

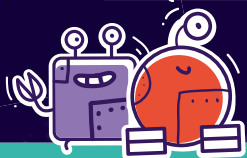
# Х-ферма\*

## Правила игры

\*Икс-ферма

- 2–5 игроков
- 5+, 6+ лет
- 10–15 минут

**Видеоинструкция:**  
bandaumnikov.ru



### В комплекте:

35 карт, 3 тотема, 1 кубик, иллюстрированные правила.

Инопланетяне похитили образцы овощей и фруктов, чтобы выращивать их на своей высокотехнологичной ферме! Только нужно научить роботов решать непростые, но увлекательные задачи, чтобы вывести лучшие космические сорта.

Эта игра на скорость реакции, внимательность, логику и пространственное мышление. Для победы надо быстрее всех выполнять задания. На каждой карте по три варианта заданий, связанных с формами плодов: квадрат, круг, треугольник. Кубик определяет, какой именно вариант нужно решать (рис. 1).

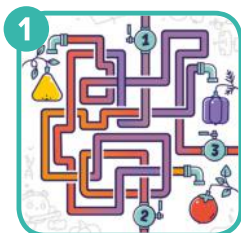


Рис. 1. Если на кубике выпала треугольная груша, выполняем задание с фигурами треугольной формы.

## Типы заданий на картах

Всего в игре 7 типов заданий и 3 уровня сложности. Начните с самых простых заданий, когда освоите их — добавляйте следующие уровни.

### Лёгкий уровень



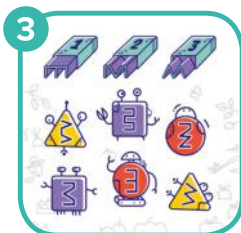
**Лабиринты** — кран под каким номером нужно открыть, чтобы полить выпавший на кубике плод.

Пример: если на кубике выпала квадратная тыква, правильное решение — «2»: этот кран ведёт к тыкве.



**Кто спрятался?** — определи, какой зверёк спрятался за плодом.

Пример: на кубике выпал круглый помидор, правильный ответ — ворона с номером «1».



**Ключи** — каким ключом получится завести робота определённой формы. Ключ подходит только к одному из них!

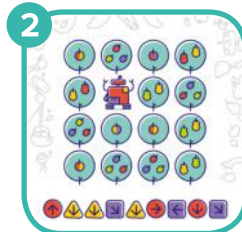
Пример: на кубике выпала груша, для одного из треугольных роботов подходит ключ №3, а для другого нет подходящих ключей.

### Средний уровень



**Найди лишнее** — две из трёх частей одинакового цвета можно сложить в круглый, треугольный или квадратный плод. Какая часть лишняя?

Пример: на кубике выпала треугольная груша, её можно составить из двух жёлтых частей №2 и №3, а вот жёлтая часть №1 — лишняя.



**Алгоритмы** — на дерево с каким количеством плодов попадёт агробот, если выполнит команды определённой формы.

Пример: если в условии выпало двигаться по кнопкам круглой формы, агробот окажется на дереве с двумя грушами — их он и сможет собрать.

## Сложный уровень



**Расчёт выживаемости клеток** — нужно сложить все плюсы и вычесть все минусы внутри фигуры-клетки.

Пример: если на кубике выпала квадратная тыква, рассчитываем выживаемость квадратной клетки: от 5 плюсов отнимем 3 минуса, выживаемость = «2».



**Нет пары** — найти и сосчитать плоды определённого вида, у которых нет пары такого же цвета.

Пример: выпал помидор — проверяем только их: нет пары у голубого — один помидор без пары.

## Варианты правил

### «Хватай!» (6+ лет, на скорость)

Для игры понадобятся все компоненты. Количество игроков от 2 до 5.

#### Цель игры

Выполнить задание с карты и первым схватить тотем с правильным ответом.

#### Подготовка к игре

В центр стола поставьте тотемы, так чтобы всем игрокам было удобно их хватать. Рядом положите кубик и колоду карт рубашкой вверх.

#### Как играть?

Игроки ходят по очереди. Ходящий игрок бросает кубик, после чего открывает верхнюю карту из колоды, выкладывает её в центр, чтобы всем игрокам было её видно.

Задача игроков — быстро решить задание на карте с учётом условия, выпавшего на кубике, и схватить тотем с ответом (рис. 2).

Кто первым схватил правильный тотем — забирает карточку себе. Если игрок схватил не тот тотем, он должен вернуть одну карту штрафа из набранных ранее в общую стопку. Если игроки схватили тотем одновременно, карта достаётся тому, чья рука ниже.

#### Конец игры

Игра продолжается, пока в колоде не закончатся карты. Кто набрал больше карт, тот и победил.

### «Решай!» (5+ лет)

В игре участвуют только карты и кубик. Количество игроков от 2 до 5.

Начинайте играть картами **лёгкой сложности**, постепенно вводите в игру карты средней и высокой сложности.

#### Подготовка к игре

Перемешайте карты и положите колоду в центр стола рубашкой вверх.

#### Как играть?

##### Вариант 1 (на «подумать»)

Игроки ходят по очереди, начиная с самого младшего. Ходящий открывает верхнюю карту и кладёт перед собой. Затем кидает кубик, выполняет задание карты с учётом выпавшего на кубике условия и называет ответ. Если ответ верный, игрок забирает карту себе. Если игрок ошибся, кладёт карту вниз колоды. Ход переходит к следующему.

##### Вариант 2 (на скорость)

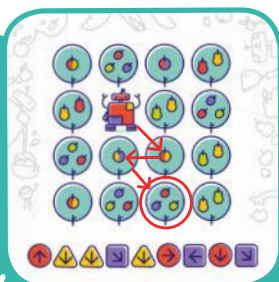
Все игроки берут из колоды по одной карте, не подсматривая, что на ней! Один из игроков бросает кубик, все одновременно переворачивают карты и решают задание (каждый своё) с учётом условия на кубике.

Кто решил — громко называет ответ. Кто последним справился с заданием и все, кто выкрикнул неверный ответ, убирают карты обратно в колоду. Все остальные забирают карты в качестве добычи.

#### Конец игры

Игра заканчивается, когда в колоде не осталось карт. Побеждает игрок, набравший больше всего карт.

Рис. 2. Пример игровой ситуации



1 На кубике выпала квадратная тыква

2 Ведём робота по квадратным командам



3 Скорей хватаем тотем №3!