

08349/3



І Н С Т Р У К Ц І Я

www.granna.pl

GRANNA



Кінець гри

Суперфермером стає той з гравців, хто має принаймні одного коня, корову, свиню, вівцю та кролика. Решта гравців можуть продовжувати гру.

Вміст коробки:

- 4 планшети
 - 2 дванадцятигранні кубики
 - 120 жетонів з зображенням тварин:
 - 60 кролів, 24 вівці, 20 свиней,
 - 12 корів, 4 коні
 - 4 пластикові маленькі собаки
 - 2 пластикові великі собаки
- Додаток:
- Коза* — фігурка з плексигласу
- Інструкція



Шановний покупець!

Наші ігри ми комплектуємо з особливою старанністю.

Однак якщо виявиш відсутні елементи, за що ми вибачаємося перед тобою, просимо відправити рекламацию електронною поштою за наступною адресою:

bville@bville.kiev.ua

Не забудь написати своє ім'я та адресу (місто, поштовий індекс, вулицю, номер будинку та квартири) і вказати відсутній елемент гри.

автор гри: Кароль Борсук

графічний дизайн та ілюстрації: Пьотр Соха
автор додатку "Коза": Міхал Стайщак



проф. Кароль Борсук

"Суперфермер" - 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 в домашніх умовах 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 ширших колах, серед знайомих та незнайомих людей. У домі Борсуків не гвагав 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 р.

На щастя, один примірник зберігся за межами Варшави й повернувся до родини Борсуків після війни. У 1997 році гра знову потрапила на ринок — цього разу під назвою Superfarmer. Вона має кілька видань польською мовою та декілька десятків іноземних видань. „Суперфермера” оцінили як гравці, так і експерти. Про це свідчить значна кількість нагород, у т.ч. „Гра року - 2013” у Фінляндії. Після візиту корисного борсука в ювілейній версії „Суперфермер & Борсук”, на ферму завітала нестерпна коза. Нове лімітоване видання „Суперфермер & Коза” забезпечить свіжі емоції давнім шанувальникам серії, а також новим фермерам. Тепер робота на фермі не буде чистою ідилією — про це подбає коза.

- Гравець може позбутися кози двома способами:
- викинути на кубик вовка (тоді коза повертається до стада разом з тваринами, яких „з'їв” вовк),
 - перед кидком кубиків повернути козу до стада разом з трьома жетонами овець.



Динамічний варіант гри

Гравцям, які бажають грати в динамічнішу версію гри, пропонуємо три зміни у вищеописаних правилах.

1. Перед тим як почати гру, коли кожен гравець отримує свою ферму, тобто планшет, отримує **одного кролика**, для вдалого початку.
2. Якщо гравець викине лисицю, але у нього немає малого собаки, він втрачає не всіх кроликів. Одному кроликові пощастило втекти від лисиці. І він залишається на фермі.
3. Коли після кидка кубиків на одному з'явиться вовк, а стадо гравця не стереже великий собака, то гравець втрачає всіх тварин за винятком **коней та кроликів**. Звичайно, якщо вони були у гравця перед атакою вовка.

Консультація щодо правил гри: Міхал Стайщак





Втрата тварин

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

ПРИКЛАД: *Якщо гравець викинув вовка й лисицю, має маленького собаку, але не має великого собаки, то втрачає всіх своїх тварин, крім коня.*

Від втрати тварин в результаті викидання на кубуку лисиці гравця захищає маленький собака. Якщо гравець викине лисицю, і має маленького собаку, то його тварини залишаються недоторканими: до стада повертається тільки маленький собака. Великий собака захищає гравця від втрати тварин внаслідок викидання на кубуку 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.

Коза

Ця шкідлива рогата тваринка може зробити життя на фермі досить незручним. Гравець у свій хід вирішив обміняти вівцю на козу. Він ставить фігурку кози на фермі (планшеті) одного з суперників й тим самим блокує розмноження однієї з відсутніх у нього тварин (свині, корови чи коня).

ПРИКЛАД: Якщо ваш суперник не має свині, ви можете поставити фігурку кози на зображення свині на його планшеті. Цією дією блокується отримання гравцем свині — гравець не може отримати жетон свині, якщо він на кубиках викинув дві свині; він не може обміняти двох овець на свиню.

УВАГА! Версії „Суперфермер & Коза” й „Суперфермер & Борсук” сумісні одна з одною. Обидві тварини можуть бути використані в грі одночасно.



Вступ

Ти розводиш тварин й мрієш стати суперфермером. 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 коня, корови, свині, вівці та кролика. Однак усі твої плани можуть звестися нанівець, якщо не будеш піклуватися про захист тварин! Поблизу полюють вовк і лисиця, й твоє стадо може стати легкою здобиччю для хижаків.



Хід гри

У грі можуть брати участь від 2 до 4 гравців. Один з них, якщо захоче, може безпосередньо не брати участі в грі, а тільки виконувати роль опікуна стада й здійснювати весь обмін тваринами. На початку гри гравці не мають ніяких тварин. Усі жетони, тобто головне стадо, та фігурки собак спочатку знаходяться разом, найкраще в коробці. Кожний гравець отримує свою ферму, тобто один планшет. На ньому потім слід розміщувати тварин.

Розведення тварин

Гравці завжди по черзі кидають обидва кубики. Якщо гравцеві пощастить кинути кубики так, що на обох випаде одна й та сама тварина, то він отримує 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. Якщо гравець мав 6 кроликів і 1 свиню, а викинув кролика й свиню, то отримує 3 кролики й 1 свиню.
2. Якщо гравець мав 6 кроликів і 1 свиню, а викинув вівцю й свиню, то отримує тільки 1 свиню.
3. Гравець мав 5 кроликів і 1 корову, а викинув вівцю й свиню; у такому випадку нічого не отримує.

4. Якщо у гравця є 4 кролики, 2 вівці й 1 кінь, а викинув він 2 свині, то з головного стада отримує 1 свиню.

УВАГА! Гравець, у якого немає коня або корови, не може в результаті кидка отримати таку тварину, бо ж на одному кубіку зображений тільки кінь, а на другому тільки корова. Отримати першого коня або корову можна тільки шляхом накопичення та обміну.

УВАГА! Навіть якщо на одному з кубиків випав вовк або лисиця, результат другого кубика враховується при розведенні тварин.

Обмін

Перед кожним кидком кубиків 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, наведених у таблиці обміну.

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

$$1 \text{ (рожевий кролик)} = 2 \text{ (рожевий кролик)}$$

$$1 \text{ (білий кролик)} = 3 \text{ (рожевий кролик)}$$

$$1 \text{ (білий кролик)} = 2 \text{ (білий кролик)}$$

$$1 \text{ (білий кролик)} = 1 \text{ (білий кролик)}$$

$$1 \text{ (білий кролик)} = 1 \text{ (білий кролик)}$$



великий
собака

УВАГА! Гравець може обміняти кілька тварин на одну тварину. Може також одну тварину обміняти на кількох тварин – враховуючи співвідношення, які наведені в таблиці обміну. Не можна торгуватися й вимагати більше, ніж зазначено в таблиці. Якщо в стаді залишилося мало тварин, гравець отримує зі стада (у результаті кидка кубиків або обміну) тільки таку кількість тварин, яка там лишилася, втрачаючи право на тих тварин, яких у стаді вже немає. Наприклад, якщо в стаді залишилося 3 кролики, а гравець у результаті кидка кубиків має отримати 4 кролики, то отримує тільки трьох.

ПРИКЛАДИ:

1. Гравець, який має 6 кроликів, 1 вівцю, 2 свині, якщо захоче, може їх обміняти на 1 корову (тому що 6 кроликів - це 1 вівця, 2 вівці - це 1 свиня, а 3 свині - це 1 корова).
2. Гравець має 1 коня, він може його обміняти, наприклад, на 1 корову, 2 свині й 2 вівці.
3. Гравець має 6 кроликів і 2 корів, він не може одразу обміняти 6 кролів на 1 вівцю, а 2 корови на 1 коня.
4. Гравець має 6 кроликів. Їх можна обміняти на 1 маленького собаку (6 кроликів - це 1 вівця, а 1 маленький собака - це 1 вівця).



маленький
собака

