 x 1390 = **4170 bodů**

Ben získal následující kvarteta:

kráva 800
osel 500

Součet 1300

Protože má 2 kvarteta:
2 x 1300 = **2600 bodů**

Kludie získala následující kvarteta:

prase 650
ovce 250
pes 160
kočka 90
kohout 10

Součet 1160

Protože má 5 kvartet:
5 x 1160 = **5800 bodů**

Varianty

Super obchod

Ten, kdo uzavře obchod, smí navíc následně ještě uspořádat dražbu.

Rychlá hra

Před začátkem hry vyřaďte vždy 2 zvířata od každého druhu, peníze s hodnotami 200 a 500 a vraťte je zpět do krabice.

Abyste na konci hry získali body, potřebujete nyní získat místo **kvartet zvířat** pouze **dvojičky zvířat**.