

СУПЕР ФЕРМЕР



GRANNA

Таблица обмена Таблица обмена

$1 \text{ chicken} = 6 \text{ rabbit}$

$1 \text{ pig} = 2 \text{ cow}$

$1 \text{ pig} = 2 \text{ chicken}$

$1 \text{ cow} = 1 \text{ chicken}$

$1 \text{ cow} = 3 \text{ pig}$

$1 \text{ chicken} = 1 \text{ cow}$



СУПЕР ФЕРМЕР



автор игры: Кароль Борсук
иллюстрации: Петр Соха

Суперфермер – игра, которая родилась в 1943 году в Варшаве. Тогда она называлась « Животная ферма». Игру придумал выдающийся польский математик, профессор Варшавского университета, Кароль Борсук. Когда немцы захватили Варшаву, Варшавский университет был закрыт, в результате чего профессор потерял работу. Во время войны люди проявляли изобретательность, чтобы выжить. Для спасения домашнего бюджета, профессор решил продавать игру. Комплекты деталей для игры подготовила домашним способом женщина профессора Зофия Борсук. Автором рисунков животных стала Янина Сливичка. Игра быстро приобрела популярность – во-первых, среди знакомых семьи профессора, а затем в более широких кругах знакомых и незнакомых людей. В доме Барсуков не унимался телефон, а в трубке все чаще звучал вопрос: Это ли животная ферма? После подтверждения обычно наступал заказ. Игрой увлеклись не только дети, но и взрослые. Она помогла выжить им в эти печальные военные вечера.

3



Оригинальные экземпляры сгорели в пожарах города во время Варшавского восстания в августе 1944 года. К счастью, один экземпляр сохранился, и многие годы после войны вернулся в семью Барсуков. По случаю 30-летия со дня смерти профессора Кароля Борсука и 15-летия обновления версии « Животной фермы» – « Суперфермер» развлекает дежурные поколения детей и родителей. Мы дарим Вам обновленную версию игры « Суперфермер», но с иллюстрациями, нарисованными для игры « Ранчо», красочную, динамичную, в миниатюрном исполнении. Надеемся, ny_00175_5_WIERZCH что вам понравится.

GRANNA Варшава, март 2013

Содержимое коробки:

SUPERFARMER_zetony_00175_5_WIERZCH

128 карточек с изображениями животных:

4



60 кроликов



24 овцы



20 свиней



12 коров



6 лошадей



4 маленькие собаки



2 большие собаки



2 разных двенадцатигранных кубика



Если ты хочешь стать суперфермером, разводи животных, чтобы получить прибыль. Можешь обменивать своих животных на других, если ты считаешь, что тебе это выгодно. Чтобы выиграть, ты должен первым собрать стадо, состоящее по крайней мере из коня, коровы, свиньи, овцы и кролика. Однако все твои планы могут снизиться, если не будешь достаточно осторожным! Вблизю охотятся волк и лиса, легкой добычей которых могут оказаться твои животные.

Ход игры

В игре могут участвовать от 2 до 6 игроков. Один из них, если захочет, может напрямую не участвовать в игре, а только выполнять роль опекуна стада и осуществлять весь обмен животными. В начале каждый игрок получает одного кролика в свою ферму. Остальные карты, то есть главное стадо, находятся вместе, лучше всего в коробке.

Разведение животных

Игроки всегда по очереди бросают два кубика. Если игроку удастся бросить кубики так, что на обоих выпадет одно и то же животное, то он получает его из главного стада. Если на одном из кубиков игрок выбросил кролика, то он получает кролика, так как вместе с начальной картой кролика изображение кролика на кубике составляет пару. Когда игрок уже имеет каких-то животных, то после следующего броска он получает из стада столько животных этого вида, сколько имеет **целых пар** данного вида (вместе с выпавшими на кубиках).

ПРИМЕРЫ:

1. Если игрок имел 6 кроликов и 1 свинью, а выбросил кролика и свинью, то получает 3 кролика и 1 свинью.
2. Если игрок имел 6 кроликов и 1 свинью, а выбросил овцу и свинью, то получает только 1 свинью.



3. Игрок имел 5 кроликов и 1 корову, а выбросил овцу и свинью, в таком случае ничего не получает.

4. Если у игрока есть 4 кролика, 2 овцы и 1 лошадь, а выбросил 2 свиньи, то из главного стада получает 1 свинью.

ВНИМАНИЕ! Игрок, у которого нет лошади или коровы, не может в результате броска получить такое животное, потому что на одном кубике изображен только конь, а на другом только корова. Получить первую лошадь или корову можно только путем обмена.

Обмен

Перед каждым броском кубика игрок, если захочет, может совершить один обмен: с главным стадом (если в стаде есть нужные ему животные) или с другим игроком (конечно, если тот согласится на такой обмен). Обмен производится в соответствии с соотношениями, представленными в таблице обмена (стр. 2).

ВНИМАНИЕ! Игрок имеет только три возможности обмена животных: 1. несколько животных обменять на одно животное из стада; 2. одно животное обменять на нескольких животных из стада (согласно соотношениям, представленным в таблице обмена); 3. обмен между игроками на тех же условиях. Нельзя торговаться и требовать больше, чем указано в таблице. Если в стаде осталось мало животных, то игрок получает из стада (в результате броска кубиком или обмена) только такое количество оставшихся там животных, теряя право на те виды, которых в стаде уже нет. Например, если в стаде осталось 3 кролика, а игрок в результате броска кубиками должен получить 4 кролика, то получает только троих.

6

ПРИМЕРЫ:

1. Игрок имеет 6 кроликов и 2 коровы. Он может сделать один из приведенных обменов: обменять 6 кроликов на овцу или 2 коровы на 1 лошадь.
2. Если игрок имеет 6 кроликов, 1 овцу, 2 свиньи, он может поменять их на корову (так как $6 \text{ кроликов} = 1 \text{ овца}$, $2 \text{ овцы} = 1 \text{ свинья}$, $3 \text{ свиньи} = 1 \text{ корова}$).
3. Игрок имеет 1 лошадь. Он может обменять его, например, на 1 корову, 2 свиньи и 2 овцы.





Потеря животных

Если игрок выкинет на кубик лису, то теряет в пользу стада всех своих кроликов. От потери животных в результате выбрасывания на кубике изображения **лисы** защищает игрока **маленькая собака**. Если игрок выкинет лису, и имеет маленькую собаку, то ее животные остаются нетронутыми: к стаду возвращается только маленькая собака. Если выкинет на кубике волка, то теряет всех своих животных, за исключением коня и кроликов (если они у него есть). **Большая собака** защищает игрока от потери животных вследствие выбрасывания на кубике изображения **волка**. Если игрок выбросит волка и имеет большую собаку, то его животные остаются нетронутыми; к стаду возвращается только большая собака.

7

ПРИМЕР:

Если игрок выбросил волка и лису, а имеет маленькую собаку, но не имеет большую собаку, то теряет всех своих животных, кроме лошади и кроликов.

ВНИМАНИЕ! Большая собака не защищает от лисы!

Конец игры

Суперфермером становится тот игрок, который в своем хозяйстве будет иметь стадо, состоящее по крайней мере из лошади, коровы, свиньи, овцы и кролика. Другие игроки могут играть дальше.



Фанатам « Суперфермера» рекомендуем « Ранчо»,
расширенную версию «Суперфермера».



GRANNA

08186/3

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