



Ke hře potřebujete:

- **mince**: 60 ks v hodnotách: 15 x 5 tolarů, 14 x 10 tolarů, 5 x 15 tolarů, 14 x 25 tolarů, 6 x 50 tolarů, 6 x 100 tolarů
- **šťastné mince**: 10 ks po jednom kusu od následujících hodnot: 20, 30, 35, 40, 45, 55, 60, 65, 70 a 75
- **plátěný sáček**
- **herní plán**
- **hnůj** – vložka krabice
- **karty s krávy** – 16 ks
- **akční karty** – 12 ks
- **jednorázové kupony** – 3 x 4 ks (SMĚNÁRNA, STOP, PŘEDBÍHÁM)

Cíl hry:

Cílem hry je nakupovat krávy. Vyhrává hráč, který má na konci hry stádo s nejvyšší dojivostí – nadojí nejvíce konví mléka.

Před hrou:

Každý hráč dostane celkem 4 **mince** v hodnotách 5, 10, 25 a 50 tolarů a 3 **akční kupony** (směnárna, stop a předbíhám). Zbýlé **mince** vhodte do plátěného sáčku.

Mince si každý hráč položí na svou část herního plánu, a to hodnotami nahoru. Jedno políčko pro **mince** zůstane prázdné.

NÁVOD KE HŘE

kup si kravu

Autor: Martin Nedergaard Andersen
česká pravidla: Radek Zelenka
grafické zpracování: Karel N Moravec
Ilustrace: Martin Hron a Karel N Moravec
Produkce: EFKO-karton, s.r.o.

Akční karty zamíchejte a položte lícem dolů na místo se symbolem vidlí.

Karty krav zamíchejte a položte lícem dolů na místo se symbolem krávy. Dvě horní **karty krav** otočte a položte je jednotlivě do ohrady obrázkem nahoru.

V první hře začíná hráč, který nejvěrněji zabučí. V dalších hrách pak začíná vítěz poslední hry.

Průběh tahu:

Hráči hrají po směru hodinových ručiček a střídají se vždy po jednom tahu. Hráč si vždy dobere pátou **minci** ze sáčku a přiloží právě jednu libovolnou minci do ohrádky k vybrané krávě.

Jak koupit kravu?

Krávu získává hráč, který přiloží minci tak, že dorovná součet hodnot všech **mincí** v ohrádce u vybrané krávy s hodnotou její karty.

Hráč nesmí přiložením **mince** přesáhnout hodnotu krávy.

V každém tahu musí hráč přiložit k vybrané krávě přesně jednu **minci** (nesmí přidat více, ale ani se nesmí tahu vzdát). Výjimkou je situace, kdy jediný možný tah je přehození hodnoty některé z krav. V tomto případě hráč odhazuje jednu **minci** do sáčku a v aktuálním kole nehraje (ztrácí tah).

Příklad:

Kráva 1 má hodnotu 170 tolarů, přehozeno je už 150 tolarů, zbývá 20.

Kráva 2 má hodnotu 75 tolarů, přehozeno je 70 tolarů.

- a) hráč má nejnižší **minci** v hodnotě 25. Nemůže zahrát tah, vrací libovolnou minci do sáčku, ztrácí tah.
- b) hráč má nejnižší hodnotu **mince** 10. Tuto minci musí přiložit ke krávě č. 1 i za cenu, že ihned v dalším tahu krávu získá soupeř.

Hráč získává kravu:

Hráč dorovná **minci** hodnotu krávy a krávu vyhrává. Vezme si **kartu vyhrané krávy** a lízne si jednu **akční kartu** z balíčku. **Mince** za krávu vhodí zpátky do **sáčku**. Dále následuje pokyny na **akční kartě**.

Po splnění pokynů otočí další **kartu krávy** a umístí ji na uvolněné místo do ohrady obrázkem nahoru.

Vysvětlivky:

– **Akční karty**: K jedné krávě nelze přikládat více, než jednu akční kartu. Pokud u akčních karet, které vyžadují okamžitou akci, nelze kartu zahrát z důvodu, že soupeři nemají žádné krávy, pak kartu vyhodte na **hnůj**. Stejně tak vyhodte všechny karty, které jste použili, ale s výjimkou těch, které jste přiložili ke krávám, nebo jsou potřeba v závěrečném účtování.

Jednorázové kupony:

SMĚNÁRNA – lze zahrát pouze před dobráním 5. mince ze sáčku. V tomto případě si můžete vyměnit všechny mince a ihned zahrát tah. Kupon odhod. Postup výměny mincí je následovný; vyber si 5 nových mincí ze sáčku a poté tam hod své původní 4 mince. **STOP** – kupon můžete použít kdykoliv před tahem soupeře a zabránit mu v tahu. Kupon po zahrání odhod na **hnůj**. Pokračuje další hráč v pořadí.

PŘEDBÍHÁM – kartu můžete použít kdykoliv před tahem jiného hráče. Získá tak tah pro sebe. Dále pokračuje hráč, kterého jste přerušil.

Konec hry:

Hra končí, když jsou prodané všechny krávy. Každý hráč si sečte všechny konve mléka zobrazené na kartách svých krav svého stáda. Kdo má nejvíce konví s mlékem, vyhrává.



Ku hre potrebujete:

- **mince:** 60 ks v hodnotách: 15 x 5 toliarov, 14 x 10 toliarov, 5 x 15 toliarov, 14 x 25 toliarov, 6 x 50 toliarov, 6 x 100 toliarov
- **šťastné mince:** 10 ks po jednom kuse od nasledujúcich hodnôt: 20, 30, 35, 40, 45, 55, 60, 65, 70 a 75
- **plátené vrecko**
- **herný plán**
- **hnoj** – vložka škatule
- **karty s kravami** – 16 ks
- **akčné karty** – 12 ks
- **jednorázové kupóny** – 3 x 4 ks (zmenáreň, stop, predbieham)

Cieľ hry:

Cieľom hry je nakupovať kravy. Vyhráva hráč, ktorý má na konci hry stádo s najvyššou dojvivosťou - nadojí najviac konvic mlieka.

Pred hrou:

Každý hráč dostane celkom 4 **mince** v hodnotách 5, 10, 25 a 50 toliarov a 3 **akčné kupóny** (zmenáreň, stop a predbieham). Zvyšné **mince** vhodte do pláteného vrečka.

Mince si každý hráč položí na svoju časť herného plánu, a to hodnotami navrch. Jedno políčko pre mince zostane prázdne.

NÁVOD K HRE

kúp si kravu

Autor: Martin Nedergaard Andersen
slovenská pravidla: Radek Zelenka
grafické zpracování: Karel N Moravec
Ilustrace: Martin Hron a Karel N Moravec
Produkce: EFKO-karton, s.r.o.

Akčné karty zamiešajte a položte lícom dolu na miesto so symbolom vidiel. **Karty kráv** zamiešajte a položte lícom dolu na miesto so symbolom kravy. Dve horné **karty kráv** otočte a položte ich jednotlivito do ohrady obrázkom hore.

V prvej hre začína hráč, ktorý najvernejšie zabuči. V ďalších hrách potom začína víťaz poslednej hry.

Priebeh ťahu:

Hráči hrajú v smere hodinových ručičiek a striedajú sa vždy po jednom ťahu. Hráč si vždy doberie piatu **mincu** z vrečka a priloží práve jednu ľubovoľnú mincu do ohrádky k vybratej krave.

Ako kúpiť kravu?

Kravu získava hráč, ktorý priloží mincu tak, že dorovná súčet hodnôt všetkých **mincí** v ohrádke pri vybratej krave s hodnotou jej karty.

Hráč nesmie priložením **mince** presiahnuť hodnotu kravy.

V každom ťahu musí hráč prihodiť k vybratej krave presne jednu **mincu** (nesmie pridať viac, ale ani sa nesmie ťahu vzdať). Výnimkou je situácia, keď jediný možný ťah je prehodenie hodnoty niektorej z kráv. V tomto prípade hráč odhadzuje jednu **mincu** do vrečka a v aktuálnom kole nehrá (stráca ťah).

Príklad:

Krava 1 má hodnotu 170 toliarov, prihodených je už 150 toliarov, zostáva 20.

Krava 2 má hodnotu 75 toliarov, prihodených je 70 toliarov.

- a) hráč má najnižšiu mincu v hodnote 25. Nemôže zahrať ťah, vracia ľubovoľnú **mincu** do vrečka, stráca ťah.
- b) hráč má najnižšiu hodnotu **mince** 10. Túto mincu musí priložiť ku krave č. 1 aj za cenu, že ihneď v ďalšom ťahu kravu získá súper.

Hráč získava kravu:

Hráč dorovná **mincou** hodnotu kravy a kravu vyhráva. Zoberie si **kartu vyhrajetej kravy** a lízne si jednu **akčnú kartu** z balíčka. **Mince** za kravu vhodí späť do **vrečka**. Ďalej nasleduje pokyny na **akčnej karte**. Po splnení pokynov otočí ďalšiu **kartu kravy** a umiestni ju na uvoľnené miesto do ohrady obrázkom hore.

Vysvetlivky:

- **Akčné karty:** K jednej krave nie je možné prikladať viac než jednu akčnú kartu. Ak u akčných kariet, ktoré vyžadujú okamžitú akciu, nie je možné kartu zahrať z dôvodu, že súper nemajú žiadne kravy, potom kartu vyhodte na **hnoj**. Rovnako tak vyhodte všetky karty, ktoré ste použili, ale s výnimkou tých, ktoré ste priložili ku kravam, alebo sú potrebné v záverečnom zúčtovaní.

Jednorázové kupóny:

ZMENÁREŇ – možno zahrať iba pred dobratím 5. mince z vrečka. V tomto prípade si môžeš vymeniť všetky mince a ihneď zahrať ťah. Kupón odhod'. Postup výmeny mincí je nasledovný; vyber si 5 nových mincí z vrečka a potom tam hoď svoje pôvodné 4 mince. **STOP** – kupón môžeš použiť kedykoľvek pred ťahom súpera a zabrániť mu v ťahu. Kupón po zahrani odhod' na hnoj. Pokračuje ďalší hráč v poradí.

PREDBIEHAM – kartu môžeš použiť kedykoľvek pred ťahom iného hráča. Získaš tak ťah pre seba. Ďalej pokračuje hráč, ktorého si prerušil.

Koniec hry

Hra končí, keď sú predané všetky kravy. Každý hráč si spočíta všetky konvice mlieka uvedené na kartách svojich kráv svojho stáda. Kto má najviac konvic mlieka, vyhráva.