

# Farmos

*Slnko svieti, trávička sa zelená a zvieratka utešene rastú. Ďalší krásny deň na farme!*

Každý hráč sa stane majiteľom farmy a jeho úlohou je byť po 4 rokoch práce čo najúspešnejší.

## Príprava

Kartu akcií položte doprostred stola. Na obrázok jari uložte časový žetón s číslom 1 smerujúcim nahor. Ostatné karty zamiešajte a uložte vedľa karty akcií rubom navrch. Každý hráč pred seba položí kartičku farmy, potiahne si dve karty z balíka a potom hodí svoj žetón ku karte akcií. Hráč, ktorého žetón zastane najbližšie k stredu karty akcií, je začínajúci hráč.

*Karty zeleniny a obilia budeme nazývať úroda a karty s dobytkom a prasatami zvieratá.*

## Kolo

Každé kolo pozostáva z týchto častí: uloženie žetónov, vyhodnotenie akcií a rast úrody. Po každom kole sa presunie časový žetón na nasledujúce ročné obdobie a po každej zime sa zmení aj aktuálny rok.

## Uloženie žetónov

Hráč na rade položí svoj žetón na takú činnosť, ktorú chce v tomto ročnom období robiť. Nasleduje hráč po jeho ľavici, pričom činnosť, ktorú si zvolil hráč pred ním, si už zvoliť nemôže.

## Vyhodnotenie akcií

Hráč musí previesť činnosť, ktorú si vybral.

- **Prvý** – Hráč bude v ďalšom ťahu ukladať žetón ako prvý a – ak môže – ihneď si potiahne novú kartu z balíka.
- **Sejba** – Hráč musí uložiť kartu úrody buď pod farmu alebo pod inú kartu úrody.
- **Chov** – Hráč musí uložiť kartu zvieratá buď pod farmu alebo pod inú kartu zvieratá.
- **Orba** – Hráč odstráni jednu alebo viac kariet úrody a premení ich na jedlo.
- **Zabíjačka** – Hráč premení zvolené zvieratá na jedlo. Kartú zasunie o požadovaný počet zvierat a pridá si odpovedajúci obnos jedla do zásoby.
- **Sabotáž** – Hráč uškodí jednému inému hráčovi tým, že mu:
  - ukradne jednu úrodu a získa jedno jedlo
  - zaplatí 2 úrody alebo jedlá a odstráni jedno zviera
  - zaplatí 3 úrody alebo jedlá a ukradne jedno zviera, ak už takéto zviera chová a má preň miesto.

*Ak sa stane, že by hráč mal kedykoľvek zasunúť celú kartu úrody, zvieratá alebo skladu pod inú kartu, vezme si túto kartu rovno do ruky.*

## Rast úrody

Každý hráč vysunie každú svoju vyloženú kartu úrody tak, aby na nej videli o jedno obilie alebo zeleninu viac. Pokiaľ kartu nie je možné viac vysunúť, nič sa nedeje.

Hráč musí previesť činnosť, ktorú si v tomto kole zvolil. Pokiaľ ju nemôže previesť, úroda na jeho farme toto kolo nerastie kvôli zmätku.

## Jedlo

Každú kartu úrody alebo zvieratá možno premeniť na jedlo. Kým kartu úrody je treba zožať celú (ináč úroda splesnivé), zvieratá možno premieňať po jednom. Hráč uloží ľubovoľnú kartu úrody alebo zvieratá z ruky rubom nahor pod kartu farmy a vysunie ju tak, aby bolo jasné, koľko jedla má práve v zásobe. Ak by mal hráč získať viac jedla, ako momentálne môže uschovať, musí rozšíriť sklad s jedlom (priložiť novú kartu rubom navrch), ináč mu prebytočné jedlo prepadne.

Každá úroda a zviera pridáva toľko jedla, aká je jeho bodová hodnota.

## Obchod

Ak sa dvaja hráči dohodnú, môžu raz za kolo uskutočniť obchod:

- navzájom si vymeniť jednu dohodnutú kartu z ruky
- obchodovať so zvieratami za jedlo
- uplácať jedlom za služby

*Ak chce pri obchode (alebo krádeži) hráč získať zviera alebo jedlo, musí si byť istý, že preňho má dostatok miesta (kartu zvieratá alebo jedla, ktoré získa, ešte môže vysunúť). Ináč obchod nie je možné uzavrieť a sabotáž uskutočniť.*

## Obdobia

Každý ťah sa odohráva v inom ročnom období, počas ktorého je vždy nejaká udalosť zvýhodnená.

### Jar

- zvieratá sa množia
- Počet zvierat sa na každej karte pred vyhodnotením akcií zvýši o 1.

### Leto

- úroda rastie o 1 rýchlejšie
- V každom ťahu sa karty úrody vysúvajú spod kariet tak, aby počet úrody rástol o 1. V lete sa každá úroda vysunie o 2.

### Jeseň

- čas zabíjačiek
- Ak hráč zakľaje zviera na jeseň, získa z neho 1 jedlo navyše

### Zima

- nakrmete zvieratá a ľudí na farme
- Každé prasa spotrebuje jednu úrodu či jedlo, každý dobytok 2 úrody alebo jedlá a farmár 2 jedlá. Spotrebu jedla vyhodnocujte po vyhodnutí akcií.

*Ak zviera v zime nedostane nažrať, umrie. Ak sa nenaje farmár, hráč nesmie ukladať žetón na žiadnu akciu toľko období, koľko jedla mu chýbalo k nasýteniu. Ak sa farmár nenaje cez poslednú zimu, stratí toľko bodov, koľko jedla mu k nasýteniu chýbalo. Počas farmárovej pasivity úroda a zvieratá rastú ako obvykle.*

## Koniec hry

Víťazom sa stane hráč, ktorý nazbiera najviac bodov. Tie získa za nasledovné:

Surovina	Body
obilie	1
zelenina	1
jedlo v sklade	2
prasa	3
dobytok	4
susedstvo dvoch rovnakých kariet	2
karta na ruke	-3

## Rodiny

Pri hre štyroch hráčov sa hráči môžu spojiť do dvojice a vytvoriť tak farmársku rodinu, ktorá súperí proti druhej rodine. Víťazom sa vtedy stane tá rodina, ktorej celkový súčet bodov za farmy bude vyšší.

## Farmos

Počet hráčov: 2 – 4  
Hracia doba: 15 – 30 min.