

FARMÁRSKÝ HANDL.



Pre 3 až 5 prefikaných kartových hráčov od 10 rokov

Autor: Rüdiger Koltze · Ilustrácie: Tevor Dunton
Dizajn: handmade types, DE Ravensburger, KniffDesign (Pravidlá hry)

Obsah

40 kariet zvierat so zelenou zadnou stranou
(10 zvieracích kvartet)

55 kariet peňazí s červenou zadnou stranou
(10 x s hodnotou 0 / 20 x s hodnotou 10 /
10 x s hodnotou 50 / 5 x s hodnotami 100, 200, 500 z každej)



Karty zvierat



Karty peňazí

Cieľ hry

Každý hráč sa snaží v dražbe získať čo najviac zvieracích kvartet s čo najvyššou hodnotou. Víťazom sa stáva ten, kto získa najviac bodov. Peniaze nemajú na konci žiadnu cenu.

Príprava

- **Karty zvierat** sa zamiešajú a položia na kôpku v strede stola lícom dole.
- **Karty peňazí** sa roztriedia podľa hodnôt a položia sa na pripravené miesto na stole. Každý hráč dostane nasledujúci počiatkový kapitál a peniaze si dá do ruky tak, aby protihráči nevideli hodnoty:
2 x 0 (pre blafovanie), 4 x 10, 1 x 50.

Priebeh hry

Začína hráč, ktorý má doma najťažšie domáce zviera. Potom sa hrá v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, sa rozhodne pre jednu z nasledujúcich akcií:

- buď **dražba**,
- alebo **obchod (s možnosťou blafovania)**.

Potom je na rade ďalší hráč. Ten si opäť vyberie jednu z týchto dvoch akcií, atď.

Poznámka: na začiatku hry prebiehajú iba dražby, pretože obchodovanie ešte nie je možné (pozri pravidlá pre akciu „Obchod“).

Dražba

Hráč, ktorý sa rozhodne dražiť, sa pre toto kolo stáva licitátorom (licitátor), otočí vrchnú kartu zvieratá z kôpky uprostred stola a dá ju do dražby (licitátor zadá vyvolávaciu čiastku zvieratá). Všetci hráči (licitátor v tejto chvíli sám nesmie prihadzovať!) môžu teraz na toto zviera prihadzovať ľubovoľnú čiastku, koľkokrát chcú. Každá ponuka musí byť aspoň o 10 vyššia ako predchádzajúca najvyššia ponuka. Pokiaľ už nikto neprihadzuje, licitátor priklepne zviera najvyššej ponuke napríklad zvolaním: „30 po prvé, 30 po druhé a 30 po tretie - predané!“

Hneď ako je ponuka priklopená, licitátor vydá:

- **Buď** kartu zvieratá tomu, kto ponúkol najvyššiu cenu. Ten ju položí lícom nahor na dobre viditeľné miesto pred seba. Licitátor od neho na oplátku dostane peniaze.
- **Alebo** namiesto toho využije svoje **predkupné právo** a kartu zvieratá si kúpi sám. Na tento účel musí licitátor hráčovi s **najvyššou ponukou**, ihneď po príklepe, zaplatiť cenu, za ktorú bolo zviera vydražené. Hráč s najvyššou ponukou tak získava všetky peniaze vhožené do dražby a zároveň čiastku od licitátora.

Bodové hodnoty: V hre je 10 rôznych druhov zvierat s bodovými hodnotami.

Z každého druhu sú tu štyri karty zvierat (= 1 kvarteto). Na konci hry získava body ten hráč, ktorý nazbieral celé kvarteto z rovnakého zvieracieho druhu. Na každej karte zvieratá je uvedená hodnota **kompletného kvarteta**.

Zvláštnosti pri dražbe

- **Nikto neprihadzuje?**
Pokiaľ nikto neprihadzuje, musí licitátor zviera trikrát vyvolať. Pokiaľ dovedy nikto neprihodí, môže si licitátor ponechať zviera zadarmo.
- **Nemáte vhodné bankovky?**
Peniaze sa nikdy nerozmieňajú. Pokiaľ nemôžete zaplatiť presnú cenu, musíte zaplatiť cenu vyššiu. To platí aj pre licitátora, pokiaľ uplatní svoje predkupné právo.
- **Nemôžete zaplatiť?**
Tí, ktorí nemôžu zaplatiť sumu, ktorú ponúkajú, musia ukázať všetky svoje peniaze. Dražba sa potom opakuje. V tejto dražbe nesmie hráč znovu prihodiť viac, než má.

Kto získa najviac bodov, vyhráva.

Zamiešajte karty zvierat a položte ich na kôpku.

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

Kto je na ťahu:

dražba alebo obchod.

Dražby: hráči prihadzujú peňažné čiastky.

Dražba končí, ak už nikto neprihadzuje.

Licitátor dostane peniaze a ten, kto urobil najvyššiu ponuku, kartu zvieratá.

Licitátor smie kartu zvieratá tiež kúpiť sám. Potom dostane peniaze ten, kto zviera vydražil.

Peniaze sa nerozmieňajú.

Zlatý somár prináša do hry nové peniaze.

Somár sa potom draží ako každé iné zviera.

Obchod je možný, ak 2 hráči vlastnia zviera rovnakého druhu.

Hráč A urobí hráčovi B skrytú ponuku na kartu/karty jedného druhu zvieratá.

Blafovanie povolené!

Buď: Hráč B si vezme peniaze a dá hráčovi A zviera.

Alebo: Hráč B urobí skrytú protiponuku.

Kto ponúkol viac, získa kartu zvieratá od druhého hráča.

Obaja si ponechajú peniaze, ktoré boli ponúknuté.

Ak 2 hráči vlastnia dve karty daného druhu zvieratá, vyjednáva sa vždy o dve karty.

Hra končí keď sú kompletne všetky kvarteta.

Hodnotenie

Sčítajte bodové hodnoty zvieracích kvartet ...

... a vynásobte počtom kvartet.

Peniaze sú bezcenné.

Kto má najviac bodov vyhráva!

• Zlatý somár

Pokiaľ hráč otočí somára, dražba sa krátko preruší. Ten, kto je na rade, prideli všetkým (vrátane seba) ďalšie peniaze:

Prvý zlatý somár: 50
Druhý zlatý somár: 100
Tretí zlatý somár: 200
Štvrtý zlatý somár: 500



Po rozdelení peňazí

sa zlatý somár draží rovnako ako každé iné zviera.

Obchod (s možnosťou blafovania)

Namiesto dražby môže hráč s iným hráčom uzavrieť obchod. V tomto prípade oznámi druhému hráčovi, o ktorý druh zvieratá by mal záujem. **Tento druh musia obaja hráči vlastniť.** Potom urobí skrytú ponuku položením ľubovoľnej peňažnej čiastky na stôl (karty peňazí sú otočené lícom dole).

Počet kariet s peniazmi je pritom ľubovoľný. Je povolené blafovať a priložiť k ponuke bankovku s nulovou hodnotou, ponúknuť iba nulovú bankovku alebo dokonca len prázdnu ruku!

Vyzvaný hráč má teraz dve možnosti:

• Buď: prijatie ponuky;

Vyzvaný hráč prijme skrytú ponuku. Za to odovzdá vyzývateľovi zviera, ktoré bolo predmetom obchodu.

• Alebo: protiponuka.

Hráč urobí skrytú protiponuku položením peňazí lícom dole na stôl. V tomto prípade sa kôpky peňazí vymenia a tajne prepočítajú. Kto ponúkol viac, získa kartu zvieratá protihráča. **Dôležité upozornenie: každý hráč si ponechá peniaze, ktoré dostal od druhého hráča.**

Nerozhodne?

Ak obaja hráči ponúknu rovnakú sumu, zviera získa vyzývateľ. Peniaze zostávajú vymenené.

Pokiaľ obaja hráči vlastnia **dve karty** rovnakého druhu zvieratá, musí sa vždy obchodovať s dvoma zostávajúcimi kartami protihráča naraz. Pokiaľ jeden z hráčov vlastní dve alebo tri zvieratá, ale druhý hráč iba jedno zviera z rovnakého kvarteta, obchod sa vždy týka iba jedného zvieratá.

Upozornenie: Nikdy nemožno obchodovať s rôznymi druhmi zvierat (napr. pes s mačkou).

Rovnako tak nie je možné obchodovať s kompletnými kvartetami.

Kompletné kvarteta si hráči položia lícom hore pred seba a otočia ich o 90° do strany.

Vďaka tomu je okamžite zrejmé, že je kvarteto už kompletne.

Koniec hry a hodnotenie

Akonáhle je kôpka kariet prázdna, je obchodovanie povinné.

Hráči, ktorí majú pred sebou iba kompletne kvarteta, sa preskočia. Keď sú všetky kvarteta kompletne, hra končí.

Každý hráč teraz spočíta svoje body takto:

1. Sčítanie kvartet

Hráč spočíta hodnoty svojich zvieracích kvartet.

Upozornenie: číslo na každej karte zvieratá udáva bodovú hodnotu celého zvieracieho kvarteta (napr. 4 kravy = 800 bodov).

2. Násobenie

Po sčítaní bodov sa súčet vynásobí **počtom zvieracích kvartet**. Ak má teda hráč tri kvarteta, body vynásobia tromi, ak má štyri, vynásobi ich štyrmi, atď.

Bezcenné peniaze: karty s peniazmi nehrajú pri sčítaní bodov žiadnu rolu.

Kto má na konci najviac bodov, je víťaz!

Příklad hodnotenia

Andy získal

nasledujúce kvarteta:

kôň 1.000
koza 350
hus 40

Súčet 1.390

Pretože má 3 kvarteta:

3 x 1.390 = **4.170 bodov**

Ben získal

nasledujúce kvarteta:

krava 800
somár 500

Súčet 1.300

Pretože má 2 kvarteta:

2 x 1.300 = **2.600 bodov**

Kludia získala

nasledujúce kvarteta:

prasa 650
ovca 250
pes 160
mačka 90
kohút 10

Súčet 1.160

Pretože má 5 kvartet:

5 x 1.160 = **5.800 bodov**

Varianty

Super obchod

Ten, kto uzavrie obchod, môže následne ešte usporiadať dražbu.

Rýchla hra

Pred začiatkom hry vyradíte vždy 2 zvieratá z každého druhu, peniaze s hodnotami 200 a 500 a vráťte ich späť do krabice.

Aby ste na konci hry získali body, potrebujete teraz získať namiesto *kvartet zvierat* iba *dvojice zvierat*.