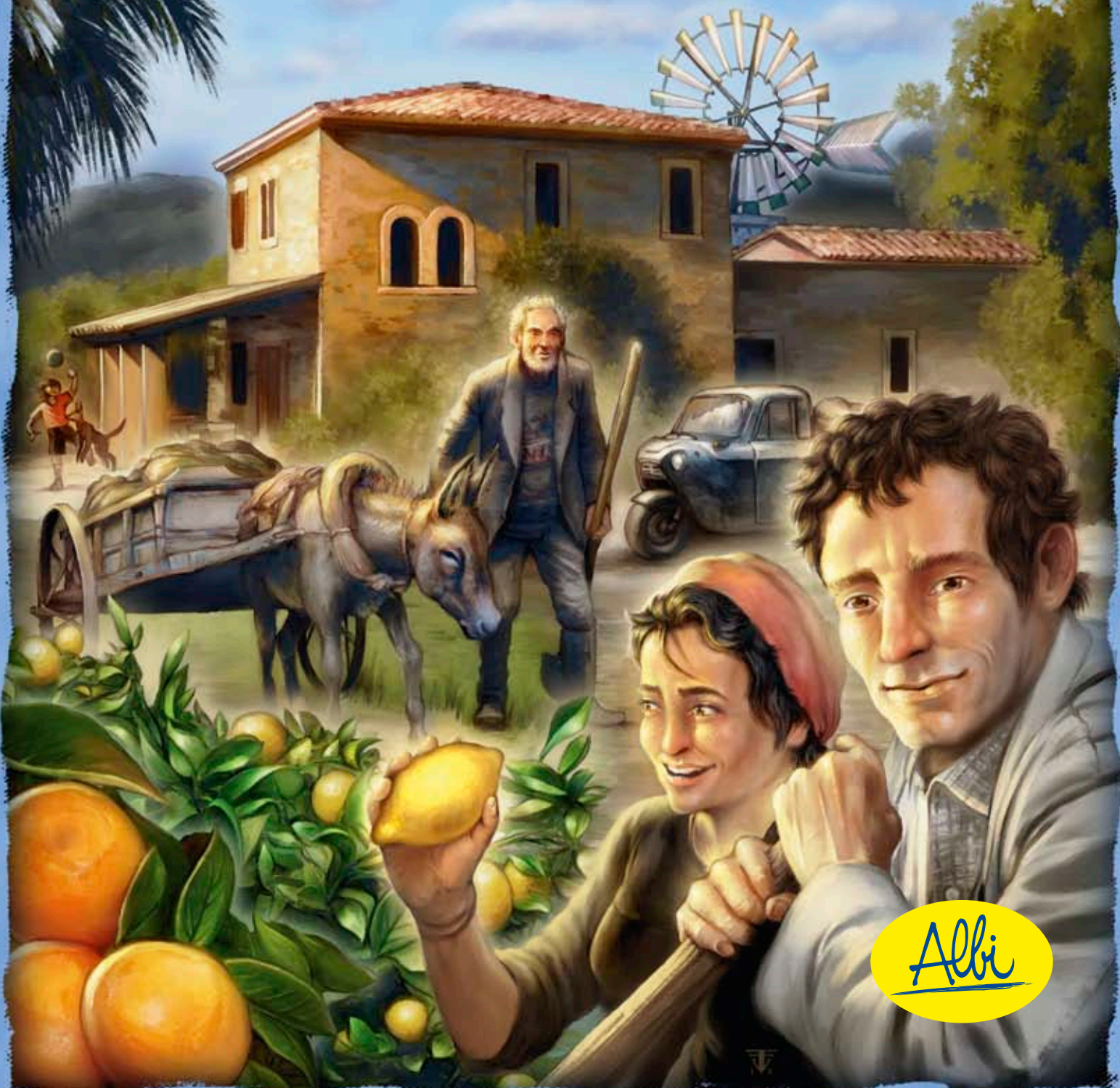


Ralf zur Linde & Wolfgang Sentker

# FARMĂRI



Albi



## Obsah:

- 1 herní plán
- 12 listů (lopatek) větrného mlýna
- 42 kartiček ovoce
- 10 kartiček farem
- 16 akčních žetonů
- 4 bonusové kartičky
- 8 oslích plovů
- 6 dřevěných farem
- 108 plodů (18 od každého druhu – fíky, mandle, olivy, pomeranče, hrozny a citrony)
- 20 farmářů

# FARMÁŘI

2–4 hráči  
od 10 let  
45 minut

1. Položte herní plán na stůl

2. Zamíchejte 12 listů větrného mlýna lícem dolů a umístěte je lícem nahoru na políčka větrného mlýna.



10. Položte oslí pvozy na hromádku uprostřed větrného mlýna. Počet plovů ve hře závisí na počtu hráčů:

**4 hráči: 8 oslích plovů**



**3 hráči: 6 oslích plovů**



**2 hráči: 4 oslí pvozy**



9. Položte 4 bonusové kartičky na hromádku vedle herního plánu. Kartičku se zlatou číslicí 4 položte dospodu, na ní kartičku 5, pak 6 a nakonec zcela nahoru kartičku 7.

8. Každý hráč si vezme farmáře ve své barvě, v závislosti na počtu hráčů:

**4 hráči: 3 farmáři**



**3 hráči: 4 farmáři**



**2 hráči: 5 farmářů**





3. Zamíchejte 42 kartiček ovoce lícem dolů. Poté je rozdělte na 10 hromádek po 4 destičkách. Do každého regionu položte jednu hromádku a otočte vrchní kartičku lícem nahoru. Zbývající 2 kartičky položte lícem dolů bez prohlížení do krabice.

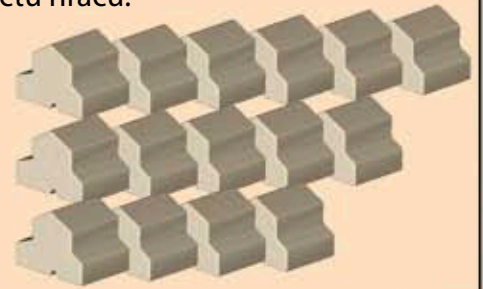
4. Náhodně rozmístěte 10 kartiček farem, 1 do každého regionu, v každém regionu na osadu.

5. Dřevěné farmy položte vedle herního plánu, jejich počet závisí na počtu hráčů:

4 hráči: 6 farem

3 hráči: 5 farem

2 hráči: 4 farmy



7. Každý hráč si vezme 4 akční žetony ve své barvě.

6. Roztřídte ovoce podle druhu a položte je jako společnou zásobu vedle herního plánu.



## CÍL HRY

Hráči se stávají farmáři na Malorce, kteří se snaží sklídit co nejvíce tropického ovoce na ostrově: fíky, mandle, olivy, pomeranče, hrozny a citrony.

Své sklizené plody hráči dovážejí různým osadám na ostrově, které během hry neustále mění své požadavky. Za tyto dodávky získávají hráči vítězné body. Vítězí hráč, který má na konci hry nejvíce vítězných bodů.

## ZAČÁTEK HRY

Hra začíná úvodní fází. Nejprve je zvolen začínající hráč. Začíná ten, kdo snědl v den hry nejvíce ovoce. Pokud je shoda, začíná mladší. Ten hru zahájí umístěním jednoho ze svých farmářů na libovolný list větrného mlýna a vezme si ze společné zásoby přesně jedno ovoce, které odpovídá zobrazenému ovoci na tomto listu větrného mlýna.

Hráči pokračují v pořadí po směru hodinových ručiček. Každý nasadí jednoho ze svých farmářů na libovolný list větrného mlýna a vezme si ze společné zásoby přesně jedno ovoce odpovídající ovoci zobrazenému na listu, kam hráč svého farmáře umístil. Na stejném listu větrného mlýna může být umístěno i několik figurek farmářů. Úvodní fáze končí, když všichni hráči nasadili všechny své farmáře a za každého získali nějaké ovoce. Hráči pokládají ovoce, které si berou, viditelně před sebe na stůl.



***Příklad:** Červený umístí svého farmáře na list větrného mlýna s citronem a bere si 1 citron ze společné zásoby, a položí jej před sebe. Dále žlutý pokládá svého farmáře na list s fíkem a bere si 1 fík, který pokládá před sebe. Pak umístí modrý svého farmáře vedle červeného na list větrného mlýna s citronem a bere si 1 citron, který pokládá před sebe.*

## PRŮBĚH HRY

Po provedení úvodní fáze začíná skutečná hra. Začínající hráč je první na tahu. Po jeho prvním tahu hra pokračuje ve směru hodinových ručiček až do konce hry. Hráč na tahu si musí vybrat jednu ze tří následujících akcí:

### 1. Pohyb farmářem

Hráč si vybere jednoho libovolného svého farmáře, který se nachází na listu větrného mlýna, a posune jej ve směru hodinových ručiček. Dříve než hráč svého farmáře posune, spočítá množství farmářů na listu, ze kterého se posouvá (vlastních i svých protihráčů). Poté svého farmáře posune přesně o tolik políček (listů), kolik farmářů bylo na listu, ze kterého se farmář posunoval. Pokud je tudíž farmář na listu sám, posune se pouze o 1 políčko na následující list. Pokud farmář sdílí list s jedním dalším farmářem, posune se o 2 políčka. A obdobně pro 3 či více farmářů na stejném listu.

Poté, co hráč posune svého farmáře, spočítá všechny farmáře (vlastní i svých protihráčů) na listu větrného mlýna, kde ukončil jeho pohyb. Hráč si ze společné zásoby vezme takovýto počet ovoce a položí jej před sebe. Druh ovoce, které si vezme, je zobrazen na listu, kde svůj pohyb farmář ukončil.





**Příklad:** *Zelený* posunuje svého farmáře z listu větrného mlýna s pomerančem. Nyní zde stojí **3 farmáři**, takže *zelený* musí posunout svého farmáře o **3 políčka** ve směru hodinových ručiček.

Jeho pohyb končí na listu větrného mlýna s mandlemi, kde nyní stojí 3 farmáři. *Zelený* si vezme **3 mandle** ze společné zásoby a tím končí jeho tah.



Pokud ve společné zásobě není dostatek ovoce od příslušného druhu (od každého druhu je 18 kusů), který si hráč má vzít, všichni hráči (včetně hráče beroucího ovoce) musí vrátit všechno ovoce tohoto druhu zpět do společné zásoby. Hráč na tahu si poté vezme tolik ovoce tohoto druhu, kolik si má ze společné zásoby vzít.

**Příklad:** *Zelený* si má vzít ze společné zásoby 3 mandle. Avšak ve společné zásobě jsou nyní pouze 2 mandle. Proto všichni hráči, včetně *zeleného*, vrátí všechny mandle do společné zásoby, takže je nyní 18 mandlí ve společné zásobě. Nyní si *zelený* vezme 3 mandle ze společné zásoby.

Když hráč posune svého farmáře přes jednu ze dvou dělicích linií na větrném mlýnu (viz příklad níže), pak si hráč také vezme jeden oslí povoz, který leží uprostřed větrného mlýna. Povoz položí před sebe.



**Příklad:** *Modrý* farmář stojí sám na listu větrného mlýna s mandlemi. Posune se o 1 políčko vpřed ve směru hodinových ručiček na list s fíky. Přitom překračuje **dělicí linii**. Bere si 2 fíky ze společné zásoby a 1 oslí povoz ze středu větrného mlýna. Vše položí viditelně před sebe.



Pokud v tuto chvíli uprostřed větrného mlýna není žádný oslí povoz, musí všichni hráči, včetně hráče na tahu, vrátit všechny oslí povozy zpět doprostřed větrného mlýna. Hráč si pak vezme oslí povoz, který má dostat.

**Příklad:** *Modrý* si má vzít oslí povoz, protože překročil dělicí linii na větrném mlýnu. Avšak ve středu větrného mlýna již nejsou další oslí povozy. Všichni hráči, včetně *modrého*, tudíž musí vrátit všechny své povozy. Nyní si *modrý* ze středu větrného mlýna vezme 1 povoz a položí jej před sebe.

**Vzácný případ:** pokud farmář překročí obě dělicí linie, protože na listu větrného mlýna, ze kterého se posunuje, stojí více než 6 farmářů, vezme si hráč 2 oslí povozy.





## 2. Dodávka ovoce

Díky posunu farmářů po listech větrného mlýna získávají hráči ovoce a oslí povozy.

Později mohou hráči oslí povozy použít k dodání ovoce osadám. Jaké ovoce každá osada chce, je zobrazeno na lícem nahoru otočené kartičce ovoce u každé osady.



Tento symbol na kartičkách ovoce označuje, že pro splnění požadavků na kartičce ovoce může být použit jeden libovolný druh ovoce. Hráč ovšem musí dodat znázorněný počet tohoto ovoce.

**Příklady kartiček ovoce** (zobrazují, kolik kterého ovoce příslušná osada chce):



1 citron



2 pomeranče



2 pomeranče  
a hrozny



4 ovoce  
stejného druhu  
(např. 4 mandle)



2 olivy  
a 3 fíky



1 od každého  
ze 6 různých  
druhů ovoce



Během svého tahu hráč může dodat ovoce do jedné nebo více osad, avšak maximální počet ovoce, které hráč může dodat v jednom tahu, je 6 kusů ovoce. Aby hráč mohl ovoce dodat, musí nejprve vrátit jeden svůj oslí povoz zpět do středu větrného mlýna. Poté pokládá osadami požadované ovoce, které chce dodat, na kartičky ovoce ležící u těchto osad. Hráč musí pokládat přesný počet požadovaného ovoce – ani více, ani méně. Hráč je však limitován dodávkou maximálně 6 kusů ovoce v jednom tahu.

Poté, co hráč dodal všechno ovoce, které dodat chtěl, odloží dodané ovoce zpět do společné zásoby a vezme si příslušné splněné kartičky, a položí je lícem nahoru před sebe. Pak otočí vrchní kartičky na každé hromádce, ze které kartičku odstranil. Během hry se hromádky neustále zmenšují. Některé hromádky budou vyčerpány dříve než jiné hromádky.

**Příklad:** Hráč vrací jeden svůj oslí povoz zpět do středu větrného mlýna a dodává následujících 6 kusů ovoce: 1 fík do Arty, 1 olivu do Villafranky a 4 citrony do Son Severy. Hráč nejprve položí ovoce na kartičky ovoce na označených osadách. Poté z těchto osad odloží všech 6 kusů ovoce do společné zásoby a vezme si příslušné 3 kartičky ovoce z hromádek u těchto osad. Nakonec hráč otočí vrchní kartičku na každé z těchto hromádek.






Když si hráč vezme poslední kartičku ovoce z osady, je ihned některému hráči přidělena kartička farmy z této osady. Kartičku farmy získá hráč, který má na svých kartičkách nejvíce ovoce od druhu, který je zobrazen na kartičce farmy. Pokud má tohoto druhu nejvíce více hráčů, pak je kartička farmy odložena do krabice a žádný hráč ji nezískává. Například pokud kartička farmy zobrazuje fík, tak všichni hráči spočítají své fíky. Jakmile je kartička farmy přidělena nebo je odložena do krabice, hráč umístí dřevěnou farmu na osadu, což znázorňuje, že kartička farmy zde již byla odebrána.



**Příklad:** Z Arty je odebrána poslední kartička ovoce, tudíž bude ihned přiřazena kartička farmy. Každý hráč si spočítá počet pomerančů na kartičkách ovoce, které má před sebou. **Zelený** má 4 pomeranče, **žlutý** má 1 pomeranč a **červený** má 6 pomerančů. Kartičku farmy z Arty získává **červený**, neboť má největší počet pomerančů na svých kartičkách. Kartičku si hráč položí před sebe lícem nahoru. Po přidělení kartičky farmy položí hráč dřevěnou farmu na osadu.

Ve hře jsou také kartičky farem, které zobrazují 2 druhy ovoce (např. fíky a mandle). Když má být tato kartička přiřazena, spočítají si hráči všechno ovoce obou těchto druhů na svých kartičkách ovoce a sečtou je. Hráč s největším součtem získává kartičku farmy. Tzn. že hráč, který má dohromady nejvíce fíků a mandlí, si vezme kartičku farmy.

Jedna z 10 kartiček farmy zobrazuje tento symbol ovoce . Když má být přiřazena tato kartička farmy, spočítají si hráči hodnoty na všech svých získaných kartičkách ovoce. Kartičku farmy získá hráč, který má nejvyšší součet hodnot svých kartiček ovoce. Jako u všech kartiček farmy pokud má dva či více hráčů shodný nejvyšší počet příslušného ovoce, nezískává kartičku žádný hráč a je odložena do krabice. Po přiřazení kartičky farmy umístí hráč na příslušnou osadu dřevěnou farmu. Tím je zřetelně znázorněno, že do této osady již nemůže být dodáváno žádné ovoce. Navíc umístění poslední dřevěné farmy oznamuje konec hry.



### 3. Použití akčního žetonu

Každý hráč má 4 akční žetony. Hráč může během tahu použít jeden akční žeton, ale každý žeton může být použit pouze jednou za hru. Po použití je žeton odložen do krabice.

**Akční žetony mají následující použití:**



**Dvojnásobný posun na větrném mlýnu:** po posunu farmáře a zisku ovoce může hráč opět posunout jednoho ze svých farmářů na větrném mlýně (stejněho nebo jiného) a získat ovoce jako při obvyklém pohybu. V tomto případě může hráč během tahu získat více než 1 oslí povoz.



**Závan větru:** Hráč může umístit jednoho ze svých farmářů na jakýkoli list větrného mlýnu. Poté si vezme příslušné množství ovoce. Hráč si však nesmí vzít oslí povoz bez ohledu na vzdálenost, o kterou svého farmáře posune.







**Velký oslí povoz:** Použitím tohoto speciálního povozu může hráč provést dodávku až 10 kusů ovoce. Když hráč použije velký oslí povoz, nepoužívá obyčejný oslí povoz.



**O jedno ovoce méně:** Hráč dodává o 1 ovoce za tah méně, než je požadováno. Může tudíž získat kartičky v součtu 7, i když ve skutečnosti dodal pouze 6 ovoce. Hráč si nemůže vzít kartičku ovoce s jediným ovocem za dodání 0 kusů ovoce.

**Pozor: hráč může použít pouze 1 akční žeton za tah!**

### Bonusové kartičky

První hráč, který sesbíral 6 kartiček ovoce s hodnotami od 1 do 6, si ihned vezme vrchní bonusovou kartičku s hodnotou 7 z hromádky bonusových kartiček. Další hráč, který podmínku splní, si vezme následující bonusovou kartičku (s hodnotou 6) atd., dokud nejsou všechny bonusové kartičky rozebrány. Hráč může získat druhou bonusovou kartičku, pokud sesbírá další sadu šesti kartiček ovoce (s hodnotami od 1 do 6).



### KONEC HRY

Hra končí po umístění poslední dřevěné farmy na herní plán. Hráč dokončí svůj tah. Poté si hráči spočítají své vítězné body. Hráč s největším počtem vítězných bodů se stává vítězem.

Hráči si počítají své vítězné body:

- hodnoty na získaných kartičkách ovoce
- každá kartička farmy má hodnotu 5 bodů
- každý **nepoužitý** akční žeton má hodnotu 2 body
- hodnoty bonusových kartiček

Pokud hráči s největším počtem bodů mají vzájemnou shodu, stává se vítězem hráč s největším počtem ovoce před sebou. Pokud je stále shoda, jsou na prvním místě oba.

**Zvláštní případ:** Když hráči umístí poslední dřevěnou farmu, hráč dokončí svůj tah a může získat i další kartičku farmy, třebaže již nebude umístěna dřevěná farma. Na konci tahu tohoto hráče končí hra.

**Příklad: Červený** nasbíral následující kartičky:

|       |         |
|-------|---------|
|       |         |
|       | 26 bodů |
|       | 10 bodů |
|       | 2 body  |
|       | 7 bodů  |
| ----- |         |
|       | 45 bodů |



#### Distributor ČR:

ALBI Česká republika a.s.  
Thámová 13, 186 00 Praha 8  
www.albi.cz

www.modernihry.cz  
Infolinka her: +420 737 22 10 10

#### Distribútor SR:

Albi, s.r.o.,  
Dlhá 88, 010 01 Žilina  
www.albi.sk

© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH