



Підрахунок балів

Рівень СТАРТ (для прибульців дошкільного віку):
кожна викрадена тварина коштує 1 бал.

Рівень МАЙСТЕР (для досвідчених прибульців):
кількість тварин кожного виду зводиться в квадрат та підсумовуються всі результати.

Приклад: Прибулець Олена зібрала на космічній базі 5 коней, 3 корови, 2 вівці,
всього $5 \times 5 + 3 \times 3 + 2 \times 2 = 38$ балів.

Прибулець, який набрав найбільше балів, стає переможцем.

Шановний покупець!

Наші ігри виготовляються зі строгим контролем якості,
однак, якщо у Вас не вистачає якихось елементів, ми заздалегідь
приносимо пробачення. Будь ласка, напишіть нам про це на електронну адресу:
bville@bville.kiev.ua

Не забудьте вказати своє ім'я та адресу (місто, поштовий індекс, вулицю,
номер дома і квартири) і описати яких елементів не вистачає.

Більше ігор Гранна: www.sklep.granna.pl

Дистрибутор: ТОВ Бельвіль
вул. Боткіна, 4 оф. 54, м. Київ, Україна 03056
www.bville.com.ua

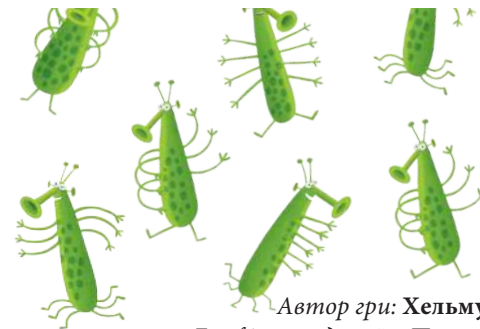
08207/3UA 2015

GRANNA

www.granna.pl

НЛО

ФЕРМЕР



Автор гри: Хельмут Аст
Графіка та дизайн: Пьотр Соха

Кількість гравців: 2-4 ♦ Вік гравців: 6+ ♦ Час гри: 30 хв.

Вміст коробки:

54 жетони з тваринами: 13 коней, 13 овець, 13 кролів, 13 корів



2 вовки



жетон
Перший старт



12 пластикових
космічних кораблів



4 космічні бази

Мета гри

Гравці перетворюються на прибульців, які відправляються на пошуки невідомих їм тварин планети Земля. Вони потрапляють на ферму Суперфермера. Місія прибульців полягає в тому, щоб викрасти та доставити на космічну базу якомога більше тварин.

GRANNA



Варіант гри для 3-4 прибульців

Підготовка до гри

Розкладіть на столі жетони з тваринами зображеннями донизу. Якщо зібралось 3 прибульця, відкладіть в коробку по 3 жетони із зображенням коней, корів, овець та кролів. Вони не приймають участі в грі. Кожен отримує **1 космічну базу** та **3 космічні кораблі**. Прибулець, який останнім дивився на зірки, починає гру та отримує **жетон Першого старту**.

Хід гри

Гра ділиться на раунди. В кожному з раундів прибулець накриває тварин кораблями, потім відправляє кораблі на базу, а наприкінці раунду відкриває жетони з тваринами та дізнається скільки тварин вдалося вполювати. Гру закінчено, коли на фермі тварин (жетонів) менше, ніж космічних кораблів, які приймають участь у грі.

Відстеження тварин

Починаючи з гравця, який отримав жетон Першого старту та в напрямку руху стрілки годинника, прибульці по черзі накривають кораблями жетони з тваринами. Полювання триває доки всі прибульці не використають всі свої кораблі.

Викрадення тварин

Як і у випадку відстеження тварин, починає володар жетону Першого старту і гра продовжується за годинниковою стрілкою. Саме в такому порядку кожен мисливець вибирає будь-який один космічний корабель (не має значення, хто його поставив) і переміщує його до своєї бази. Будьте обережні, щоб не випав жетон! Викрадення триває, поки всі прибульці не розташують поруч з базою по 3 кораблі.

Тварини на базі!

Починаючи з першого, всі прибульці по черзі показують яких тварин у полювали.



Якщо прибулець у полював:



3 однакові тварини – дві залишає собі, одну повертає на ферму,

3 різні тварини – одну залишає собі, 2 повертає на ферму,



2 однакові тварини та 1 інша – всі 3 повертає на ферму.

Тварин, які пройшли відбір, прибульці залишають на своїх базах.

Жетон з вовком

Вовки відносяться до таких тварин, яких неможна викрасти, тому вовків завжди відпускають.

Приклад: Прибулець Олена спіймала коня, корову та вовка - три різні тварини. Вовка вона відпускає. А з двох інших тварин вона вирішує залишити собі коня.

В кінці раунду жетон Першого старту переходить до наступного за стрілкою годинника прибульця (того, хто сидить ліворуч).

Кінець гри

Гру закінчено, коли на фермі залишиться тварин менше, ніж космічних кораблів, що приймають участь у грі.

Варіант гри для 2 прибульців

Якщо змагаються 2 прибульці, в коробку відкладається по 6 жетонів коней, корів, овець та кролів. Прибульці мають по 4 космічні кораблі та по 1 базі. Протягом раунду кожен прибулець має змогу спіймати 4 тварини, але відкрити може тільки 3. Два кораблі залишаються на фермі та відкриваються, коли прибульці вирішили яких тварин вони залишають на базі.

