



І Н С Т Р У К Ц І Я



Кінець гри

Суперфермером стає той гравець, який має принаймні одного коня, корову, свиню, вівцю та кролика. Решта гравців можуть продовжувати гру.

Вміст коробки:

4 ігрових поля,
2 12-гранні кубики,
120 жетонів із зображенням тварин:
60 кроликів, 24 вівці, 20 свиней,
12 корів, 4 коня,
4 пластикові маленькі собаки,
2 пластикові великі собаки,
фігурка борсука,
фігурка кози,
інструкція



Шановний клієнт!

Наші ігри комплектуються з особливою ретельністю. Однак, якщо ви виявили відсутні елементи, за що ми заздалегідь приносимо вибачення, ви можете відправити листа електронною поштою на адресу: bville@bville.kiev.ua Не забудьте вказати своє прізвище, ім'я та адресу (місто, поштовий індекс, вулиця, номер будинку і квартири) і описати якого елемента в гри не вистачає.

автор гри: Кароль Борсук

графічний дизайн та ілюстрації: Пьотр Соха
автор додатку: Міхал Стайштак



проф. Кароль Борсук



Гра "Суперфермер" народилася у 1943 році у Варшаві. Тоді вона мала назву "Ферма тварин". Придумав гру видатний польський математик, професор Варшавського університету, Кароль Борсук. Німці саме захопили Варшаву, університет було закрито, внаслідок чого професор втратив роботу. Під час війни люди виявляли неабияку винахідливість, аби вижити. Для порятунку сімейного бюджету професор вирішив продавати гру. Усі деталі гри виготовила в домашніх умовах дружина професора, пані Зофія Борсук. Авторкою малюнків тварин стала пані Яніна Слівіцька. Гра швидко здобула популярність, спершу серед знайомих професора, а потім і у ширших колах, серед незнайомих людей. У домі Борсуків не вгавав телефон. В слухавці дедалі частіше лунало запитання: "Це ферма тварин?" Почувши стверджувальну відповідь, люди зазвичай робили замовлення на гру. Грою захопилися не лише діти, а й дорослі. Багатьом вона допомагала вижити у ті сумні воєнні вечори. Оригінальні примірники згоріли під час Варшавського повстання в серпні 1944 року.





Оригінальна гра „Ферма тварин” 1943 рік

На щастя, один примірник зберігся за межами Варшави й повернувся до родини Борсуків після війни. У 1997 році гра знову потрапила на ринок, цього разу під назвою “Суперфермер”. Окрім польської, гра була випущена кількома десятками мов. “Суперфермер” оцінили належним чином не лише гравці, а й експерти. Про це свідчить значна кількість нагород, у т.ч. й “Гра року - 2013” у Фінляндії. Представляємо вашій увазі лімітоване видання, що містить додаток “Борсук & Коза”. Це і данина легендарному автору гри, і подяка вам за всі роки, які ви провели разом з нами.

GRANNA, Варшава, 15 червня 2021

Коза

Ця капосна рогата тваринка може зробити життя на фермі досить незручним. У свій хід гравець може вирішити обміняти вівцю на козу. Поставивши її на фермі (планшеті) одного з суперників, він тим самим блокує розмноження одного з 3х видів тварин (свиней, корів чи коней) цього гравця. Блокувати кроликів чи овець не можна. Ставити козу можна лише на порожній ряд, тобто на той, де суперник ще не встиг завести тварин.

ПРИКЛАД: Ваш суперник ще не має жодної свині. Поставте фігурку кози на зображення свині на його планшеті. Таким чином ви блокуєте отримання цим гравцем свиней в подальшому. Тепер цей гравець не може отримати жетон свині ані кинувши кубик, ані обмінюючи своїх тварин. **УВАГА!** Обидві тварини (борсук та коза) можуть бути використані у грі одночасно.

Позбутися кози можна двома способами:

- викинути на кубіку вовка (тоді коза разом із тваринами, яких „з’їв” вовк, повертається до стада)
- перш ніж кидати кубики повернути козу до головного стада, віддавши при цьому три жетони овець.

Динамічний варіант гри

Хочете зіграти у більш динамічний варіант гри? Пропонуємо вам внести наступні зміни в описані вище правила:

1. Перед початком гри кожен гравець разом з ігровим полем отримує **одного кролика** для гарного старту своєї справи.
2. Коли гравець викидає на кубіку лисицю та не має маленького собаки, він втрачає всіх кроликів, крім одного, який встигає втекти.
3. Гравець викинув на одному з кубиків вовка, в той час як його стадо не стереже великий собака? Тоді він втрачає усіх тварин, окрім **коней та кроликів**. Звичайно, якщо він встиг їх отримати до нападу вовка.

консультації щодо правил гри: Міхал Стайштак



Втрата тварин

Якщо гравець викинув на кубик лисицю, він втрачає на користь стада всіх своїх кроликів. Якщо викинув на кубик вовка, він втрачає всіх своїх тварин, за винятком коня й маленького собаки (якщо вони в нього є).

ПРИКЛАД: Якщо гравець викинув лисицю та вовка, та має маленького собаку і не має великого, він втрачає всіх тварин, крім коня. Від втрати тварин в результаті викидання **лисиці** захищає **маленький собака**. Тварини залишаються недоторканими, до стада повертається тільки маленький собака. Великий собака захищає гравця від втрати тварин внаслідок викидання на кубик зображення вовка. Якщо гравець викине **вовка** й має **великого собаку**, то його тварини залишаються недоторканими, до стада повертається тільки великий собака.

УВАГА! Великий собака не захищає від лисиці. Маленький собака не захищає від вовка.

Борсук

Ця хоробра тваринка допомагає гравцеві після атак вовка та лисиці. Коли гравець викидає вовка або лисицю, він втрачає тварин у звичайному порядку, але отримує фігурку борсука. Якщо гравець зберігає борсука до наступного раунду, він може використати його як джокера для отримання будь-якої тварини. Проте інший гравець може забрати борсука у цього гравця, якщо він теж викине вовка або лисицю у свій хід.

ПРИКЛАД: Гравець має одну вівцю та три кролики, а на кубик викинув вівцю та свиню. Він отримує зі стада вівцю за звичайними правилами, а борсука використовує замість свині, тому отримує одну свиню зі стада в цьому раунді. Після цього борсук повертається до стада.



Початок

Ти розводиш тварин і хочеш стати суперфермером. Твої тварини розмножуються і це приносить тобі прибуток. Можеш обмінювати своїх тварин на інших, якщо вважаєш, що тобі це вигідно. Щоб виграти, ти повинен першим зібрати стадо, що складається принаймні з 1 коня, 1 корови, 1 свині, 1 вівці та 1 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 4 гравців. Ще один додатковий гравець, якщо захоче, може, не беручи безпосередньої участі у грі, опікуватись стадом і здійснювати увесь обмін тварин. Гравці починають гру, не маючи жодної тварини. Усі жетони, тобто основне стадо, а також фігурки собак, спочатку знаходяться у коробці. Кожен гравець отримує свою ферму для розведення тварин у вигляді планшета. На ньому він буде розміщувати своїх тварин.

Розведення тварин

Під час свого ходу гравець кидає одночасно обидва кубики. Якщо йому пощастило кинути кубики так, що на обох випала одна й та сама тварина, то цю тварину гравець отримує з основного стада. Якщо гравець вже має якихось тварин на фермі, то, кинувши кубики, він отримує стільки тварин певного виду, скільки має цілих пар цього виду (разом з тими, що випали на кубиках).





ПРИКЛАДИ:

1. Гравець мав 6 кроликів і 1 свиню. Він викинув на кубиках кролика і свиню, тому отримує 3 кролики та 1 свиню.
2. Гравець мав 6 кроликів і 1 свиню. Він викинув на кубиках вівцю і свиню, тому отримує лише 1 свиню.
3. Гравець мав 5 кроликів і 1 корову. Викинув на кубиках вівцю і свиню; в цій ситуації він не отримує нічого.



великий собака

4. Гравець мав 4 кролики, 2 вівці і 1 коня. Він викинув на кубиках 2 свиней, тому отримає з основного стада 1 свиню.

УВАГА! Гравець, в якого немає коня або корови, не може отримати їх, кидаючи кубики, адже на одному кубіку зображений лише кінь, а на іншому лише корова. Отримати перших коня та корову можна виключно шляхом накопичення та обміну.

УВАГА! Навіть якщо на одному з кубиків з'явилася лисиця або вовк, результат іншого кубика враховується при розведенні тварин.

Обмін

Перш ніж кидати кубик гравець за бажанням може здійснити один обмін з основним стадом (якщо в стаді є потрібні йому тварини) або з іншим гравцем (звісно, якщо той погодиться на такий обмін). Обмін проводиться за наступним співвідношенням:

$$1 \text{ (кролик)} = 6 \text{ (вівця)}$$

$$1 \text{ (свиня)} = 2 \text{ (кролик)}$$

$$1 \text{ (корова)} = 3 \text{ (свиня)}$$

$$1 \text{ (великий собака)} = 2 \text{ (свиня)}$$

$$1 \text{ (великий собака)} = 1 \text{ (кролик)}$$

$$1 \text{ (великий собака)} = 1 \text{ (корова)}$$

УВАГА! Гравець може обміняти кілька тварин одного виду на одну тварину іншого виду і, навпаки, може одну тварину обміняти на кількох інших тварин одного виду. Під час обміну гравці керуються співвідношенням, наведеним у таблиці. Не можна торгуватися і вимагати більше. Якщо в основному стаді залишилося мало тварин, гравець, кинувши кубик, отримує лише ту кількість тварин, яка там лишилася. Наприклад, якщо в стаді лишилося 3 кролика, а гравець, кинувши кубик, може претендувати на 4 кроликів, отримує він тільки трьох.



маленький собака

ПРИКЛАДИ:

1. Гравець, який має 6 кроликів, 1 вівцю, 2 свині, може обміняти їх за бажанням на 1 корову (бо 6 кроликів - це 1 вівця, 2 вівці - одна свиня, а 3 свині - це 1 корова).
2. Гравець має 1 коня. Його можна обміняти, наприклад, на 1 корову, 2 свиней і 2 овець..
3. Гравець має 6 кроликів і 2 корови. Він може обміняти або 6 кроликів на вівцю, або 1 чи 2 корови на інших тварин згідно із таблицею обміну. Обміняти одразу і кроликів, і корів не можна.
4. Гравець має 6 кроликів. Можливий обмін на маленького собаку (6 кроликів - це 1 вівця, а 1 вівця - це маленький собака).

