

08278/3



granna.pl



І Н С Т Р У К Ц І Я

GRANNA



Кінець гри

Суперфермером стає той з гравців, хто зумів зібрати стадо, яке складається хоча б з одного коня, корови, свині, вівці та кролика. Решта гравців можуть грати далі.

Вміст коробки:

4 ігрових поля,
2 12-гранні кубики,
120 жетонів із зображенням тварин:
60 кроликів, 24 вівці, 20 свиней,
12 корів, 4 коні,
4 пластикові маленькі собаки,
2 пластикові великі собаки,
фігурка борсука,
інструкція



Шановний клієнт!

Наші ігри комплектуються з особливою ретельністю. Однак, якщо ви виявили відсутні елементи, за що ми заздалегідь приносимо вибачення, ви можете відправити листа електронною поштою на адресу: bville@bville.kiev.ua Не забудьте вказати своє прізвище, ім'я і адресу (місто, поштовий індекс, вулиця, номер будинку і квартири) і описати якого елемента в гри не вистачає.

автор гри: Кароль Борсук

графічний дизайн та ілюстрації: Пьотр Соха
автор додатку: Міхал Стайштак



проф. Кароль Борсук



„Супер фермер” - це гра, яка народилася 1943 року у Варшаві. Тоді вона називалася «Тваринна ферма». Гру придумав видатний польський математик, професор Варшавського університету, Кароль Борсук. Коли німці захопили Варшаву, Варшавський університет було закрито, внаслідок чого професор втратив роботу. Під час війни люди проявляли неабияку винахідливість, аби вижити. Для порятунку домашнього бюджету професор вирішив продавати гру. Комплекти деталей для гри підготувала домашнім способом дружина професора, пані Зофія Борсук. Авторкою малюнків тварин стала пані Яніна Слівіцька. Гра швидко набула популярності - по-перше, серед знайомих родини професора, а потім у більш широких колах, серед знайомих та незнайомих людей. У домі Борсухів не вгавав телефон, а в слухавці дедалі частіше лунало запитання: „Чи це тваринна ферма?” Після підтвердження, зазвичай отримували замовлення. Грою захопилися не лише діти, але й дорослі. Вона допомагала вижити їм у ті сумні воєнні вечори. Оригінальні примірники згоріли в пожежах міста під час Варшавського повстання в серпні 1944 року.





Оригінальна гра „Тваринна ферма” 1943 рік

На щастя, один примірник гри вдалося знайти та відновити, і через багато років після війни він повернувся до родини Борсуків. У 1997 році гра потрапила на ринок знову - на цей раз під назвою „Суперфермер”. Вона пройшла через кілька видань у Польщі і десятки зарубіжних видань. Її високо оцінили як гравці, так і експерти. Про це свідчить значна кількість нагород, в тому числі „Оригінальна гра 2013 року” у Фінляндії. З нагоди святкування 25-річчя нашої компанії ми представляємо лімітоване видання, що містить додаток „Борсук”. Це і данина легендарному авторові гри, і подяка вам за те, що всі ці роки ви з нами.

GRANNA, Варшава, 15 червня 2016

Динамічний варіант гри

Гравцям, які хочуть грати у більш динамічну версію гри, ми пропонуємо три зміни в правилах, що описані нижче.

1. Кожен гравець, перед початком гри, разом з ігровим полем, отримує **одного кролика** для гарного старту своєї справи.
2. Коли гравець викидає на кубик у лисицю, та не має маленького собаки, він втрачає всіх кроликів, крім одного, який встигає втекти.
3. Коли гравець викидає на кубик вовка, і не має великого собаки, він втрачає всіх тварин, крім **коня та кроликів**. Звичайно, якщо він встиг їх отримати до нападу вовка.



Технічні консультації щодо правил гри: Міхал Стайштак





Втрата тварин

Якщо гравець викинув на кубик лисицю, він втрачає на користь стада всіх своїх кроликів. Якщо викинув на кубик вовка, він втрачає всіх своїх тварин, за винятком коня й маленького собаки (якщо вони в нього є).

ПРИКЛАД: Якщо гравець викинув лисицю та вовка, та має маленького собаку і не має великого, він втрачає всіх тварин, крім коня. Від втрати тварин в результаті викидання **лисиці** захищає **маленький собака**. Тварини залишаються недоторканими, до стада повертається тільки маленький собака. Великий собака захищає гравця від втрати тварин внаслідок викидання на кубик зображення вовка. Якщо гравець викине **вовка** й має **великого собаку**, то його тварини залишаються недоторканими, до стада повертається тільки великий собака.

УВАГА! Великий собака не захищає від лисиці. Маленький собака не захищає від вовка.

Борсук

Ця хоробра тваринка допомагає гравцеві після атак вовка та лисиці. Коли гравець викидає вовка або лисицю, він втрачає тварин у звичайному порядку, але отримує фігурку борсука. Якщо гравець зберігає борсука до наступного раунду, він може використати його як джокера для отримання будь-якої тварини.

ПРИКЛАД: Гравець має одну вівцю та три кролики, а на кубик викинув вівцю та свиню. Він отримує зі стада вівцю за звичайними правилами, а борсука використовує замість свині, тому отримує одну свиню зі стада в цьому раунді. Після цього борсук повертається в стадо. Але якщо хтось з гравців викинув вовка або лисицю, він забирає фігурку борсука у гравця.



Початок

Ти розводиш тварин і хочеш стати суперфермером. Твої тварини розмножуються і це приносить тобі прибуток. Можеш обмінювати своїх тварин на інших, якщо вважаєш, що тобі це вигідно. Щоб виграти, ти повинен першим зібрати стадо, що складається принаймні з 1 коня, 1 корови, 1 свині, 1 вівці та 1 кролика. Однак усі твої плани можуть звестися нанівець, якщо не будеш достатньо обережним! Поблизу полюють вовк і лисиця, легкою здобиччю яких можуть виявитися твої тварини.



Хід гри

У грі можуть брати участь від 2 до 4 гравців. Якщо грають 3 та більше гравців, один з них може виконувати роль опікуна стада й здійснювати весь обмін тваринами. Спочатку гравці не мають тварин. Всі тварини та собаки - загальне стадо - знаходяться в коробці. А кожен гравець отримує свою ферму - ігрове поле.

Розведення тварин

Гравці завжди по черзі кидають два кубики. Якщо гравцеві пощастить кинути кубики так, що на обох випаде одна й та сама тварина, він отримає її з головного стада. Коли після декількох спроб гравець вже має якихось тварин, то після наступного кидка отримує зі стада стільки тварин цього виду, скільки має цілих пар даного виду (разом з тими, що випали на кубиках).





ПРИКЛАДИ:

1. Гравець мав 6 кроликів і 1 свиню. Він викинув на кубиках кролика і свиню, тому отримує 3 кролики та 1 свиню.
2. Гравець мав 6 кроликів і 1 свиню. Він викинув на кубиках вівцю і свиню, тому отримує лише 1 свиню.
3. Гравець мав 5 кроликів і 1 корову. Викинув на кубиках вівцю і свиню; в цій ситуації він не отримає нічого.



великий собака

4. Гравець мав 4 кролики, 2 вівці і 1 коня. Він викинув на кубиках 2 свиней, тому отримує з основного стада 1 свиню.

УВАГА! Гравець, який не має коня або корову, не може отримати цих тварин за допомогою кидка кубиків, тому що один кубик містить коня, а інший - корову.

Отримання першого коня або корови може відбутися лише в результаті обміну.

УВАГА! Навіть якщо на одному з кубиків з'явилася лисиця або вовк, результат іншого кубика враховується при розведенні тварин.

Обмін

Перед кожним кидком кубика гравець, якщо захоче, може зробити один обмін: з головним стадом (якщо в стаді є потрібні йому тварини) або з іншим гравцем (звичайно, якщо той погодиться на такий обмін). Обмін проводиться відповідно до співвідношень, представлених у таблиці обміну.

$$1 \text{ (свиня)} = 6 \text{ (кролик)}$$

$$1 \text{ (свиня)} = 2 \text{ (вівця)}$$

$$1 \text{ (свиня)} = 3 \text{ (корова)}$$

$$1 \text{ (великий собака)} = 2 \text{ (маленький собака)}$$

$$1 \text{ (великий собака)} = 1 \text{ (свиня)}$$

$$1 \text{ (великий собака)} = 1 \text{ (корова)}$$

УВАГА! Гравець може обміняти декілька тварин на одну тварину.

Він також може обміняти одну тварину на декілька тварин згідно з пропорцією, зазначеною в таблиці обміну. Ти не можеш торгуватися та вимагати більше, ніж зазначено в правилах. Якщо в стаді залишилося мало тварин, то гравець отримує зі стада (у результаті кидка кубиком або обміну) тільки таку кількість тварин, яка там лишилася, втрачаючи право на ті види, яких у стаді вже немає. Наприклад, якщо в стаді залишилося 3 кролики, а гравець у результаті кидка кубиків повинен отримати 4 кроликів, то отримує тільки трьох.



маленький собака

ПРИКЛАДИ:

1. Гравець, який має 6 кроликів, 1 вівцю, 2 свині, може обміняти їх за бажанням на 1 корову (бо 6 кроликів - це 1 вівця, 2 вівці - одна свиня, а 3 свині - це 1 корова).
2. Гравець має 1 коня. Його можна обміняти, наприклад, на 1 корову, 2 свиней і 2 овець..
3. Гравець має 6 кроликів і 2 корови. Він не може одразу поміняти 6 кроликів на вівцю та 2 корови на коня.
4. Гравець має 6 кроликів. Можливий обмін на маленького собаку (6 кроликів - це 1 вівця, а 1 вівця - це маленький собака).

