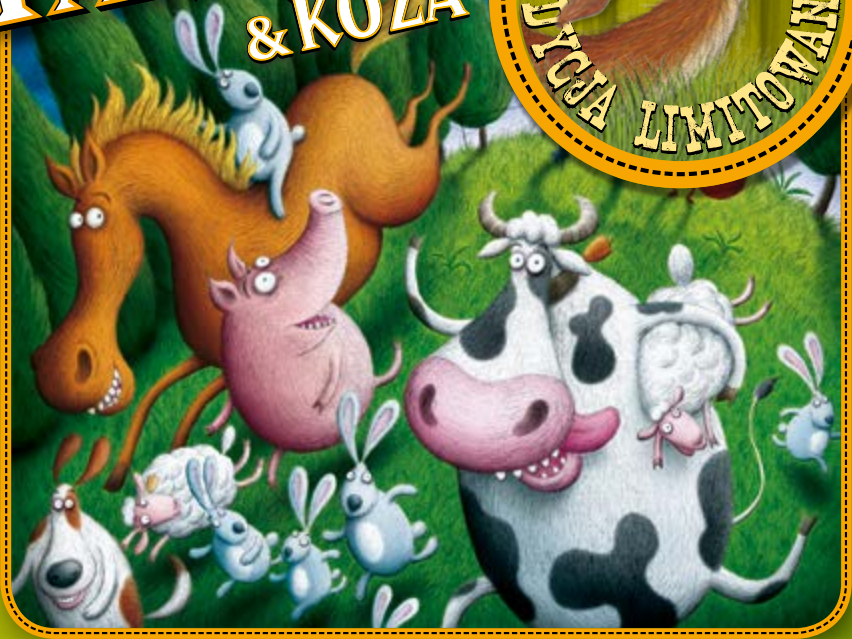




SUPER FARMER & KOZA



I N S T R U K C J A

GRANNA®



autor gry: Karol Borsuk

projekt graficzny i ilustracje: Piotr Socha
autor dodatku Koza: Michał Stajszczyk



prof. Karol Borsuk

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, w wyniku czego 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 metodami domowymi przez żonę profesora, panią Zofię Borsukową. Umieszczone w grze rysunki zwierzątek namalowała Janina Śliwicka. W krótkim czasie gra zyskała niespodziewanie 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. Większość egzemplarzy gry „Hodowla zwierzątek” spłonęła w czasie powstania warszawskiego, w sierpniu 1944r.





Originalna gra „Hodowla zwierzątek” z 1943 roku

Szczęśliwie jeden z nich zachował się poza Warszawą i wiele lat po wojnie wrócił do rodziny Borsuków. W 1997 gra ponownie trafiła na rynek – tym razem pod nazwą Superfarmer. Doczekała się kilku edycji w języku polskim i kilkudziesięciu wydań zagranicznych. Docenili ją zarówno gracze, jak i eksperci. Świadczy o tym pokaźna liczba nagród m.in. tytuł gry roku 2013 w Finlandii. Po wizycie pomocnego borsuka w jubileuszowej wersji Superfarmer & Borsuk, naszą farmę odwiedził pewien nieznośny ssak. Najnowsza limitowana edycja Superfarmer & Koza dostarczy emocji, zarówno fanom serii jak i nowym farmerom. Praca na farmie nie będzie już tylko czystą sielanką – tako meczy koza.

Wprowadzenie

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 wszystkich wymian. Początkowo gracze nie mają żadnych zwierząt. Wszystkie kartoniki i figurki psów znajdują się w głównym stadzie, czyli najlepiej – w pudełku. Każdy gracz dostaje swoją zagrodę, czyli jedną planszę. Są na niej miejsca na hodowane zwierzęta.

Rozmnażanie zwierząt

Gracze rzucają kolejno, zawsze dwiema kostkami. Jeśli gracz rzuci kostkami tak, że na obu wypadnie takie samo zwierzę, to dostaje to zwierzę ze stada głównego. Gdy po kilku kolejkach gracz ma już jakieś zwierzęta, to po następnym 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.

UWAGA! Nawet jeśli na jednej z kostek pojawił się lis lub wilk, to wynik drugiej kostki jest brany pod uwagę przy rozmnażaniu zwierząt.

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.

$$1 \text{ (owca)} = 6 \text{ (królik)}$$

$$1 \text{ (owca)} = 2 \text{ (świnia)}$$

$$1 \text{ (owca)} = 2 \text{ (królik)}$$

$$1 \text{ (krowa)} = 1 \text{ (świnia)}$$

$$1 \text{ (krowa)} = 3 \text{ (owca)}$$

$$1 \text{ (krowa)} = 1 \text{ (królik)}$$



duży pies

UWAGA! Gracz może kilka zwierząt zamienić na jedno zwierzę. 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 3.

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.
4. Gracz ma 6 królików. Może je wymienić na małego psa (6 królików to 1 owca, a 1 owca to mały pies).



mały pies





Utrata zwierząt

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

PRZYKŁAD: Jeżeli gracz wyrzucił wilka i lisa, ma małego psa, ale nie posiada dużego, to traci wszystkie zwierzęta poza koniem.

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, to jego zwierzęta pozostają nietknięte; do stada wraca jedynie duży pies.

UWAGA! Duży pies nie chroni przed lisem. Mały pies nie chroni przed wilkiem.

Koza

Ten wredny ssak z rodziny wołowatych, uprzykrza nam nasze codzienne obowiązki na farmie. W swoim ruchu gracz może zdecydować się na wymianę owcy na kozę. Pobiera wówczas figurkę kozy i kładzie ją na planszy innego gracza, blokując mu w ten sposób jeden z niewykorzystanych jeszcze poziomów (świni, krowy lub konia).

PRZYKŁAD: Jeżeli gracz nie ma w swojej zagrodzie żadnej świni, figurkę kozy można położyć na jego planszy na poziomie świń. Poziom ten zostaje wtedy zablokowany – gracz nie może położyć świni na swojej planszy ani wymienić dwóch owiec na świnię. Jeżeli na planszy gracza znajdują się koza, a wynik jego rzutu kostką to akcja pobrania świni, gracz nie pobiera żetonu.

UWAGA! Wersje *Superfarmer & Koza* oraz *Superfarmer & Borsuk* są ze sobą kompatybilne.

Oba zwierzaki mogą być używane w rozgrywce jednocześnie.



Pozbyć się kozy z planszy można na dwa sposoby:

- wyrzucając wilka
- (wtedy koza – wraz z innymi zjedzonymi zwierzętami – wraca do stada),
- oddając do stada głównego kozę wraz z trzema owcami.



Dynamiczny wariant gry

Graczom, którzy chcieliby zagrać w bardziej dynamiczną wersję gry proponujemy trzy zmiany w opisanych regułach.

1. Przed rozpoczęciem gry, gdy każdy gracz dostaje swoją zagrodę, czyli planszę, otrzymuje też **jednego królika**, na dobry początek.
2. Gdy na wyrzuconej kostce pojawi się lis, to nie oznacza dla gracza, który nie ma małego psa, że traci wszystkie króliki. Jednemu królikowi udaje się uciec i zostaje on w zagrodzie.
3. Gdy po rzucie kostkami na jednej pojawi się wilk, a stado gracza nie jest pilnowane przez dużego psa, to traci on wszystkie zwierzęta z wyjątkiem **koni i królików**. Oczywiście, jeśli gracz miał je przed atakiem wilka.

konsultacja merytoryczna reguł gry: Michał Stajszczak



Koniec gry

Superfarmerem zostaje ten z graczy, w którego hodowli znajdzie się przynajmniej po jednym koniu, krowie, świni, owcy i króliku. Pozostali mogą grać dalej.

Zawartość pudełka:

- 4 plansze
 - 2 dwunastościenne kostki
 - 120 kartoników z obrazkami zwierząt:
 - 60 królików, 24 owce, 20 świń,
 - 12 krów, 4 konie,
 - 4 plastikowe małe psy,
 - 2 plastikowe duże psy
- Dodatek:
Koza – figurka z pleksi
Instrukcja



Drogi Kliencie!

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.



00287/3

