

**GRY POD
RÓŻNE**



SUPERFARMER

HODUJ ZWIERZĘTA!



od 6 lat 

Gra towarzyska dla 2-6 graczy

GRANNA

Polecamy inne gry z serii!



Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz zgłosić reklamację e-mailem – na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Projekt serii: Brandy Design

patronat:

www.granna.pl
www.sklep.granna.pl





SUPER FARMIER



autor gry: Karol Borsuk
ilustracje: Piotr Socha

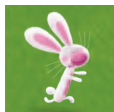
Superfarmer to gra, która powstała w Warszawie w 1943 roku. Nosiła wtedy tytuł „Hodowla zwierzątek”. Grę wymyślił wybitny polski matematyk, profesor Uniwersytetu Warszawskiego, Karol Borsuk. Po zajęciu Warszawy hitlerowcy zamknęli Uniwersytet, a profesor stracił pracę. W trakcie II wojny światowej ludzie pozbawieni pracy dokonywali cudów pomysłowości w poszukiwaniu źródeł utrzymania. Sprzedaż gry była pomysłem profesora na ratowanie rodzinnego budżetu. Zestawy do gry wykonywane były domowymi metodami przez żonę profesora, panią Zofię Borsukową. Rysunki zwierzątek namalowała Janina Śliwicka. W krótkim czasie gra zyskała nadspodziewanie wielką popularność nie tylko wśród przyjaciół, lecz także w szerokich kręgach dalszych znajomych i nieznanym osobom. W domu państwa Borsuków rozdzwonił się telefon, a głos w słuchawce coraz częściej zadawał pytanie: Czy to hodowla zwierzątek? Po potwierdzeniu zwykle następowało zamówienie. Gra bawiła nie tylko dzieci, wciągała także i dorosłych pomagając im przetrwać ponure okupacyjne wieczory.



Gry spłonęły wraz z miastem w czasie powstania warszawskiego, w sierpniu 1944 roku. Szczęśliwie jeden z egzemplarzy zachował się poza Warszawą i wiele lat po wojnie wrócił do rodziny Borsuków. W latach 90-tych XX wieku Superfarmer powrócił do polskich domów za sprawą naszego wydawnictwa. Mamy nadzieję, że gra zapewni Państwu wiele niezwykłych emocji w trakcie rozgrywek.

Zawartość pudełka:

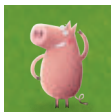
128 kartoników z obrazkami zwierząt:



60 królików



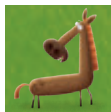
24 owce



20 świń



12 krów



6 koni

4



4 małe psy



2 duże psy



2 różne
dwunastościenne kostki



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 pozostać tylko w sferze marzeń, jeśli nie zachowasz należytej ostrożności! W okolicy grasują bowiem wilk i lis, których łatwym łupem mogą stać się Twoje zwierzęta.

Przebieg gry

W grze może brać udział od 2 do 4 osób. Jedna dodatkowa osoba, jeśli chce, może się bezpośrednio nie angażować w grę, a tylko pełnić funkcję opiekuna stada i dokonywać wymian.

Wszystkie kartoniki znajdują się w głównym stadzie, czyli najlepiej - w pudełku. Każdy z graczy otrzymuje jednego królika, którego umieszcza na stole przed sobą.

Rozmnażanie zwierząt

5

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

PRZYKŁADY:

1. Jeśli gracz miał 6 królików i 1 świnie, a wyrzucił królika i świnie, to dostaje 3 króliki i 1 świnie.
2. Jeżeli gracz miał 6 królików i 1 świnie, wyrzucił owcę i świnie, to otrzymuje tylko 1 świnie.



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

UWAGA! Gracz może kilka zwierząt zamienić na jedno zwierzę.

- 6 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:

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





3. Gracz ma 6 królików i 2 krowy. Nie może podczas jednej wymiany zamienić 6 królików na owce i 2 krów na konia.

Utrata zwierząt

Jeśli gracz wyrzuci lisa, to traci na rzecz stada wszystkie posiadane króliki, oprócz jednego. Jeśli wyrzuci wilka, traci wszystkie posiadane zwierzęta, z wyjątkiem konia, królików i małego psa (jeśli je ma).

PRZYKŁADY:

Jeżeli gracz wyrzucił wilka i lisa, ma małego psa, ale nie posiada dużego, traci wszystkie owce, świnie i krowy. Koń i króliki pozostają bezpieczne. Następnie gracz odkłada małego psa do pudełka. 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, jego zwierzęta pozostają nietknięte; do stada wraca jedynie duży pies.

UWAGA! Duży pies nie chroni przed lisem.

Koniec gry

Superfarmerem zostaje ten z graczy, kto jako pierwszy uzyska stado złożone co najmniej z: konia, krowy, świnie, owcy i królika. Pozostali mogą grać dalej.



1



= 6



1



= 2



1



= 3



1



= 2



1



= 1



1



= 1

