

НЛО

ФЕРМЕР



Автор игры: Хельмут Аст
Графика и дизайн: Пётр Соха

Количество игроков: 2–4 • Возраст игроков: 6+ • Время игры: 30 мин

Комплектация игры:

54 жетона с животными: 13 коней, 13 овец, 13 кроликов, 13 коров



2 волка

жетон
первого игрока

12 пластиковых
космических кораблей

4 космические базы

Цель игры

Игроки превращаются в космических пришельцев и отправляются на поиски неизвестных им животных планеты Земля. Они попадают на ферму Суперфермера. Миссия пришельцев состоит в том, чтобы выкрасть как можно больше животных.



GRANNA

Эврикус™



Вариант игры для 3-4 пришельцев

Подготовка к игре

Разложите на столе жетоны с животными. Если в космическую командировку собралось 3 пришельца, отложите в коробку по 3 жетона с изображением коней, коров, овец и кроликов. Они не принимают участия в игре. Каждый получает **1 космическую базу** и **3 космических корабля**. Игроки решают любым удобным для них способом, кто получает **жетон Первого игрока** и начинает игру.



Ход игры

Игра делится на раунды. В каждом из раундов пришелец накрывает животных кораблями, затем перемещает корабли к своей космической базе, а в конце раунда открывает жетоны с животными и решает, удалось ли поймать необходимое животное. Игра закончена, когда на ферме животных (жетонов) меньше, чем космических кораблей, которые принимают участие в игре.

Выслеживание животных

Начиная с первого игрока, по направлению движения часовой стрелки, пришельцы по очереди накрывают кораблями жетоны животных. Охота продолжается до тех пор, пока у игроков есть неиспользованные корабли.

Похищение животных

Игра продолжается по часовой стрелке, начиная с игрока с правом первого хода. Каждый пришелец выбирает один любой космический корабль (не имеет значения, кто его поставил) и перемещает его к своей базе. Старайтесь, чтобы животное не выпало во время полета! Похищения продолжаются до тех пор, пока у каждого пришельца не окажется по 3 корабля на базе.

Животные на базе!

Все пришельцы, начиная с первого игрока, по очереди показывают, каких животных поймали.





Если пришелец поймал:



3-х одинаковых животных – двух оставляет себе, одно возвращает на ферму,

3-х разных животных – одно оставляет себе, 2-х возвращает на ферму,



2-х одинаковых животных и 1-го другого – всех 3-х возвращает на ферму.

Животных, которых удалось украсть, пришельцы оставляют на своих базах.

Жетон с волком

Волков невозможно украсть, поэтому пришельцы всегда отпускают их.

Пример: Пришелец Алена поймала коня, корову и волка – трех разных животных. Волка она отпускает. А из двух других животных она решает оставить себе коня.

В конце каждого раунда жетон Первого игрока переходит к следующему участнику, сидящему слева.

Конец игры

Игра закончена, когда на ферме остается животных меньше, чем космических кораблей, которые принимают участие в игре.

Вариант игры для 2 пришельцев

Если соревнуются 2 пришельца, в коробку откладывается по 6 жетонов коней, коров, овец и кроликов. Пришельцы получают по 4 космических корабля и по 1 базе.

На протяжении раунда каждый пришелец имеет возможность поймать 4-х животных, но открыть может только 3-х.



Подсчет баллов

Уровень СТАРТ (для пришельцев дошкольного возраста):

каждое украденное животное стоит 1 балл.

Уровень МАСТЕР (для опытных пришельцев):

количество животных каждого вида возводится в квадрат и суммируются все результаты.

Пример: Пришелец Алёна доставила на базу 5 коней, 3 коровы, 2 овцы, всего $5 \times 5 + 3 \times 3 + 2 \times 2 = 38$ баллов.

Пришелец, который набрал наибольшее количество баллов, становится победителем.

EAC

Товар соответствует требованиям
ТР ТС "О безопасности игрушек"

(RUS) Настольная игра "НПО-Фермер"

(ENG) Board Game "UFO Farmer"

(KZ) "БҮН-фермер" ұстел ойыны

© GRANNA 2016. Сделано в Польше.

Все права защищены © All rights reserved



Еще больше игр на сайте evrikus.ru

*340 «Планета увлечений», 105554, г. Москва, улица 11-я Парковая, д. В/35. ОГРН: 1077761771537

GRANNA