

СУПЕР ФЕРМЕР



GRANNA

Таблиця обміну

$1 \text{ кролик} = 6 \text{ кролик}$

$1 \text{ конячка} = 2 \text{ конячка}$

$1 \text{ свинка} = 2 \text{ кролик}$

$1 \text{ конячка} = 1 \text{ кролик}$

$1 \text{ конячка} = 3 \text{ свинка}$

$1 \text{ конячка} = 1 \text{ конячка}$



СУПЕР ФЕРМЕР



автор гри: Кароль Борсук
ілюстрації: Пйотр Соха

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 домашнім способом жінка професора, пані Зофія Борсук. Авторкою малюнків тварин стала пані Яніна Слівіцька. Гра швидко набула популярності – по-перше, серед знайомих родини професора, а згодом у дедалі ширших колах знайомих та незнайомих людей. У домі Борсуків не вгавав телефон, а в слухавці дедалі частіше лунало запитання: Чи це тваринна ферма? Після підтвердження звичайно наступало замовлення. Грою захопилися не лише діти, але й дорослі. Вона допомагала вижити їм у ті сумні воєнні вечори.

3



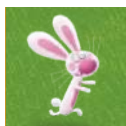
Оригінальні примірники згоріли в пожежах міста під час Варшавського повстання в серпні 1944 року. На щастя, один примірник зберігся, і багато років після війни повернувся до родини Борсуків. З нагоди 30-річчя від дня смерті професора Кароля Борсука та 15-річчя поновлення версії «Тваринної ферми» – «Суперфермер» розважає чергові покоління дітей та батьків. Ми даруємо Вам оновлену версію гри «Суперфермер», але з ілюстраціями, намальованими для гри «Ранчо», барвисту, динамічну, у мініатюрному виконанні. Сподіваємося, що Вам сподобається.

GRANNA Варшава, березень 2013

Вміст коробки:

128 карточок із зображеннями тварин:

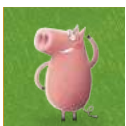
4



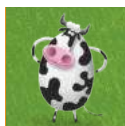
60 кроликів



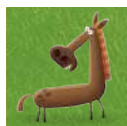
24 вівці



20 свиней



12 корів



6 коней



4 маленьких собаки



2 великих собаки



2 різних дванадцятигранних кубики



Якщо ти хочеш стати суперфермером, розводи 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 6 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 кожен гравець отримує одного кролика в свою ферму. Решта карток, тобто головне стадо, знаходяться разом, найкраще в коробці.

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. Якщо на одному з кубиків гравець викинув кролика, то він отримує кролика, тому що разом з початковою картокою кролика, зображення кролика на кубіку складає пару. Коли гравець вже має якихось тварин, то після наступного кидка він 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 кубіку 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 є потрібні йому тварини) або з іншим гравцем (звичайно, якщо той погодиться на такий обмін). Обмін проводиться відповідно до співвідношень, представлених у таблиці обміну (стор. 2).

УВАГА! Гравець має тільки три можливості обміну тварин: 1. кілька тварин обміняти на одну тварину зі стада; 2. одну тварину обміняти на кількох тварин зі стада (відповідно до співвідношень, що представлені в таблиці обміну); 3. обмін між гравцями на такі самих умовах. 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 в стаді вже немає. Наприклад, якщо в стаді залишилося 3 кролики, а гравець у результаті кидка кубиками повинен отримати 4 кроликів, то отримує тільки трьох.

6

ПРИКЛАДИ:

1. Гравець має 6 кроликів та 2 корови. Він може зробити один з наведених обмінів: обміняти 6 кроликів на вівцю чи 2 корови на 1 коня.

2. Якщо гравець має 6 кроликів, 1 вівцю, 2 свині, він може поміняти їх на корову (тому що 6 кролів=1 вівця, 2 вівці=1 свиня, 3 свині=1 корова).

3. Гравець має 1 коня. Він може обміняти його, наприклад, на 1 корову, 2 свині та 2 вівці.





Втрата тварин

Якщо гравець викине на кубуку лисицю, то втрачає на користь стада всіх своїх кроликів. Від втрати тварин в результаті викидання на кубуку 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. Якщо викине на кубуку вовка, то втрачає всіх своїх тварин, за винятком коня й кроликів (якщо вони в нього є). **Великий собака** захищає гравця від втрати тварин внаслідок викидання на кубуку зображення **вовка**. Якщо гравець викине вовка й має великого собаку, то його тварини залишаються недоторканими; до стада повертається тільки великий собака.

7

ПРИКЛАД:

Якщо гравець викинув вовка й лисицю, а має маленького собаку, але не має великого собаки, то втрачає всіх своїх тварин, крім коня та кролів.

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.



Фанатам «Суперфермера» радимо «Ранчо»,
розширену версію «Суперфермера».



GRANNA

08186/3

www.granna.pl
www.superfarmer.pl
service@granna.pl