

## Haba\_1004278001 Moja prv pokladnica hier

Ilustrcie: Roger De Klerk

Redakcia: Markus Nikisch, Johannes Zirm

### Obsah hry

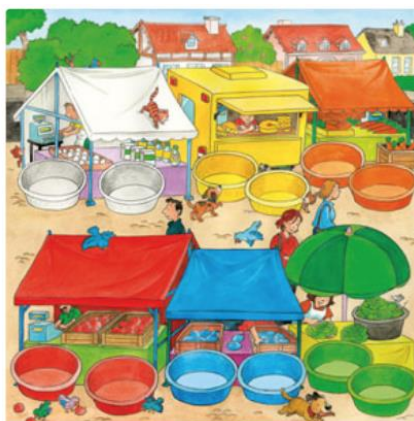
3 kone, 3 kravy, 3 prasiatka, 3 ovce, 2 erven jablk, 2 slivky, 2 vajcia, 2 kusky syra, 2 alatov listy, 2 mrkvy, 1 farmr, 1 kocka s bodkami, 1 farebn kocka, 6 hviezdiek, 1 mesiac, pravidl hry.

### Hern dosky:

Predn strana „Farma“



Zadn strana „Trh“



Predn strana „Pastvina“



Zadn strana „Farmr, nehnevaj sa!“



### Baliek 32 kariet

predn strana



zadn strana



### 32 kartiek na pexeso s lukou a stajnou na zadnej strane

predn strana



luka stajna



zadn strana

## 4 nákupné zoznamy



## 3 kruhové dosky s farmou



### **1. Farmár, nehnevaj sa!**

Detská verzia klasickej hry pre 2 – 4 hráčov od 3 rokov.

#### **Materiál:**

Herná doska „Farmár, nehnevaj sa!“, 3 ovce, 3 kone, 3 prasiatka, 3 kravy, kocka s bodkami.

#### **Príprava hry**

Položte hernú dosku doprostred stola. Každý hráč si vezme 3 rovnaké zvieratká a položí ich do zodpovedajúcich stajní. Pripravte si kocku.

#### **Priebeh hry**

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začína hráč, ktorý naposledy krmil zvieratko. Ak sa nemôžete dohodnúť, začína najmladší hráč. Teraz sa snažte, aby zvieratká obišli dvor a dostali sa na správne miesto s kŕmením. Podľa jedla poznáte, na ktoré miesto s kŕmením máte zvieratká doviesť. Kone majú radi mrkvu, kravy žerú seno, ovce chcú jesť šalát a prasiatka majú chuť na červené jabĺčka.

Hneď ako budete na rade, hodte kockou.

#### **Čo padlo na kocke?**

##### **• 3 bodky**

Máš šťastie! Môžeš sa rozhodnúť, že vyvedieš jedno z tvojich zvieratiek zo stajne a postavíš ho na susedné políčko, alebo môžeš posunúť jedno z tvojich zvieratiek, ktoré je už na ceste, o tri políčka dopredu v smere hodinových ručičiek.

##### **• 1 alebo 2 bodky**

Môžeš posunúť zvieratko, ktoré je už na ceste, o príslušný počet políčok dopredu.

Teraz je na rade ďalší hráč, ktorý hodí kockou.

#### **Dôležité poznámky:**

- Pokiaľ ešte nemáte žiadne zvieratko na ceste, musíte najprv vyvieť zvieratko zo stajne. To je možné, pokiaľ vám padnú na kocke 3 bodky. V každom ťahu môžete hodiť kockou až trikrát.
- Pokiaľ je už jedno alebo viac vašich zvieratiek na ceste, smiete hádzať kockou iba raz a potom zvieratko posunúť dopredu o príslušný počet políčok.
- Pri presune zvieratka sa počítajú všetky políčka, teda aj tie obsadené.
- Na jednom políčku smie stáť viac zvieratiek.
- Vždy musíte posunúť zvieratko o toľko políčok, koľko je bodiek na kocke.
- Na cieľové políčko je potrebné dôjsť s presným počtom bodiek na kocke. Pokiaľ to nie je možné, musí vaše zvieratko zostať stáť tam, kde je.

#### **Koniec hry**

Hra končí, hneď ako jeden z hráčov premiestnil svoje tri zvieratká ku svojmu miestu s kŕmením a stáva sa teda víťazom hry.

#### **Variant hry:**

Pokiaľ sa dostanete na políčko, na ktorom stojí zvieratko iného hráča, môžete jeho zvieratko „vyhodiť“ a poslať ho späť do stajne. Toto zvieratko potom musí začať od začiatku.



## **2. Starostlivý farmár**

Kooperatívna hra s farebnou kockou pre 1 – 6 hráčov od 3 rokov.

### **Materiál:**

Herná doska „farma“, 3 guľaté dosky s farmou, 6 hviezdíčiek, mesiac, farmár, farebná kocka.

### **Príprava hry**

Položte hernú dosku doprostred stola a postavte farmára na statok. Pripravte si hviezdíčky, tri guľaté dosky s farmou, mesiac a farebnú kocku.

### **Priebeh hry**

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začína hráč, ktorý naposledy zbieral ovocie. Pokiaľ sa nemôžete dohodnúť, začína najmladší hráč.

Spoločne pomáhate farmárovi s jeho každodennou prácou: kŕmením zvierat, zberom ovocia a úrody. Hneď ako ste na rade, hodte kockou. Teraz sa pozrite, kde farmár stojí.

**Je na ďalšom políčku, v smere hodinových ručičiek, kvetina v rovnakej farbe, akú ukazuje kocka?**

#### **• Áno?**

Máš šťastie! Môžeš posunúť farmára na ďalšie políčko.

#### **• Nie?**

Škoda! Farmár je unavený a musí zostať stáť tam, kde je. Čas plynie: Umiestnite preto jednu hviezdu na oblohu doprostred hernej dosky.

Teraz je na rade ďalší hráč, ktorý hodí kockou.

### **Dôležité poznámky:**

- Veľké guľaté políčko v rohoch hernej dosky sa počítajú ako normálne políčko a je možné na nich vstúpiť až potom, čo ste hodili na kocke zodpovedajúcu farbu.
- Dívajte sa pozorne! Niektoré kvetiny sú trochu skryté.
- Keď opustíte veľké políčko, položte na neho zodpovedajúcu guľatú dosku s farmou. Túto úlohu ste splnili!
- Až použijete všetky hviezdy, umiestnite na oblohu mesiac.

### **Koniec hry**

Hra končí, hneď ako sú všetky úlohy splnené a farmár dôjde na statok skôr, než vyjde mesiac. Usilovní pomocníci spoločne zvíťazili.

Pokiaľ mesiac vyjde skôr, než farmár dôjde na statok, bohužiaľ, ste nesplnili všetky úlohy a spoločne prehrávate. Skúste to znovu, tentoraz budete mať určite väčšie šťastie.

## **3. Poďme nakupovať!**

Prvá hra na nakupovanie, s farebnou kockou, pre 2 – 4 hráčov od 3 rokov.

### **Materiál:**

Herná doska „trh“, 4 nákupné zoznamy, 2 červené jablká, 2 slivky, 2 vajička, 2 kúsky syra, 2 listy šalátu, 2 mrkvy, farebná kocka.

### **Príprava hry**

Položte hernú dosku doprostred stola. Rozdeľte potraviny podľa ich farby do košíkov pred stánky. Každý hráč si vezme nákupný zoznam. Pripravte si farebnú kocku.

### **Priebeh hry**

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začína hráč, ktorý bol naposledy na trhu. Pokiaľ sa nemôžete dohodnúť, začína najmladší hráč a snaží sa ako prvý nakúpiť na trhu všetky potraviny zo svojho nákupného zoznamu.

Hneď ako si na rade, hod' kockou.

[agatinsvet.sk](http://agatinsvet.sk) – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Bratislava – Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové



**Ukazuje kocka farbu potraviny, ktorá je na tvojom nákupnom zozname?**

• **Áno**

Pokiaľ ju ešte nemáš, vezmi si potravinu z hernej dosky a polož ju na svoj nákupný zoznam. Pokiaľ si už túto potravinu nakúpil, nemôžeš si ju vziať.

• **Nie?**

Škoda. Nemôžeš si vziať žiadnu potravinu.

Potom je na rade ďalší hráč.

**Koniec hry**

Hra končí vo chvíli, keď jeden z hráčov nakúpil všetky potraviny zo svojho nákupného zoznamu a stáva sa víťazom hry.

**4. Na pastvinu, pripraviť sa, pozor, teraz!**

Vzrušujúca pamäťová hra s kockami, pre 2 – 6 hráčov od 3 rokov.

**Materiál:**

Herná doska „pastvina“, 16 kartičiek na pexeso s lúkou na zadnej strane, farmár, kocka s bodkami.

**Príprava hry**

Položte hernú dosku doprostred stola. Rozprestrite 16 kariet na hernú dosku s pastvinou a postavte farmára na ľubovoľné políčko. Pripravte si kocku.

**Priebeh hry**

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začína hráč, ktorý najrýchlejšie povie trikrát za sebou „zelená tráva“. Pokiaľ sa nemôžete dohodnúť, začína najmladší hráč a snaží sa na pastvine nájsť čo najviac zvieratiek.

Hneď ako si na rade, hod' kockou. Potom posuň farmára o toľko políčok dopredu v smere hodinových ručičiek, koľko bodiek ukazuje kocka.

Keď farmár dôjde na políčko s obrázkom zvieratka, pokúsiš sa nájsť toto zvieratko na pastvine. Otoč jednu kartičku.

**Je na kartičke rovnaké zvieratko?**

• **Áno?**

Našiel si ho! Vezmi si kartičku.

• **Nie?**

Všetci hráči sa snažia zapamätať si zvieratko. Potom sa kartička otočí späť.

Potom je na rade ďalší hráč.

**Dôležité poznámky:**

- Pokiaľ farmár dôjde na rohové políčko, na ktorom nie je žiadny obrázok zvieratka, smie tajne nazrieť na ľubovoľnú kartičku.
- Pokiaľ farmár dôjde na políčko so zvieratkom, ktoré už bolo nájdené, smie farmára presunúť na ďalšie políčko so zvieratkom, ktoré ešte nebolo nájdené.

**Koniec hry**

Hra končí vo chvíli, keď na pastvine už neležia žiadne kartičky. Hráč s najvyššou hromádkou kartičiek víťazí.

**5. Pastvina a stajňa**

Klasická pamäťová hra pre 2 – 6 hráčov od 3 rokov.

**Materiál:**

16 kartičiek na pexeso s lúkou na zadnej strane, 16 kartičiek na pexeso so stajňou na zadnej strane.

**Príprava hry**

Zamiešajte kartičky a rozložte ich náhodne doprostred stola tak, aby sa žiadne karty neprekrývali.



### **Priebeh hry**

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začína hráč, ktorý ako prvý povie nejaké zvieratko, ktoré žije na farme.

Otočí 2 kartičky: jednu s lúkou a jednu so stajňou.

### **Sú oba obrázky rovnaké (napr. dva kone)?**

#### • Áno?

Našiel si ich! Vezmi si dvojicu kariet a smieš hneď otočiť ďalšie dve kartičky.

#### • Nie?

Všetci hráči sa snažia zapamätať si obrázky. Potom sa kartičky otočia späť.

Potom je na rade ďalší hráč.

### **Koniec hry**

Hra končí vo chvíli, kedy sú pozbierané všetky kartičky. Hráč s najvyššou hromádkou kartičiek víťazí.

### **Variant hry:**

Hra bude jednoduchšia, pokiaľ z nej odstránite niektoré z dvojíc zvieratiek.

## **6. Bú bú**

Klasická kartová hra pre 2 – 5 hráčov od 4 rokov.

**Materiál:** Balíček kariet (32 kariet).

### **Príprava hry**

Zamiešajte karty. Každý hráč dostane 5 kariet a drží si ich v ruke tak, aby ich ostatní hráči nevideli. Zostávajúce karty položte doprostred stola otočené obrázkom dole. Otočte vrchnú kartu z balíčka a položte ju obrázkom nahor vedľa balíčka.

### **Priebeh hry**

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začína hráč, ktorý mal na sebe naposledy gumáky. Pokiaľ sa nemôžete dohodnúť, začína najmladší hráč a snaží sa položiť jednu zo svojich kariet na vrchnú kartu otočenú obrázkom hore uprostred stola.

### **Dôležité:**

Vyložená karta musí mať buď rovnakú farbu (žltú, modrú, červenú alebo zelenú), alebo rovnaký motív (napr. gumáky) ako vrchná otočená karta uprostred stola.

Pokiaľ nemáš zodpovedajúcu kartu, musíš si vziať novú kartu z hromádky kariet, ktoré sú otočené obrázkom dole. Túto kartu ale nesmieš vyložiť hneď, aj keby sa hodila.

Hneď ako sa doberacia hromádka vyčerpá, všetky karty okrem vrchnej sa znovu zamiešajú a položia na hromádku obrázkom dole. Potom je na rade ďalší hráč.

### **Niektoré karty majú špeciálny význam:**

#### • Vedierko

Pri vykladaní tejto karty môžeš zmeniť farbu. Ďalšia karta, ktorá sa bude klásť, musí mať túto farbu.

#### • Traktor

Na túto kartu smieš okamžite položiť ďalšiu kartu. Pokiaľ nemáš zodpovedajúcu kartu, musíš si vziať 1 kartu z doberacej hromádky.

#### • Vidly

Ďalší hráč si musí ihneď vziať 2 karty z doberacej hromádky.

#### • Strašiak

Ďalší hráč jedno kolo nehrá. Hrá hráč, ktorý je na rade po ňom.

Hneď ako ti zostane v ruke iba jedna karta, zakriči nahlas „Bú!“. Pokiaľ na to zabudneš, musíš si za trest vziať dve karty z doberacej hromádky.

### **Koniec hry**

Hráč, ktorý môže vyložiť svoju poslednú kartu zakričí „Bú! Bú!“ a stáva sa víťazom hry.



#### **Tip:**

Hra bude jednoduchšia, pokiaľ vynecháte niektoré alebo všetky špeciálne významy kariet. Pokiaľ chcete, môžete si tiež vymyslieť ďalšie špeciálne karty. Napríklad pokiaľ sa vyloží karta s traktorom, zmení sa smer hry, alebo pokiaľ sa vyloží karta s kanvicou s mliekom, hráč musí napodobniť zvuk kravy.

### **7. Šťastné rodinky na farme**

Klasická kartová hra pre 3 – 6 hráčov od 4 rokov.

**Materiál:** Balíček kariet (32 kariet)

#### **Príprava hry**

Najprv zamiešajte karty a všetky ich rozdajte hráčom. Niektorí hráči budú mať možno viac kariet než iní. Potom sa všetci hráči pozrú na svoje karty a skontrolujú, či majú štyri karty s rovnakým motívom (napr. 4 vidly). Tomu sa vraví šťastná rodinka. Ten, kto má šťastnú rodinku, položí ju pred seba obrázkom nahor. Pokiaľ sa stane, že má hráč hneď na začiatku viac než jednu šťastnú rodinku, všetky karty sa vrátia, ešte raz zamiešajú a znovu sa rozdajú.

#### **Priebeh hry**

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začína hráč, ktorý si naposledy upratoval svoju izbu. Pokiaľ sa nemôžete dohodnúť, začína najmladší hráč a požiada iného hráča o nejaký motív (napr. „Máš traktor?“).

#### **Má spoluhráč zodpovedajúcu kartu?**

##### **• Áno?**

Pokiaľ áno, musí túto kartu odovzdať. Musí však odovzdať iba jednu kartu, aj keď má v ruke viac kariet s požadovaným motívom. Hráč, ktorý kartu požaduje, ju dostane a môže ihneď požiadať rovnakého alebo iného hráča o ďalší motív.

##### **• Nie?**

Nemusí odovzdať žiadnu kartu. Teraz je na rade on a môže požiadať akéhokoľvek hráča o motív.

Hneď ako niektorý z hráčov nazbiera šťastnú rodinku, môže si ju položiť pred seba.

#### **Koniec hry**

Hra končí vo chvíli, keď všetky šťastné rodinky ležia na stole. Víťazí hráč, ktorý nazbieral najviac šťastných rodiniek.

### **8. Ospalec**

Variant klasickej kartovej hry pre 3 – 6 hráčov od 4 rokov.

#### **Materiál:**

Balíček kariet (32 kariet), 6 hviezdičiek, farmár, 1 mesiac.

#### **Príprava hry**

Zamiešajte všetky karty. Každý hráč dostane päť kariet (6 kariet, pokiaľ hrajú traja hráči) a drží si ich v ruke. Pripravte si hviezdičky, farmára a mesiac.

#### **Priebeh hry**

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začína hráč, ktorý dnes ráno vstával ako prvý. Pokiaľ sa nemôžete dohodnúť, začína najmladší hráč a vezme si farmára. V tomto kole je vedúcim.

Vedúci vydá pokyn „Vymeňte karty!“. Všetci hráči odovzdajú jednu ľubovoľnú kartu otočenú obrázkom dole svojmu susedovi po ľavej ruke, ktorý si vezme kartu do ruky.

Odovzdávanie kariet sa opakuje tak dlho, dokiaľ jeden hráč nemá v ruke tri karty s rovnakým motívom (napr. tri vedierka). Ihneď položí všetky svoje karty otočené obrázkom nahor pred seba. Potom sa dotkne prstom špičky svojho nosu. Každý hráč, ktorý si to všimne, tiež ihneď položí svoje karty pred seba a dotkne sa špičky svojho nosu.

Posledný hráč, ktorému zostali v ruke karty a nestihol sa dotknúť prstom svojho nosu, je v tomto kole ospalec a dostane hviezdičku. Pokiaľ na neho nezostala žiadna hviezdička, dostane mesiac.



Teraz začína nové kolo hry. Karty sa znovu zamiešajú a rozdadujú. Farmára dostane ďalší hráč v smere hodinových ručičiek, ktorý sa stáva novým vedúcim.

#### **Koniec hry**

Hneď ako je rozdaný mesiac, hra končí. Víťazí hráč, ktorý má u seba najmenší počet drevených dielikov. V prípade remízy je viac víťazov.

#### **Tip:**

V prípade pochybností o tom, kto položil karty ako posledný, rozhodne o výsledku vedúci.

### **9. Deň na trhu**

Hra s farebnou kockou vyžadujúca prvé taktické úvahy pre 2 – 4 hráčov od 5 rokov.

#### **Materiál:**

Herná doska „trh“, 4 nákupné zoznamy, 2 červené jablká, 2 slivky, 2 vajička, 2 kúsky syra, 2 listy šalátu, 2 mrkvy, 1 farebná kocka.

#### **Príprava hry**

Položte hernú dosku doprostred stola. Rozdeľte potraviny podľa farby do košíkov pred stánky. Nákupné zoznamy položte vedľa hernej dosky tak, aby na nich všetci vedeli. Pripravte si farebnú kocku.

#### **Priebeh hry**

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začína hráč, ktorý vie vymenovať tri veci, ktoré je možné nakúpiť na trhu. Pokiaľ sa nemôžete dohodnúť, začína najmladší hráč a snaží sa vyplniť čo najviac nákupných prianí.

Hráč, ktorý je na rade hodí kockou.

#### **Sú ešte na hernej doske potraviny vo farbe, ktorú ukazuje kocka?**

##### **• Áno?**

Vezmi zodpovedajúcu potravinu z hernej dosky a polož ju na nákupný zoznam, na ktorom je táto potravina. Hneď ako je nákupný zoznam zaplnený, môžeš si ho vziať k sebe.

Na rade je ďalší hráč.

##### **• Nie?**

Škoda. Nemôžeš si vziať žiadnu potravinu a na rade je ďalší hráč.

#### **Koniec hry**

Hra končí vo chvíli, keď sú rozdané všetky nákupné zoznamy. Víťazí hráč, ktorý má najviac nákupných zoznamov. V prípade remízy je viac víťazov.

### **10. Preteky okolo farmy**

Vzrušujúce preteky s farebnou kockou pre 2 – 4 hráčov od 5 rokov.

#### **Materiál:**

Herná doska „farma“, 1 ovca, 1 kôň, 1 prasiatko, 1 krava, farmár, farebná kocka.

#### **Príprava hry**

Položte hernú dosku doprostred stola. Každý hráč si vezme iné zvieratko a postaví ho na statok. Pripravte si farmára a farebnú kocku.

#### **Priebeh hry**

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začína hráč, ktorý naposledy videl zajaca alebo ježka. Pokiaľ sa nemôžete dohodnúť, začína najmladší hráč.

Hráč, ktorý je na rade, postaví farmára na rovnaké políčko, na ktorom stojí jeho zvieratko a hodí kockou. (Na začiatku hry je východiskovým miestom statok).



Je na ďalšom políčku, v smere hodinových ručičiek, kvetina v rovnakej farbe, akú ukazuje kocka?

• **Áno?**

Máš šťastie! Môžeš posunúť svojho farmára na ďalšie políčko.

Potom hod' kockou ešte raz alebo ukonči svoj ťah.

Pokiaľ chceš ukončiť svoj ťah, posuň svoje zvieratko na políčko s farmárom a odovzdaj farmára ďalšiemu hráčovi. Teraz je na rade on a hádže kockou.

• **Nie?**

Škoda! Tvoje zvieratko zostáva stáť tam, kde je. Odovzdaj farmára ďalšiemu hráčovi.

Teraz je na rade on a hádže kockou.

**Dôležité poznámky:**

- Kockou môžete hádzať koľkokrát chcete a posúvať farmára. Ale iba pokiaľ sa dobrovoľne rozhodnete, že nebudete v ťahu pokračovať, môžete svoje zvieratko presunúť na políčko, na ktoré došiel farmár.
- Pokiaľ hodíte farbu a na ďalšom políčku nie je kvetina v tejto farbe, váš ťah okamžite končí a vaše zvieratko zostáva na mieste.
- Veľké políčka sa počítajú ako normálne políčka a môžete na nich vstúpiť až potom, čo ste hodili zodpovedajúcu farbu.
- Dívajte sa pozorne! Niektoré kvetiny sú trochu skryté.

**Koniec hry**

Hra končí vo chvíli, keď jeden z hráčov dovedol svoje zvieratko späť na statok a stáva sa víťazom hry.

Milé deti a rodičia, na stránke [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) sa môžete jednoducho informovať, či je možné doručiť chýbajúci dielik hry.

**Upozornenie:** Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti, hrozí nebezpečenstvo prehltnutia alebo vdýchnutia.

[agatinsvet.sk](http://agatinsvet.sk) – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Bratislava – Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové