

## Bláznivá farma

Zvířata na farmě se snad zbláznila! Pořád dokola štěkají, kdákají a mňoukají. Abyste vyhráli, musíte vykřiknout v tu správnou chvíli, a dříve, než ostatní hráči. Jakmile se zbavíte všech svých karet, budete moci konečně vydat vítězný výkřik!

**Věk: od 6 let**

**Počet hráčů: 2 až 5**

**Délka hry: 15 minut**

### O CO TADY JDE?

Buďte rychlí a pozorní a zbavte se všech svých karet! Soupeřte s ostatními hráči a napodobujte zvuky, které dělá jejich zvíře, ale dejte si pozor, abyste neudělali chybu! Ta totiž může mít katastrofální následky...

### OBSAH BALENÍ

\* 5 karet se zvířat – Každá karta má na obou stranách jedno zvíře, celkem je tu tedy 10 různých zvířat.

\* 49 karet s čísly – Tyto karty mají hodnotu 1 až 7, a jsou v sedmi různých barvách.

\* 1 karta „Chaos“

\* 1 pravidla hry

### NEŽ ZAČNETE HRÁT

Každý hráč si vybere kartu nějakého zvířete a položí si ji před sebe tak, aby byla dobře viditelná i pro ostatní hráče. Hráči se pak dohodnou, jaký zvuk každé z vyložených zvířat vydává.

Zamíchejte kartu „Chaos“ do karet s čísly a vytvořte jeden paklík. Pak rozdejte karty stejným dílem mezi hráče – ty, které zbyly vraťte do krabice, nebudete je potřebovat.

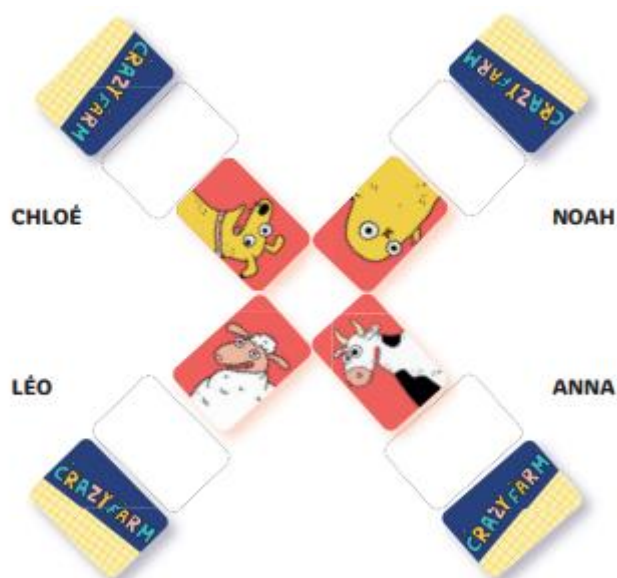
Ti znamená, že pokud hrají dva hráči, každý dostane 25 karet, pokud hrají tři, každý dostane 16 karet, pokud čtyři, každý dostane 12 karet, a pokud pět, každý dostane 10 karet.

Z karet, které jste dostali, utvořte paklík lícem dolů – vůbec se na ně nedívejte. (Podívejte se níže na obrázek – paklík by měl být orientovaný horizontálně.)

Začíná hráč, který nejlépe napodobí slepici.

### PRAVIDLA HRY

První hráč odkryje vrchní kartu svého dobíracího paklíku a položí ji před sebe tak, aby ji dobře viděli všichni hráči. Pokud už před vámi ležela jiná karta lícem nahoru, položte novou kartu s číslem na ni. To je váš odkládací balíček. Poté odkryje kartu s číslem hráč po vaší levici, a tak se pokračuje dále.



## SOUBOJ

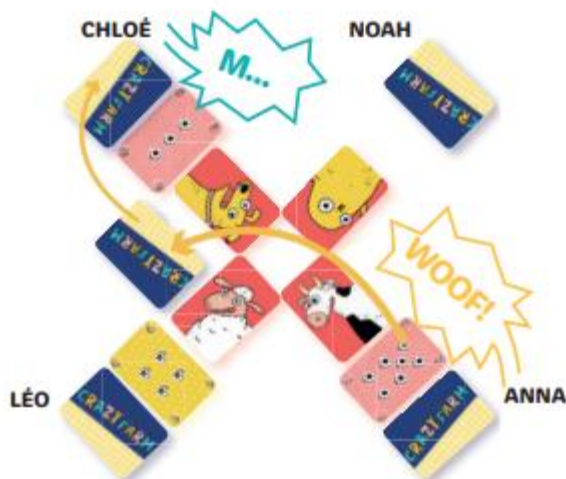
Kdykoli si všimnete shody mezi vrchní kartou svého odkládacího balíčku a kartou jiného hráče (buď je na ní stejné číslo nebo má stejnou barvu), musíte co nejrychleji napodobit zvuk zvířete toho druhého hráče! Vyhrává ten, kdo je nejrychlejší.

Vítěz souboje předá celý svůj odkládací balíček poraženému, který musí tyto karty zasunout pod svůj dobírací balíček. Poražený hráč i ostatní hráči nechávají své odkládací balíčky na místě.

Poté, co je souboj uzavřen hra pokračuje s hráčem sedícím vlevo od vítěze.



**Příklad:** Anna má růžovou sedmičku a Leo žlutou čtyřku – tady žádná podobnost není. Další odkrývá kartu Chloe, a ta má růžovou trojku – ta se v barvě shoduje s Anninou kartou, a tím nastává souboj mezi Annou a Chloe.



**Začíná souboj:** Anna štěká o dost hlasitěji, než Chloe mňouká – proto je Anna vítěz a celý svůj odkládací balíček dá Chloe, která si ho dá na spodek paklíku s kartami s čísly. Další kolo začíná Leo (který sedí vlevo od vítěze).

**Důležité:** Když otáčíte kartu s číslem, udělejte to rychle a pohybem od sebe ven (tj. odkryjte ji tak, aby ji prvně viděli ostatní hráči, ne vy). Tento způsob otáčení karet se vám může zpočátku zdát zvláštní, ale rychle si na něj zvyknete. Toto pravidlo zabraňuje tomu, aby měl hráč, který otáčí kartu výhodu nad ostatními.

### KARTA „Chaos“

Pokud odkryjete kartu „Chaos“ (je na ní skupinka zvířátek), můžete se zbavit všech karet ve svém odkládacím balíčku!

Počínaje kartou „Chaos“ rozdejte karty ze svého odkládacího balíčku ostatním hráčům – začněte od hráče, který sedí po levici toho, kdo otočil kartu „Chaos“ (ten dostane právě „Chaos“), a postupně pokládáte každému hráči jednu kartu na vrchol jejich dobíracího paklíku.

Poté hra pokračuje normálně, počínaje hráčem nalevo od hráče, který odhalil kartu „Chaosu“.

**Důležité:** Souboj může proběhnout pouze pokud hráč otočí novou kartu. Pokud je po rozdání karet důsledkem „Chaosu“ nějaká shoda, nic se neděje, a hráči musí počkat až do otočení další karty.

**Příklad:** Noah otočí kartu „Chaos“, rozdá všechny svoje karty (první Anně). Další ve hře pokračuje Anna (hráč po jeho levici).



### KONEC HRY

Hra může skončit dvěma způsoby:

- Když hráči dojdou všechny karty – jak v dobíracím, tak v odkládacím balíčku. Tento hráč vyhrává. Pokud několika hráčům dojdou karty zároveň, jsou vítězi oba (nebo všichni).  
**Poznámka:** pokud vám nezůstávají žádné karty v dobíracím paklíku, ale stále máte karty v odkládacím, tak nehrajete, a čekáte, dokud souboj nevyhrajete (pak hra končí) nebo neprohrájet (pak hra pokračuje).
- Když je karta „Chaosu“ odkryta už potřetí, hra okamžitě končí a vyhrává hráč (nebo hráči, pokud to platí pro více z nich) s nejmenším počtem karet zbývajících v dobíracím paklíku.

## SPECIÁLNÍ PŘÍPADY

**Fatální chyba!** Při souboji se počítá pouze první zvuk. Pokud uděláte chybu, prohráváte souboj! Pokud váš soupeř také udělal chybu, ale až po vás, i tak prohráváte. Když prohrávejte, dostanete soupeřův odkládací balíček a položíte ho pod svůj dobírací paklík.

**Adrenalin pracuje!** Pokud se do hry zaberete natolik, že vydáte byť jen ten nejslabší zvuk, aniž byste byli zapojeni do jakéhokoli souboje, musíte celý svůj odkládací balíček zasunout pod svůj dobírací paklík. Hra pak pokračuje normálně.

**Rozhodčí?** Pokud není zcela úplně jasné, kdo souboj vyhrál, ostatní hráči u stolu slouží jako porota a určí, kdo byl rychlejší. Pokud se hráči nemohou dohodnout, je to remíza! Hráči, kteří spolu měli souboj, si navzájem předají odkládací balíčky a musí je zasunout pod vlastní dobírací paklík.

Hra pak pokračuje, a kartu odkryje hráč vlevo od hráče, který naposledy otočil kartu.

**Dvojitý souboj!** Pokud odkryjete kartu, která má shodu se dvěma dalšími kartami (v barvě a v čísle), co nejrychleji napodobte zvuk jednoho ze soupeřových zvířat. I když se v souboji utkají 3 hráči, záleží na tom, kdo vydá zvuk jako první – ten pak vyhraje nebo prohraje (když se spletl) svůj souboj a druhý souboj je ignorován.

**Speciální případ:** Pokud rozhodčí rozhodnou, že souboj skončil remízou, jsou vyřešeny oba souboje! Pokud po otočení vaší karty vyhrají souboj proti vám 2 soupeři zároveň, dostanete odkládací balíčky obou hráčů. Pokud jeden ze soubojů vyhrávejte, a druhý prohrávejte, dáte svůj odkládací balíček soupeři, nad nímž jste vyhrál, a přijmete odkládací balíček soupeře, s nímž jste prohráli



**Příklad:** Noah otočí růžovou čtyřku, a tím spustí hned dva souboje. Noah jako první zabečí, hned po něm Chloe, která udělá chybu, protože také zabečí. Leo jako poslední zapípá. Počítá se jen první zvuk, a Noah tak vyhrává svůj souboj s Leem. Souboj s Chloe se ignoruje.

Kdyby Chloe a Leo oba vykřikli „Píp“ jako první a zároveň a Anna (jako rozhodčí) by řekla, že jde o remízu, Noah by si musel vzít odhazovací hromádky jak od Chloe, tak od Lea!

## PRAVIDLA PRO 2 HRÁČE

Pravidla pro hru ve dvou jsou mírně odlišná.

**NEŽ ZAČNETE HRÁT:** Každý hráč si vybere 2 karty zvířat, nikoli jen jednu. Položte je před svůj dobírací paklík vedle sebe. Každá karta zvířete bude mít vlastní odkládací balíček číselných karet.

**PRAVIDLA HRY:** V tomto herním režimu hrají oba hráči současně. Zároveň otáčí kartu ze svého svého dobíracího paklíku a střídavě je pokládají na jeden ze svých odkládacích balíčků (vlevo, vpravo, vlevo atd.). Pokud dojde k souboji, musíte napodobit zvuk toho soupeřova zvířete, které je u toho správného odkládacího balíčku (na jehož vrcholu právě přistála karta se stejnou barvou nebo číslem, jaké má i druhý hráč). Poražený hráč dostane všechny karty z příslušného odkládacího balíčku (ne z obou!).

**KARTA „Chaos“:** Když někdo otočí kartu „Chaos“, odstraňte všechny karty z tohoto odkládacího balíčku ze hry a vložte kartu „Chaos“ pod dobírací paklík soupeře.

**KONEC HRY:** Podobně jako ve standardním režimu může hra skončit dvěma způsoby.

1/ Pokud se hráči podaří vyprázdnit dobírací paklík, vyhrává hru (i když mu zbývají karty v odkládacím balíčku).

2/ Když je karta „Chaosu“ otočená potřetí, tak hra okamžitě končí a vyhrává hráč s nejmenším počtem karet v dobíracím paklíku.



**Příklad:** Hraje jen Chloe a Anna – obě simultánně obrací kartu ze svého dobíracího paklíku, a položí ji na odkládací balíček vlevo. Chloe otočí růžovou 4 a Anna žlutou 4: a máme tady souboj! Jestliže Chloe zabečí dřív, než Anna zapípá, vyhrává souboj, a karty z odkládacího balíčku u kuřátka dá Anně, a ta si je dá naspod svého dobíracího paklíku. Když Chloe otočí růžovou 3, nestane se nic, protože druhá růžová karta patří také jí.

## VARIANTY HRY

**Obrácená varianta** Když prohrájete souboj, otočte svou kartu zvířete. To znamená, že zvuk, který musí soupeři napodobovat při vašem dalším souboji, bude jiný.

**Rychlá varianta** Chcete-li hru zrychlit, jednoduše upravte počet karet rozdaných každému hráči. Před začátkem hry vraťte do krabičky všechny karty, které mají hodnotu 7 a také všechny karty od jedné barvy.

**Slepá varianta** Poté co každý hráč představil své zvíře a zvuk, který vydává, si každý hráč vytáhne číselnou kartu a položí ji lícem dolů na svou kartu zvířete. Pokud v tomto okamžiku vytáhnete kartu „Chaosu“, zamíchejte ji zpět do balíčku a vytáhněte si novou. Abyste vyhráli souboj, budete si muset vzpomenout, jaké zvíře má soupeř, protože ho nevidíte.