

Superfarmer

Gra rodzinna dla 2-6 osób
w wieku od 8 lat.

Autor gry: Karol Borsuk
Ilustracje: Sławomir Jezierski
Elżbieta Śmietanka-Combik

Zawartość pudełka:

2 różne dwunastościenne kostki
128 kartoników z obrazkami zwierząt:
60 królików
24 owce
20 świń
12 krów
6 koni
4 małe psy
2 duże psy
Tabela wymian
Instrukcja

Instrukcja

Jesteś hodowcą zwierząt i chcesz zostać superfarmerem. Twoje zwierzęta rozmnażają się, a to przynosi ci zysk. Możesz zamieniać wyhodowane zwierzęta na inne, jeśli uznasz, że to się opłaca. Aby zwyciężyć, musisz jako pierwszy uzyskać stado złożone, co najmniej z konia, krowy, świni, owcy i królika. Jednak wszystkie Twoje plany mogą zostać zniweczone, jeśli nie zachowasz należytej ostrożności! W okolicy grasują, bowiem wilk i lis, których łatwym łupem mogą paść Twoje zwierzęta.

Przebieg gry

W grze może brać udział od 2 do 6 osób. Jedna z nich, jeśli chce, może się bezpośrednio nie angażować w grę, a tylko pełnić funkcję opiekuna stada i dokonywać wszystkich wymian. Początkowo gracze nie mają żadnych zwierząt. Wszystkie kartoniki znajdują się w głównym stadzie, czyli najlepiej - w pudełku.

Rozmnażanie zwierząt

Gracze rzucają kolejno, zawsze dwiema kostkami. Jeśli gracz rzuci kostkami tak, że na obu wypadnie takie samo zwierzę, to dostaje to zwierzę ze stada głównego. Gdy po kilku kolejkach gracz ma już jakieś zwierzęta, to po następnym rzucie otrzymuje ze stada tyle zwierząt wyrzuconego gatunku, ile ma pełnych par tego gatunku (łącznie z wyrzuconymi na kostkach).

PRZYKŁADY:

Jeśli gracz miał 6 królików i 1 świnię, a wyrzucił królika i świnię, to dostaje 3 króliki i 1 świnię.

Jeżeli gracz miał 6 królików i 1 świnię, wyrzucił owcę i świnię, to otrzymuje tylko 1 świnię.

Gracz miał 5 królików i 1 krowę, a wyrzucił owcę i świnie; w tej sytuacji nie dostaje nic.

Gdy gracz miał 4 króliki, 2 owce i 1 konia, a wyrzucił 2 świnie, to z głównego stada otrzymuje 1 świnie.

UWAGA!: Gracz, który nie ma konia lub krowy, nie może w wyniku rzutu otrzymać takiego zwierzęcia, ponieważ na jednej kostce umieszczony jest koń, a drugiej krowa. Uzyskanie pierwszego konia lub krowy może nastąpić tylko w wyniku wymiany.

Wymiana

Przed każdym rzutem kostkami gracz, jeśli zechce może dokonać jednej wymiany: z głównym stadem (o ile stado ma potrzebne mu zwierzęta) lub z innym graczem (oczywiście jeżeli ten się na to zgodzi).

Wymiany odbywają się zgodnie z przelicznikami przedstawionymi w tabeli wymian.

Tabela wymian

1 owca	=	6 królików
1 świnia	=	2 owce
1 krowa	=	3 świnie
1 koń	=	2 krowy
1 mały pies	=	1 owca
1 duży pies	=	1 krowa

UWAGA! Gracz może kilka zwierząt zamienić na jedno zwierzę.

Może też jedno zwierzę wymienić na kilka zwierząt - zachowując przeliczniki podane w tabeli wymian. Nie można się targować i żądać więcej niż to wynika z tabeli.

Jeśli w stadzie jest już mało zwierząt, to gracz otrzymuje ze stada (w wyniku rzutu kostką lub wymiany) jedynie tyle, ile ich tam jest, tracąc prawo do brakujących. Na przykład, jeśli w stadzie pozostały 3 króliki, a gracz w wyniku rzutu kostkami powinien otrzymać 4 króliki, to dostaje tylko trzy.

Przykłady:

Gracz ma 6 królików i 2 krowy. Może dokonać tylko jednej z dwóch wymian: albo 6 królików wymienić na owcę, albo zamienić 2 krowy na konia.

Gracz, który ma 6 królików, 1 owcę, 2 świnie, gdy zechce może je zamienić na 1 krowę (bo 6 królików to 1 owca, 2 owce to 1 świnia, a 3 świnie to 1 krowa).

Gracz ma 1 konia, może go wymienić na przykład na 1 krowę, 2 świnie i 2 owce.

Utrata zwierząt

Jeśli gracz wyrzuci lisa, to traci na rzecz stada wszystkie posiadane króliki.

Jeśli wyrzuci wilka, traci wszystkie posiadane zwierzęta, z wyjątkiem konia i małego psa (jeśli je ma).

PRZYKŁAD:

Jeżeli gracz wyrzucił wilka i lisa, ma małego psa, ale nie posiada dużego, to traci wszystkie zwierzęta poza koniem. Od straty wynikającej z wyrzucenia lisa chroni gracza mały pies. Jeżeli gracz wyrzuci lisa, a ma małego psa to jego zwierzęta pozostają nietknięte; do stada wraca jedynie mały pies.

Od straty spowodowanej wyrzuceniem wilka chroni duży pies. Jeżeli gracz wyrzuci wilka, a ma dużego psa, to jego zwierzęta pozostają nietknięte; do stada wraca jedynie duży pies.

UWAGA!: Duży pies nie chroni przed lisem.

Koniec gry

Superfarmerem zostaje ten z graczy, w którego hodowli znajdzie się przynajmniej po jednym koniu, krowie, świni, owcy i króliku. Pozostali mogą grać dalej.

POWODZENIA!