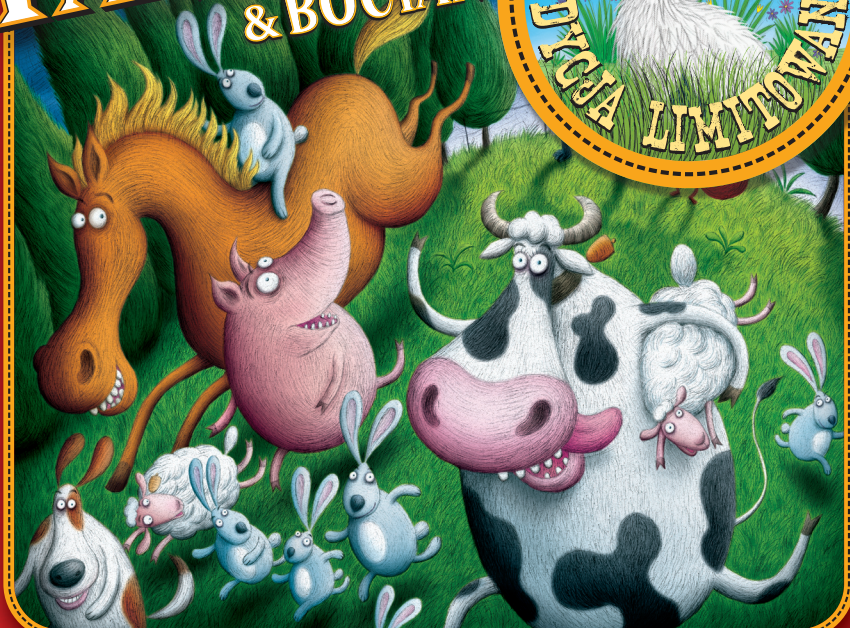




SUPER FARMER & BOCIAN



I N S T R U K C J A

GRANNA®



autor gry: Karol Borsuk

projekt graficzny i ilustracje: Piotr Socha



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. Rysunki zwierzątek namalowała Janina Śliwicka.

W krótkim czasie gra zyskała nadszyczenie wielką popularność nie tylko wśród przyjaciół, lecz także w szerokich kręgach dalszych znajomych i nieznanym osób. W domu państwa Borsuków rozdzwonił się telefon, a głos w słuchawce coraz częściej zadawał pytanie: „Czy to hodowla zwierzątek?” Tu padała odpowiedź: „Tak, Borsuk przy telefonie”.

Gra bawiła nie tylko dzieci, wciągała także i dorosłych pomagając im przetrwać ponure okupacyjne wieczory.





Originalna gra „Hodowla zwierzątek” z 1943 roku

Gry splonęły wraz z miastem w czasie Powstania Warszawskiego w sierpniu 1944 roku. Szczęśliwie jeden egzemplarz 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*. Obecne wydanie wzbogaciliśmy o nowy dodatek – *Bocian*. Z pomocą tego sympatycznego ptaka Superfarmy będą rozwijać się jeszcze prężniej. Mamy nadzieję, że również przy tej wersji kultowego *Superfarmiera* będą się Państwo wyśmienicie bawić!

GRANNA, Warszawa, lipiec 2021

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 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, (np. w odwróconym wierzchu pudełka). Każdy gracz dostaje swoją zagrodę, czyli jedną planszę. Są na niej miejsca na hodowane zwierzęta. Planszę bociana oraz 16 żetonów bocianów położcie obok. Można też położyć planszę na wkładce wewnątrz pudełka (patrz str. 10).

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.

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.

$$1 \text{ } \left(\begin{array}{c} \text{owca} \\ \text{świnia} \end{array} \right) = 6 \text{ } \left(\begin{array}{c} \text{królik} \\ \text{świnia} \end{array} \right)$$

$$1 \text{ } \left(\begin{array}{c} \text{konie} \\ \text{świnia} \end{array} \right) = 2 \text{ } \left(\begin{array}{c} \text{krowa} \\ \text{świnia} \end{array} \right)$$

$$1 \text{ } \left(\begin{array}{c} \text{świnia} \\ \text{owca} \end{array} \right) = 2 \text{ } \left(\begin{array}{c} \text{owca} \\ \text{świnia} \end{array} \right)$$

$$1 \text{ } \left(\begin{array}{c} \text{owca} \\ \text{konie} \end{array} \right) = 1 \text{ } \left(\begin{array}{c} \text{owca} \\ \text{świnia} \end{array} \right)$$

$$1 \text{ } \left(\begin{array}{c} \text{krowa} \\ \text{świnia} \end{array} \right) = 3 \text{ } \left(\begin{array}{c} \text{świnia} \\ \text{owca} \end{array} \right)$$

$$1 \text{ } \left(\begin{array}{c} \text{owca} \\ \text{konie} \end{array} \right) = 1 \text{ } \left(\begin{array}{c} \text{krowa} \\ \text{świnia} \end{array} \right)$$

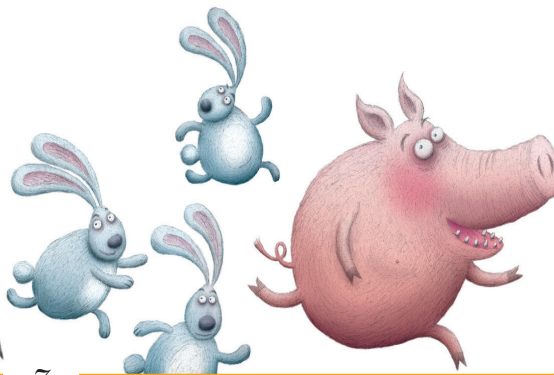
UWAGA! Gracz może kilka zwierząt zamienić na jedno zwierzę. Może też jedno zwierzę wymienić na kilka zwierząt – zachowując przeliczniki podane w tabeli wymian. Nie można się targować i żądać więcej, niż to wynika z tabeli.

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 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. Jeśli wyrzuci wilka, traci wszystkie posiadane zwierzęta, z wyjątkiem jednego 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.*

Bocian

Bocian to charakterystyczny dla polskiego krajobrazu ptak brodzący z rodziny bocianowatych.

W grze bocian pomaga graczom szybciej rozwijać farmy. Na koniec każdej rundy (czyli w momencie, w którym ostatni gracz zakończył swoją kolejkę), zakręćcie wskazówką na planszy bociana.

Jeśli wynik to:

Bocian – każdy gracz otrzymuje 1 bociana,

Żabki – nic się nie dzieje,

Zima – wszyscy gracze oddają swoje bociany.

Jeśli gracz w swojej kolejce dobrał zwierzę, może wymienić dwa bociany na kolejne zwierzę tego samego gatunku. Gracz może posiadać maksymalnie 4 żetony bociana.

PRZYKŁAD: Gracz wyrzucił na kostce owcę oraz krowę. Na swojej farmie nie posiada krowy, ale ma jedną owcę, tworzy zatem parę i dobiera owcę. Następnie gracz odkłada dwa bociany i dobiera dodatkową owcę.

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

Wszystkie zwierzaki mogą być używane w rozgrywce jednocześnie.



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.

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 również **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 ze szponów lisa. I zostaje on w zagrodzie.
3. Gdy po rzucie kostkami, na jednej z nich pojawi się wilk, a stado gracza nie jest pilnowane przez dużego psa, to traci on wszystkie zwierzęta z wyjątkiem **królików, jednego konia i małego psa**. Oczywiście, jeśli gracz miał je przed atakiem wilka.

konsultacja merytoryczna reguł gry: Michał Stajszczak

Zawartość pudełka:

- 4 plansze
- 2 dwunastościenne kostki
- 120 kartoników z obrazkami zwierząt:
60 królików, 24 owce, 20 świń,
12 krów, 4 konie
- 16 żetonów bociana
- Plansza bociana + wskazówka
- 4 plastikowe małe psy
- 2 plastikowe duże psy
- Instrukcja



Propozycja ułożenia planszy z bocianem



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. Podaj swoje imię, nazwisko i adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisz, 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.

00403/3



www.granna.pl www.superfarmer.pl info@granna.pl