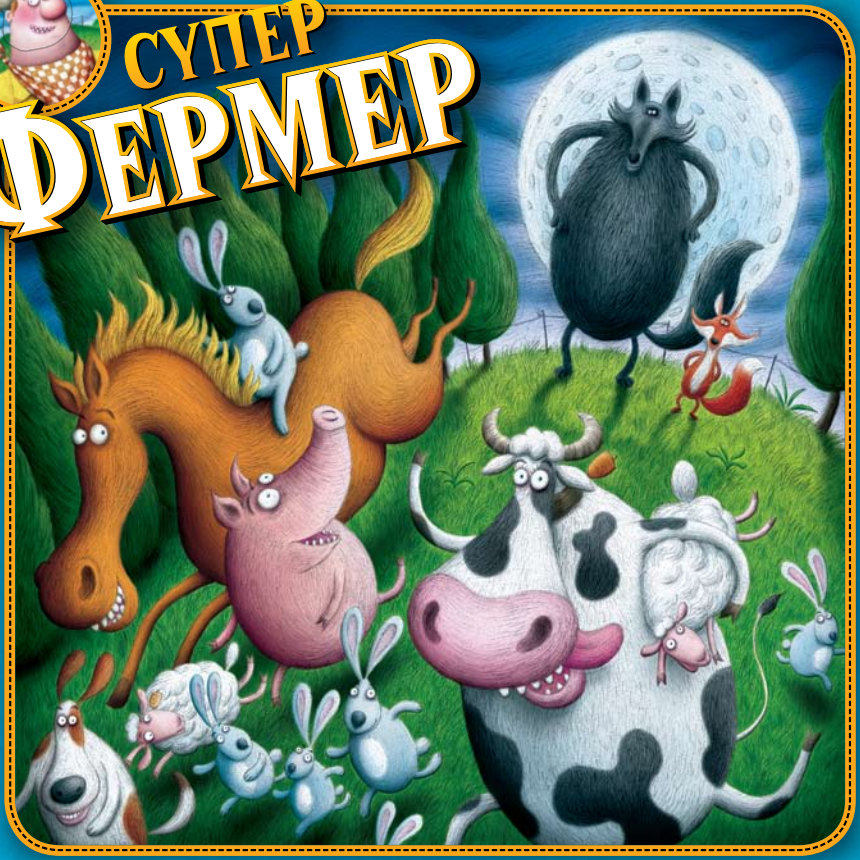
СУПЕР ФЕРМЕР

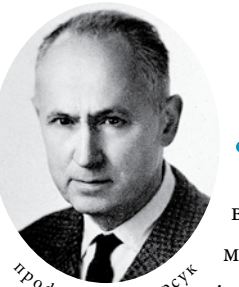


ІНСТРУКЦІЯ

GRANNA®

автор гри: **Кароль Борсук** *графічне оформлення та ілюстрації:* **Пйотр Соха**

СУПЕР ФЕРМЕР



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 Борсуків невгавав 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.

Оригінальна гра „Тваринна ферма" 1943 р.

Оригінальні примірники згоріли в пожежах міста під час Варшавського повстання в серпні 1944 року. На щастя, один примірник зберігся, і через багато років після війни повернувся до родини Борсуків. З нагоди 100-річчя з дня народження пані Зофії Борсук, 25-річчя від дня смерті професора Кароля Борсука та 10-річчя поновлення версії "Тваринної ферми" – "Супер фермер" розважає чергові покоління дітей та батьків. Ми даруємо Вам нову, яскраву, об'ємну, динамічну версію гри. Сподіваємося, що Вам сподобається.

GRANNA Варшава, 11 вересня 2007

Якщо ти хочеш стати суперфермером, то Ти розводиш тварин, щоб дістати 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 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. 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 карточки, тобто головне стадо, та фігурки собак спочатку знаходяться разом, найкраще в коробці. Кожний гравець отримує свою загороду, тобто одну дошку. На ній слід розміщувати тварин.

Розведення тварин

Гравці завжди по черзі кидають два 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 в гравця є 4 кролики, 2 вівці й 1 кінь, а викинув 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 кубику зображений тільки кінь, а на другому тільки корова. Отримати першого коня або корову можна тільки шляхом обміну.

Обмін

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

УВАГА! Гравець може обміняти кілька тварин на одну тварину. Може також одну тварину обміняти на кількох тварин – враховуючи співвідношення, які представлені в таблиці обміну. Не можна торгуватися й вимагати більше, ніж зазначено в таблиці. 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 кубиками повинен отримати 4 кроликів, то отримує тільки трьох.

ПРИКЛАДИ:

1. Гравець, який має 6 кроликів, 1 вівцю, 2 свині, якщо захоче, то 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 може зробити тільки один з трьох обмінів: обміняти 6 кроликів на вівцю, або 2 корови на коня, або 1 корову на 3 свині. Гравець не може під час одного ходу обміняти 6 кроликів на вівцю та 2 корів на коня, тому що існує правило: «Гравець може обміняти кілька тварин на одну тварину. Може також одну тварину обміняти на кількох тварин».

Втрата тварин

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

ПРИКЛАД: Якщо гравець викинув вовка й лисицю, а має маленького собаку, але не має великого собаки, то втрачає всіх своїх тварин, крім коня. Від втрати тварин в результаті викидання на кубику зображення лисиці захищає гравця 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 кубику 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.

Кінець гри

Суперфермером стає той гравець, який у своєму господарстві буде мати стадо, яке складається принаймні з коня, корови, свині, вівці та кролика. Інші гравці можуть грати далі.

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 загороду, тобто дошку, отримує одного кролика, для вдалого початку.

2. Якщо гравець викине лисицю, це не означає для гравця, в якого немає малого собаки, що він втрачає всіх кроликів. Одному кроликові пощастило втекти від лисиці. І він залишається в загороді.

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

Вміст коробки:

4 дошки
2 різні дванадцятигранні кубики
120 карточок із зображеннями тварин:
60 кроликів, 24 вівці, 20 свиней,
12 корів, 4 коня,
4 пластикові маленькі собаки,
2 пластикові великі собаки
Інструкція

Дорогий покупцю!
Наші ігри ми комплектуємо з особливою ретельністю. Однак, якщо трапиться якийсь брак (за що наперед просимо Вашого вибачення), заповніть, будь ласка, цей купон та надішліть на адресу:
GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

Місцепокупки:
Дата покупки:
Відсутні елементи:
Ім'я, прізвище, адреса:

www.granna.pl www.superfarmer.pl e-mail: info@granna.pl

08086/3

www.granna.pl www.superfarmer.pl e-mail: info@granna.pl