



SUPER FARMER

The Card Game



Elementy gry:



110 kart



6 pionków graczy
(drewniane owieczki)



żeton
drapieżników



plansza wyników

Cel rozgrywki

Gracze wcielają się w Farmerów. Układając karty w swoich farmach, rywalizują o tytuł karcianego SuperFarmera. Możesz dokładać karty do swojej farmy oraz używać ich jako podarunków dla pozostałych Farmerów. To od ciebie zależy, czy twoje podarunki zostaną przyjęte z uśmiechem, czy z grymasem – i obietnicą odwzajemnienia „niespodzianki”.

Przygotowanie do rozgrywki

1. Umieść planszę na środku pola gry. Możesz ją położyć na słomie w pudełku.
2. Każdy Farmer bierze po 1 owieczce w wybranym przez siebie kolorze. Wszyscy umieszczają swoje pionki obok planszy.
3. Przetasuj talię i rozdaj karty graczom zgodnie z opisanymi dalej zasadami.

schemat ułożenia dla 4 graczy:



GRANNA

schemat dla 6 graczy:



Uwaga: Grając w 4 lub mniej graczy, usuń wszystkie karty konia oraz 4 karty kotów.

Rozdaj karty każdemu Farmerowi – zgodnie z tabelą:

Liczba Farmerów	Liczba kart dla Farmera	Liczba kart w talii dodatkowej
2 oraz 4	8	8
3	8	6
5	6	6 oraz 4
6	6	6 oraz 6

Czym jest talia dodatkowa:

pozwała wszystkim graczom utrzymać równą płynność rozgrywki. Bez niej pierwszy Farmer musiałby czekać przez całą kolejkę, aż ostatni Farmer przekaże mu karty; dopiero wtedy mógłby podjąć decyzję dotyczącą dalszych kroków. Talia dodatkowa pozwala mu od razu zaplanować kolejny ruch.

4. Następnie przydziel karty do talii dodatkowych – jak opisano w tabeli powyżej. Umieść talie w pobliżu Farmerów zgodnie ze schematem u góry strony.

W grze 5-osobowej stwórz 2 talie dodatkowe: umieść pierwszą talię dodatkową z 6 kartami – w pobliżu pierwszego Farmera – oraz drugą talię dodatkową z 4 kartami – w pobliżu czwartego Farmera.

W grze 6-osobowej stwórz dwie talie dodatkowe: umieść pierwszą talię dodatkową z 6 kartami – w pobliżu pierwszego Farmera – oraz drugą talię dodatkową z 6 kartami – w pobliżu czwartego Farmera.

Jak grać?

Gra trwa przez 2 rundy, a każda runda składa się z 3 faz:

1. Zarządzanie farmą
2. Przekazanie podarunków
3. Punktacja

Faza 1 – Zarządzanie farmą

Rozpoczyna Farmer, który ostatnio odwiedził farmę lub najmłodszy gracz. Rozgrywka jest kontynuowana w kolejności zgodnej z kierunkiem obrotu wskazówek zegara – dopóki nie zostaną zagrane wszystkie karty znajdujące się w rękach Farmerów. W następnej rundzie zmieni się kierunek ruchu – na przeciwny do obrotu wskazówek zegara.

Podczas zarządzania farmą musisz wykonać 3 akcje – w następującej kolejności:

I – Dodaj jedną kartę do swojej farmy.

II – Podaruj kartę innemu Farmerowi.

III – Połóż zakryte karty przed kolejnym Farmerem, a następnie pobierz zestaw kart leżący obok ciebie.

Jeżeli jesteś Farmerem rozpoczynającym, weź do ręki wszystkie karty z talii dodatkowej, która leży obok ciebie.

Istnieją dwa rodzaje kart:



Karty zwierząt

Znajdują się na nich ikony:

- zwierząt,
 - kapusty,
 - wody,
 - małego i dużego psa
- (używane w trybie rozgrywki z drapieżnikami).

Karty kotów

Koty to wolne duchy. Chodzą swoimi ścieżkami, zatem w grze mogą zostać **dodane** do każdego zestawu. Karta kota pełni rolę **jokera**. Nie można ułożyć kolumny zwierząt wyłącznie z kart kota.



I – Dodaj kartę do swojej farmy

Wybierz kartę z ręki i umieść ją – odkrytą – przed sobą. Jeśli masz już przed sobą kartę takiego samego zwierzęcia, dołóż nową kartę tak, aby stworzyć kolumnę. Każdą kolejną kartę tego zwierzęcia należy dokładać do tej kolumny. Połóż kartę w taki sposób, aby widoczne były ikony umiejscowione u góry.



Krzysiek wybiera ze swoich kart świnkę i dokłada ją do wcześniej położonej karty świnki.

Dokładając do swojej farmy kartę z ikoną kapusty, zdobywasz natychmiast 1 punkt za każdą ikonę kapusty znajdującą się na kartach powyżej (nie licząc właśnie dołożonej karty).



Ewa w swojej turze dołożyła kartę owieczki z ikoną kapusty. Na wcześniej zagrych kartach owieczek są już 2 ikony kapusty. Ewa przesuwa swój pionek o 2 pola na planszy.



II – Podaruj kartę innemu Farmerowi

Wybierz kartę z ręki i – odkrytą – umieść poziomo przed farmą innego gracza – jako kartę podarowaną.

Nie możesz podarować karty Farmerowi, który już osiągnął limit podarowanych kart.



Liczba
Farmerów

Limit podarowanych kart
na Farmera

2

6

3 - 4

5

5 - 6

4



Uwaga: Jeśli wszyscy pozostali Farmerzy osiągnęli już limit podarowanych kart, to odrzuć ostatnią kartę z ręki, dobierz losowo kartę z talii i dołóż ją do własnych podarowanych kart.

III – Przekaż resztę swoich kart

Wszystkie pozostałe karty znajdujące się w twojej dłoni połóż zakryte obok Farmera następnego w kolejności (znajdującego się po lewej – w pierwszej rundzie – lub po prawej – w rundzie drugiej). Weź do ręki karty leżące obok ciebie (przekazane przez poprzedniego gracza lub karty z talii dodatkowej).

Uwaga do rozgrywki 5 – 6 osobowej – W pierwszej turze Farmer rozpoczynający oraz czwarty dobierają karty z tali dodatkowych. W kolejnych Farmer 4-ty zawsze dobiera karty, przekazane mu w poprzedniej turze.

Faza 2 – Dodaj podarowane karty do swojej farmy

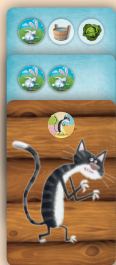
Po umieszczeniu na stole ostatniej karty w rundzie wszyscy Farmerzy jednocześnie dodają podarowane im karty zwierząt do swoich farm – w dowolnej kolejności. W razie potrzeby dodaj punkty z kart z ikonami kapusty. Następnie dodawane są podarowane karty kotów – zgodnie z kolejnością danej rundy, od Farmera rozpoczynającego.

Faza 3 – Punktacja

Na koniec każdej rundy należy podliczyć punkty. Odbywa się to w dwóch etapach:

1. Farmerzy podliczają punkty za każdą kolumnę zwierząt – w następującej kolejności: królik, kura, owca, świnia, krowa oraz koń (w rozgrywce dla 5-6 graczy).

Zaczynając od królika, każdy farmer sumuje ikony zwierząt (oprócz psów) na danym typie kart zwierząt (w tym na kartach kota). Farmer z największą liczbą ikon zwierzątek przesuwa swój pionek o tyle pól, ile ikon zwierzątek znalazło się w podliczonej kolumnie. W przypadku remisu obaj farmerzy zdobywają punkty.



Asia podliczyła swoje karty królików. Ma w sumie 3 ikony królika. Na koniec rundy dokłada do kolumny królików jednego kota. Działa on jak joker, dając Asi łączną sumę 4 ikon w kolumnie królików.

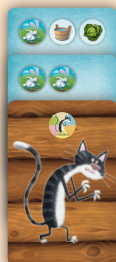
Robert ma w swojej kolumnie 3 karty królików.

Zatem Asia przesuwa swoją owieczkę o 4 pola na planszy punktacji.



2. Po podliczeniu punktów za wszystkie kolumny:

- + dodaj 1 punkt za każdą ikonę wody na swojej farmie,
- odejmij 1 punkt za każdą kartę kota na swojej farmie.



Asia ma na swoich kartach tylko 1 ikonę wody, przesuwa więc swój pionek o 1 pole na planszy punktacji. Następnie cofa swój pionek o 1 pole, odejmując 1 punkt za kartę kota. (Czyli pionek pozostaje w miejscu, w którym stał poprzednio.)



Robert ma 3 ikony wody na kartach królika – przesuwa zatem swój pionek o 3 pola.

Punktacja za ikony wody – tryb zaawansowany

Każdy Farmer sprawdza swoje kolumny w poszukiwaniu tej z najmniejszą liczbą ikon wody (w tym 0 wody), a następnie deklaruje tę liczbę.

Farmer, który zadeklarował najwyższą liczbę, ale nie mniejszą niż 1, zdobywa po 1 punkcie za każdą ikonę wody na całej swojej farmie.

Reszta Farmerów nie otrzymuje żadnych punktów za wodę. **Uwaga: Jeśli wszyscy Farmerzy zadeklarowali 0, żaden z nich nie otrzymuje punktów.** W przypadku remisu wszyscy remisujący Farmerzy zdobywają punkty.

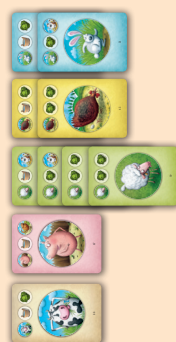
Ewa deklaruje wartość 0.

Olek i Robert deklarują 1. Ewa nie zdobędzie żadnych punktów za wodę. Olek i Robert remisują i obydwaj zdobywają punkty za wszystkie ikony wody na swoich farmach. Olek otrzymuje 8 punktów, a Robert 5 punktów.

farma Olka



farma Roberta



farma Ewy



Po przyznaniu punktów zagrane karty pozostają na stole. Osoba po prawej stronie pierwszego Farmera zostaje Farmerem rozpoczynającym. W drugiej rundzie kolejność rozgrywania tur zmienia się na przeciwną do kierunku obrotu wskazówek zegara, a Farmerzy przekazują karty Farmerom po prawej stronie.

Po podliczeniu punktów z drugiej rundy następuje koniec gry.

Koniec gry

Farmer z najwyższym łącznym wynikiem zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa Farmer z najdłuższą kolumną zwierząt (czyli największą liczbą kart danego rodzaju). Jeśli i to nie rozstrzygnie o wygranej, remisujący Farmerzy wspólnie cieszą się zwycięstwem.



Tryb zaawansowany – drapieźniki

Na niektórych kartach zwierząt znajdują się ikony małego oraz dużego psa (pełnią one tę samą funkcję – chronią przed atakiem drapieźników).

W rozgrywce w trybie drapieźników używany jest dwustronny żeton. Na początku każdej rundy Farmer rozpoczynający podrzuca żeton nad stołem. Wynik tego rzutu (wilk lub lis) wyznacza, które drapieźniki zaatakują w tej rundzie w fazie punktacji.

Lis atakuje króliki, kury oraz owce.



Wilk atakuje świnki oraz krowy.



Atak drapieźników następuje w fazie punktacji, ale przed sprawdzeniem, kto ma najwięcej ikon zwierząt każdego typu.

Dla każdego atakowanego zwierzęcia Farmerzy sumują liczbę ikon psa

na zagranych kartach. Jeśli wszyscy Farmerzy mają ten sam wynik (w tym 0), drapieźniki nie atakują. Jeżeli co najmniej jeden Farmer ma większą liczbę psów niż pozostali, to Farmerzy (jeden lub więcej) z najmniejszą liczbą psów zostają zaatakowani przez wilka lub lisa. Zaatakowani farmerzy muszą usunąć jedną wybraną przez siebie kartę zwierząt z zaatakowanej kolumny (nie można usuwać karty kota). Po rozpatrzeniu ataków na wszystkie zwierzęta, na które poluje dany drapieźnik, przechodzicie do fazy podliczania punktów. W rzadkim przypadku, gdy w wyniku ataku drapieźników w kolumnie zwierzaków pozostaną tylko karty kotów (jedna lub więcej), należy usunąć z gry wszystkie karty z tej kolumny.

Jeśli chcecie, by gra była jeszcze większym wyzwaniem, możecie zdecydować się na tryb drapieźników bez użycia żetonu drapieźników. W każdej rundzie polować będą zarówno wilk, jak i lis.

Tryb drużynowy

Ten tryb jest odpowiedni dla 4 lub 6 graczy. Drużyny w grze 6-osobowej mogą składać się z 2 lub 3 graczy. Farmerzy z jednej drużyny nie mogą siedzieć obok siebie ani udzielać sobie informacji o tym, jakie karty mają w ręku. Dozwolone jest sugerowanie, komu warto wręczyć kartę. Po tym, gdy partner ujawni, którą kartę chce dać innemu Farmerowi, członkowie zespołu mogą mu doradzić, komu najlepiej ją podarować (niezależnie od tego, czy karta miałaby trafić na farmę przeciwnika, czy do członka drużyny). Wszyscy członkowie zespołu współdzielą 1 pionek. Kiedy Farmerzy zdobywają punkty, przesuwiają pionek swojej drużyny o odpowiednią liczbę pól na planszy. Drużyna z największą liczbą punktów wygrywa.

Podziękowania: Autor gry Yaniv Kahana pragnie szczególnie podziękować: Sally Halon, Galitowi, Itai, Eranowi, Maayanie, Yosefowi oraz Arieowi Kahanie, Aleksandrowi Redwanowi, Orenowi Shaininowi, Sophie Leg Eden, Yanivowi Ofirowi, Izi Eshkenazi, Yakirowi Morchaimowi, Ohadowi Bergmannowi, Richardowi Halonowi, Vitalowi Pinchasowi, Itayowi Abulafie, Tamirowi Aloushowi, Amirowi Gurowi, Eliranowi Tellerowi, Piniemu Shekhterowi, Oferowi Frankowi, Marii i Dimie Vilenskim, Idanowi Cohenowi, Imriemu Halpertowi, Guyowi Zavarze, Nirowi Biranowi, Danielowi Greinerowi, Simone Lucianiemu, oraz wszystkim innym przyjaciołom – za ich wsparcie i cenne sugestie.

Gra *Super Farmer, the Card Game* została zaprojektowana przy pomocy członków grupy

**GRAVITIX
GAMES**

Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

granna.pl

GRANNA

[facebook.com/grannagry](https://www.facebook.com/grannagry)

© 2019 Granna Sp. z o.o.,
ul. Księża Ziemowita 47,
03-788 Warszawa

Wyprodukowano w Polsce
Wszystkie prawa zastrzeżone



SUPER FARMER

The Card Game



Box contents:



110 cards



6 counters
(colorful wooden sheep)



1 predator
token



1 scoreboard

Goal of the game

The players are farmers. They compete for the "Superfarmer" title by adding animal cards to their farms. You will add cards to your farm and also use them as gifts for the other farmers. It's up to you whether your gifts will be accepted with a smile or a frown – and a promise to "return the favor".

Preparation for the game

1. Place the scoreboard in the middle of your gaming spot.
You can put it on the straw in the box.
2. Each farmer takes 1 sheep counter in their chosen color.
Everyone puts their sheep counters near the scoreboard.
3. The cards are shuffled and given to the players according to the following rules.

4-player layout example:



6-player layout example:



Note: If you are playing with 4 or less players, remove all horse cards and the 4 cat cards.

Deal the cards to all players - according to the following table:

Number of farmers	Number of cards	Number of cards in the extra deck
2 and 4	8	8
3	8	6
5	6	6 and 4
6	6	6 and 6

What is the extra card deck?

It helps the players to maintain the flow of the game. Without it, the first farmer would have to wait for the whole round until the last farmer passes the cards to them; then only that player would be able to make a decision about their next step. The extra deck allows the players to plan their next move straight away.

4. Add cards to the extra decks – according to the table.
Put the extra decks next to the farmers according to the example from the top of the page.

In a 5-player game, put the first extra deck with the 6 cards next to the first farmer and the second extra deck with the 4 cards next to the fourth farmer.

In a 6-player game, place the first extra deck with the 6 cards next to the first farmer. Put the other extra deck with the 6 cards next to the fourth farmer.

How to play

The game lasts 2 rounds. Every round consists of 3 phases:

1. Manage your farm
2. Add gifts
3. Scoring

Phase 1 – Manage your farm

The farmer who recently visited a farm or the youngest farmer takes the first turn. The game is continued clockwise, until all the cards in the farmers' hands have been played. During the following round, turns are taken counterclockwise.

You must take 3 actions during your turn – in the following order:

I – Add one card to your farm.

II – Gift one card to another farmer of your choice.

III – Place the covered cards beside the farmer next in turn and then take the set of cards next to you.

If you are the beginning farmer, take all the cards from the extra deck closest to you.

There are two types of cards:

Animal cards

On the animal cards you will find small icons of:

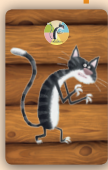
- animals,
- cabbage,
- water,
- small and big dogs (used only in the predator mode game).



Cat cards

Cats are “free spirits”. They walk their own paths, and can be **added** to every existing set. They are basically **joker** cards.

You can't create a new set of animals using a cat card.



I – Add one card to your farm

Choose one card from your hand and place it face up in front of you. If you already have such a card of the same animal type in your display, add it to form a column. Every next card of the same animal type must be added to this column. Place the cards so the icons on the cards are shown on top.



Chris chooses the pig from his cards and adds it to the previously played pig card.

Adding a card with the cabbage icon to your farm instantly gives you 1 point per cabbage icon on the cards above the card you placed (don't count the card that has just been placed).



Eve has added a sheep card with the cabbage icon in her turn. There are already two cabbage icons on the previously played sheep cards. Eve puts her counter 2 steps forward.



II – Gift a card to another farmer

Pick a card from your hand and place it horizontally in front of another player's farm as a gift.

You cannot give a card to a farmer who has already reached the card gift limit.



Number
of farmers

Limit of card gifts
per farmer

2

6

3 - 4

5

5 - 6

4



Note: If all other farmers have already reached the gift limit, discard the last card from the hand, draw a random card from the deck and add it to your own card gifts.

III – Give the rest of your cards to the next farmer

Pass all the remaining cards in your hand face-down to the farmer next in order (to the left - in the first round - or to the right - in the second round). Take the cards next to you (given by the player in order before you or cards from the extra deck).

Note for a 5-6 players game – In the first round, the starting and the fourth farmer draw cards from the extra decks. In the following rounds, the fourth farmer always draws the cards given to him in the previous turn.

Phase 2 – Add the gifts to your farm

After the last card has been placed on the table in the round, all the farmers simultaneously add the animal cards they have received to their farms - in any order. If necessary, add points from those cards with cabbage icons. Then add the cat cards you have received - in the order of the round, from the starting farmer.

Phase 3 – Scoring

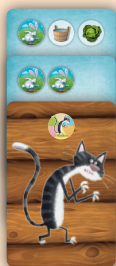
At the end of each round, the points are counted.

This is done in two stages:

1. Farmers count points for each column of animals – in the following order: rabbit, chicken, sheep, pig, cow, horse (in the game for 5-6 players).

Starting with the rabbit, each farmer sums up the animal icons (without counting the dog icons) on a given animal card type (including the cat cards). The farmer with the most animal icons moves his counter as many stones as there are animal icons in the counted column.

In the event of a tie, all tied farmers earn points.



Marta has counted her rabbit cards. She has a total of 3 rabbit icons. At the end of the round she adds one cat to the column of rabbits. It acts as a joker, giving Marta a total of 4 icons in the rabbit column.

Robert has only 3 rabbit cards in his column.

Marta moves her counter by 4 stones on the scoring board.



- After counting the points for all the columns:
 - + add 1 point for each water icon on your farm,
 - subtract 1 point for each cat card on your farm.



Marta has only 1 water icon on her cards, so she moves her counter by 1 stone on the scoring board. Then she moves her counter back by one stone, subtracting one point for the cat card. (This means that the counter stays where it was before)

Robert has 3 water icons on the rabbit cards - so he moves his counter by 3 stones.



Water icons – Advanced Mode

Each farmer checks his columns for the one with the smallest number of water icons (also including those with 0 water icons) and then declares this number. The farmer who declares the highest number, but not less than 1, earns 1 point for each water icon on his farm. The rest of the farmers do not receive any points for water. **Note: If all the farmers have declared 0, none of them will receive any points.** In case of a tie, all tied farmers earn points.

At the water scoring phase of the 1st round, Eve declares the number 0. Aleksander and Yaniv declare the number 1. Eve won't gain any points for water. Aleksander and Yaniv are tied and both of them score for all their water icons on their farms.

Aleksander gains 8 points and Yaniv gains 5 points.

Aleksander's farm



Yaniv's farm



Eve's farm



After the points have been awarded, the cards played remain on the table. The person to the right of the first farmer becomes the first farmer. In the second round the order of turns changes to the counterclockwise direction and the farmers hand over the cards to the people on their right. After counting the points from the second round, the game ends.

End of game

The farmer with the highest score is the winner. In the event of a tie, the farmer with the longest animal column (i.e. the highest number of cards of its kind) wins. If there is still a tie, players enjoy the victory together.



Advanced mode – predators

On some animal cards there are icons of small and large dogs (they have the same function – preventing predator attacks). The predator mode uses a double-sided predator token. At the beginning of each round, the beginning farmer tosses the predator token. The result of this toss (wolf or fox) determines which predator will attack in this round in the scoring phase.

The fox attacks rabbits, chickens and sheep.



The wolf attacks pigs and cows.



Predators attack at the beginning of the scoring phase but before checking, who has the most icons for each type of animal.

For each animal attacked, farmers sum up the number of dog icons on the cards played. If all farmers have the same score (including 0), the predators do not attack. If at least one farmer has more dogs than others, then those farmers (one or more) with the least number of dogs will be attacked by a wolf or a fox. The attacked farmers must remove one animal card of their choice from the attacked column (the cat card cannot be removed). Once the attacks on all the animals that the predator is hunting have been considered, you move on to the point counting phase. In the rare event that a predator attack leaves only cat cards (one card or more) in the animal column, all cards in the cat column must be removed from the game.

If you want the game to be even more challenging, you can play the predator mode without the use of the predator token. In each round, both the wolf and the fox will hunt.

Team mode

This mode is suitable for 4 or 6 players. A team in a 6-player game can consist of 2 or 3 players. Farmers from one team cannot sit next to each other and cannot tell each other what cards they have in their hand. Players can suggest who is worthy of receiving a gift card. After the partner has revealed which card he wants to give to another farmer, the team members can advise him on the option (regardless of whether the card is to be given to an opponent's farm or to a team member). All team members share 1 scoring counter. When the farmers score points, they move their team counter by the appropriate number of stones on the board. The team with the most points wins.

The author of the game, Yaniv Kahana, wishes to express his special appreciation to the following: Sally Halon, Galit, Itai, Eran, Maayan, Yosefa and Arie Kahana, Oren Shainin, Aleksander Redwan, Sophie Leg Eden, Yaniv Ofir and Izi Eshkenazi, Yakir Morchaim, Ohad Bergmann, Richard Halon, Vital Pinchas, Itay Abulafia, Tamir Aloush, Amir Gur, Eliran Teller, Pini Shekhter, Ofer Frank, Maria and Dima Vilenski, Idan Cohen, Imri Halpert, Guy Zavaro, Nir Biran, Daniel Greiner, Simone Luciani for their incredible help and support.

Super Farmer, the Card Game was designed with the help of the Gravitix Games group.

**GRAVITIX
GAMES**

Dear Customer! Our games are packed with great care. However, if any pieces are missing (for which we apologize in advance), please send an email to: service@granna.pl
Do not forget to include your name and address (country, city, postal code, street number) and the information about which pieces are missing.

If you want to be updated by email, send us an email with your full name to service@granna.pl.

granna.pl

© 2019 Granna Sp. z o.o.,
ul. Księcia Ziemowita 47,
03-788 Warszawa

GRANNA

facebook.com/grannagry

Produced in Poland
All rights reserved



SUPER FARMER

The Card Game



Schachtelinhalt:



110 Spielkarten



6 Spielsteine
(bunte Holzschäfchen)



1 Raubtiermarke



1 Spielbrett

Ziel des Spiels

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Farmern. Sie spielen nacheinander Karten auf ihre Farmen aus und rivalisieren um den Titel des Superfarmers. Du kannst Karten zu Deiner Farm hinzulegen oder sie als Geschenk den anderen Farmern geben. Es hängt von Dir ab, ob Deine Geschenke mit Freude empfangen werden oder mit finsterner Miene – und einer Ankündigung einer Revanche!

Vorbereitung des Spiels

1. Lege das Spielbrett in die Mitte.
Du kannst es auf das Stroh in der Schachtel legen.
2. Jeder Farmer nimmt sich einen Spielstein in der Farbe seiner Wahl.
Alle setzen ihre Spielsteine neben das Spielbrett.
3. Mische die Karten und gebe sie den Spielern laut den nachfolgenden Regeln.

Legebeispiel für 4 Spieler:



Legebeispiel für 6 Spieler:



Achtung: Falls 4 oder weniger Spieler am Spiel teilnehmen, bitte alle Pferdekarten und die 4 Katzenkarten entfernen.

Teile die Karten jedem Farmer anhand der Tabelle aus:

Anzahl der Farmer	Anzahl der Karten für die Farmer	Anzahl der Karten im Extrastapel
2 und 4	8	8
3	8	6
5	6	6 und 6
6	6	6 und 4

Was ist der Extrastapel?

Der Extrastapel hilft allen Spielern den Spielfluss aufrechtzuerhalten. Ohne ihn müsste der erste Farmer die ganze Runde warten, bis ihm der letzte Farmer die Karten überreicht: Erst dann könnte er weitere Entscheidungen treffen. Der Extrastapel erlaubt es ihm, sofort den nächsten Zug zu planen.

4. Als nächstes füge die Karten anhand der Tabelle zu den Extrastapeln hinzu. Lege die Extrastapel anhand des Legebeispiels in die Nähe der Farmer.

Lege einen der Extrastapel mit den 6 Karten in die Nähe des ersten Farmers und den zweiten Extrastapel zum vierten Farmer.

Bei einer 6 Spieler Partie: Lege den ersten Extrastapel mit den 6 Karten in in die Nähe des ersten Farmers und den zweiten Extrastapel mit den 4 Karten zum vierten Farmer.

Wie spielt man?

Das Spiel hat 2 Runden und beide bestehen aus 3 Phasen:

1. Farmverwaltung
2. Geschenkverteilung
3. Punkteberechnung

Phase 1 – Farmverwaltung

Es beginnt derjenige Farmer, der zuletzt auf einer Farm war bzw. der jüngste Spieler. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn, bis alle Karten, die die Farmer in der Hand haben, ausgespielt wurden. In der zweiten Runde ändert sich die Reihenfolge – jetzt wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt.

Während deines Zuges musst Du 3 Aktionen in folgender Reihenfolge durchführen:

I – Füge Deiner Farm eine Karte hinzu.

II – Gib eine Karte einem anderen Farmer.

III – Lege Deine übriggebliebenen Karten verdeckt vor den nächsten Farmer und nimm den Kartenstapel, der am nächsten ist.

Falls Du der 1. Spieler bist, nimm alle Karten vom Extrastapel an Dich, welcher sich neben Dir befinden sollte.

Es gibt 2 Kartensorten:

Tierkarten

Auf den Tierkarten befinden sich folgende Symbole (kleine Abbildungen):

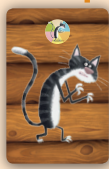
- Tiere
- Kohl
- Wasser
- Kleine und große Hunde (nur in der Spielvariante mit Raubtieren).



Katzenkarten

Katzen sind Freigeister. Sie gehen ihre eigenen Wege, daher können sie in unserem Spiel zu jedem Tierset **hinzugegeben** werden.

In einfachen Worten: sie sind **Jokerkarten**. Man kann eine neue Tierreihe nicht mit einer Katzenkarte anfangen.



I – Füge deiner Farm eine Karte hinzu

Wähle eine Karte aus deiner Hand und lege sie offen vor Dich. Falls Du bereits dieselbe Tierkarte vor Dir hast, lege diese darunter, damit eine Reihe entsteht. Jede nachfolgende Karte dieses Tieres sollte dieser Reihe hinzugefügt werden. Positioniere die Karten so, dass die Symbole auf der Kartenoberseite erkennbar sind.



Christopher wählt das Schweinchen und legt es zu den vorher ausgespielten Karten hinzu.

Wenn Du eine Karte, die ein Kohlsymbol enthält, zu Deiner Farm hinzufügst, erhältst Du sofort Punkte für alle Kohlsymbole aus den obigen Karten (ohne die Karte zu zählen, die Du gerade hinzugefügt hast).



Eva fügte in ihrem Zug eine Schafkarte mit einem Kohlsymbol hinzu. Auf den zuvor ausgespielten Schafkarten befinden sich bereits 2 Kohlsymbole. Eva bewegt ihren Spielstein um 2 Felder auf dem Brett.



II – Gib eine Karte einem anderen Farmer

Wähle eine Karte aus Deiner Hand, die Du verschenken willst und lege sie waagrecht vor die Farm eines anderen Spielers.

Du kannst keine Karte an einen Farmer geben, der das Limit für die Kartengeschenke bereits erreicht hat.



Anzahl
der Farmer

Maximale Anzahl der Karten,
die man verschenken kann

2

6

3 - 4

5

5 - 6

4



Hinweis: Wenn alle anderen Farmer das Geschenklimit bereits erreicht haben, wirf die letzte Karte aus Deiner Hand ab, zieh eine zufällige Karte vom Stapel und füge sie zu Deinen eigenen Kartengeschenken hinzu.

III – Gib den Rest Deiner Karten an den nächsten Farmer weiter

Lege alle anderen Karten in Deiner Hand verdeckt neben den Farmer, der als nächstes an der Reihe ist (links von Dir - in der ersten Runde - oder rechts von Dir - in der zweiten Runde). Nimm die Karten neben Dir in deine Hand (die Du vom vorherigen Spieler bzw. vom Extrastapel erhalten hast).

Hinweis für eine Partie mit 5 bis 6 Farmern – In der ersten Runde ziehen der Startfarmer und der vierte Farmer ihre Karten aus den Extradecks nach. In den folgenden Runden zieht der vierte Farmer immer die Karten, die er in der vorherigen Runde erhalten hat, nach.

Phase 2 – Füge die Dir geschenkten Karten Deiner Farm hinzu

Nachdem die letzte Karte in der Runde auf den Tisch gelegt wurde, fügen alle Farmer gleichzeitig die erhaltenen Tierkarten zu ihren Farmen hinzu - in beliebiger Reihenfolge. Falls erforderlich, rechnet man die Punkte von Karten mit Kohlsymbolen hinzu. Dann fügen alle Spieler die geschenkten Katzenkarten hinzu - in Übereinstimmung mit der Reihenfolge, beginnend mit dem ersten Spieler.

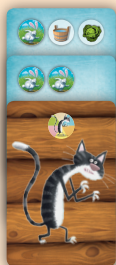
Phase 3 – Punkteberechnung

Am Ende jeder Runde sollten die Punkte gezählt werden.

Dies geschieht in zwei Schritten:

1. Die Farmer zählen die Punkte für jede Tierreihe in der nachstehenden Reihenfolge: Kaninchen, Huhn, Schaf, Schwein, Kuh, Pferd (nur im Spiel für 5-6 Spieler).

Beginnend vom Kaninchen, zählt jeder Farmer die Tiersybole (ausgenommen der Hunde) von der jeweiligen Tierart zusammen (einschließlich der Katzenkarten). Der Farmer mit den meisten Tiersymbolen bewegt seinen Spielstein um so viele Felder, wieviele Tiersymbole es in der gezählten Reihe gibt. Im Falle eines Unentschiedens erhalten beide Farmer die Punkte.



Marta hat ihre Kaninchenkarten gezählt. Sie hat insgesamt 3 Kaninchen. Am Ende der Runde fügt sie eine Katze zur Kaninchenreihe hinzu. Diese fungiert als Joker und somit hat Marta insgesamt 4 Kaninchen in ihrer Kaninchenreihe.

Robert hat nur 3 Kaninchenkarten in seiner.

Also bewegt Marta ihren Spielstein um 4 Felder auf dem Spielbrett.



2. Nach dem Zählen der Punkte für alle Reihen:

- + Füge einen Punkt für jedes Wassersymbol auf deiner Farm hinzu,
- Ziehe einen Punkt für jede Katzenkarte auf deiner Farm ab.



Marta hat nur ein Wassersymbol auf ihren Karten, also bewegt sie ihren Spielstein um ein Feld auf dem Spielbrett. Dann bewegt sie ihren Spielstein um ein Feld zurück, da ein Punkt für die Katzenkarte abgezogen wird (somit bleibt der Spielstein wo er war).

Robert hat 3 Wassersymbole auf den Kaninchenkarten - also bewegt er seinen Spielstein um 3 Felder.



Erweiterter Modus – Wassersymbole

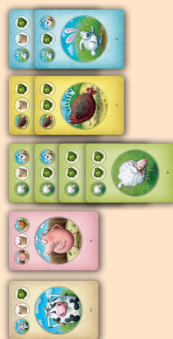
Jeder Farmer überprüft seine Tierreihen und sucht diejenige mit der geringsten Anzahl von Wassersymbolen (einschließlich der Reihen ohne Wassersymbole) und gibt diese dann an. Der Farmer der die höchste Zahl, aber nicht weniger als 1 angibt, bekommt einen Punkt für jedes Wassersymbol auf seiner Farm. Der Rest der Farmer erhält keine Punkte für Wasser. **Hinweis: Falls alle Farmer 0 angegeben haben, erhält keiner von ihnen Punkte.** Im Falle eines Unentschiedens erhalten alle Farmer mit identischen Ergebnissen diese Punkte.

Aleksanders Farm



Eva hat keine Wassersymbole. Aleksander und Yaniv haben jeweils eines. Eva bekommt keine Punkte für Wasser. Aleksander und Yaniv haben gleich viel Wasser und beide punkten für alle ihre Wassersymbole auf ihren Farmen. Aleksander bekommt 8 Punkte und Yaniv bekommt 5.

Yanivs Farm



Evas Farm



Nachdem die Punkte vergeben worden sind, bleiben die ausgelegten Karten auf dem Tisch liegen. Die Person rechts vom ersten Farmer wird zum Anfangsspieler. In der zweiten Runde wechselt die Reihenfolge der Züge (es wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt) und die Farmer übergeben die Karten an die Farmer zu ihrer Rechten.

Nach dem Zählen der Punkte aus der zweiten Runde endet das Spiel.

Ende des Spiels

Der Farmer mit der höchsten Gesamtpunktzahl ist der Gewinner. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Farmer mit der längsten Tierreihe (d.h. mit der höchsten Anzahl von Karten einer Tierart). Falls das immer noch nicht das Spiel entscheidet, teilen sich alle betroffenen Farmer die Freude am Gewinn.



Erweiterter Modus – Raubtiere

Auf einigen Tierkarten befinden sich Symbole von kleinen und großen Hunden (sie haben die gleiche Funktion – sie schützen vor Raubtierangriffen). Der Spielablauf im Raubtiermodus verwendet die doppelseitige Raubtiermarke. Zu Beginn jeder Runde wirft der erste Farmer die Marke. Das Ergebnis dieses Wurfs (Wolf oder Fuchs) bestimmt, welches Raubtier in dieser Runde in der Wertungsphase angreifen wird.

Der Fuchs greift Kaninchen, Hühner und Schafe an.



Der Wolf greift Schweine und Kühe an.



Der Angriff der Raubtiere erfolgt während der Punkteberechnungsphase, aber vor der Überprüfung, wer die meisten Symbole für jede Art von Tier hat.

Für jedes angegriffene Tier addieren die Spieler die Hunde auf den bereits gespielten Karten. Falls alle Farmer die gleiche Punktezahl haben (einschließlich 0), dann passiert nichts. Wenn mindestens ein Farmer mehr Hunde hat als die anderen, dann werden die anderen Farmer (einer oder mehrere) mit der geringsten Anzahl von Hunden von einem Wolf oder einem Fuchs angegriffen. Die angegriffenen Farmer müssen eine Tierkarte ihrer Wahl (mit Ausnahme von Katzen) aus der betroffenen Reihe entfernen. Sobald alle Raubtierangriffe berücksichtigt wurden, werden die Punkte gezählt. In dem seltenen Fall, dass nach einem Raubtierangriff nur Katzenkarten (eine oder mehrere) in einer Tierreihe übrigblieben, müssen alle Karten in dieser Reihe aus dem Spiel entfernt werden.

Um das Spiel noch schwieriger zu machen, kann man ohne der Raubtiermarke spielen. In jeder Runde jagen dann beide Raubtiere.

Teammodus

Dieser Modus ist für 4 oder 6 Spieler geeignet. Bei 6 Spielern bestehen die Teams aus 2 oder 3 Spielern. Farmer aus einem Team können nicht nebeneinander sitzen und keine Karteninformationen austauschen. Es ist erlaubt vorzuschlagen, an wen es sich lohnt, die Karten auszuhändigen. Wenn ein Teampartner eine Karte an einen anderen Farmer geben möchte, können die Teammitglieder ihn darüber informieren, wer die beste Zielperson sein wird (unabhängig davon, ob die Karte an eine gegnerische Farm oder an ein Teammitglied übergeben werden soll). Teams spielen mit jeweils einem Spielstein und bewegen ihn jedesmal, wenn ein Teammitglied punktet. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Der Autor des Spiels Yaniv Kahana möchte sich besonders bei folgenden Personen bedanken: Sally Halon, Galit, Itai, Eran, Maayan, Yosefa und Arie Kahana, Oren Shainin, Aleksander Redwan, Sophie Leg Eden, Yaniv Ofir und Izi Eshkenazi, Yakir Morchaim, Ohad Bergmann, Richard Halon, Vital Pinchas, Itay Abulafia, Tamir Aloush, Amir Gur, Eliran Teller, Pini Shekhter, Ofer Frank, Maria und Dima Vilenski, Idan Cohen, Imri Halpert, Guy Zavaro, Nir Biran, Daniel Greiner, Simone Lucian - für ihre unglaubliche Hilfe und Unterstützung.

Super Farmer, the Card Game wurde entwickelt mit der Hilfe von Gravitix Games.

**GRAVITIX
GAMES**

Sehr geehrter Kunde! Unsere Spiele werden mit besonderer Sorgfalt zusammengestellt. Sollten jedoch Mängel auftreten (für die wir uns vorab entschuldigen), können Sie uns eine Reklamation per E-Mail an service@granna.pl senden. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Ihre Adresse (Stadt, Postleitzahl, Straße, Haus- und Wohnungsnummer) anzugeben und zu erwähnen, welche Teile des Spiels fehlen. Wenn Sie Informationen über neue Produkte per E-Mail erhalten möchten, schreiben Sie eine E-Mail mit diesen Informationen an service@granna.pl und unterschreiben Sie diese mit Ihrem Vor- und Nachnamen.

00367/3

granna.pl

GRANNA

facebook.com/grannagry

© 2019 Granna Sp. z o.o.,
ul. Księcia Ziemowita 47,
03-788 Warszawa

Hergestellt in Polen
Alle Rechte vorbehalten