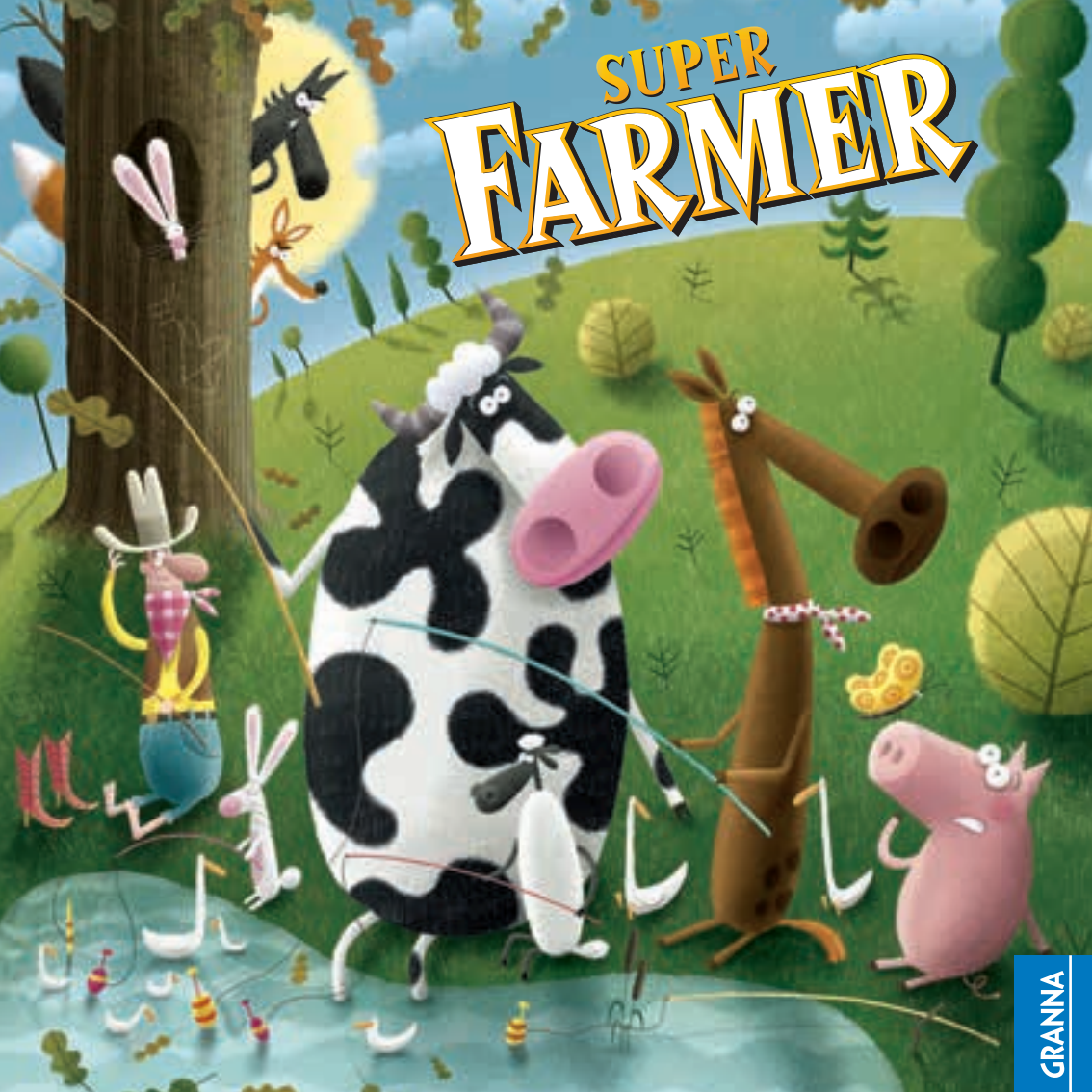
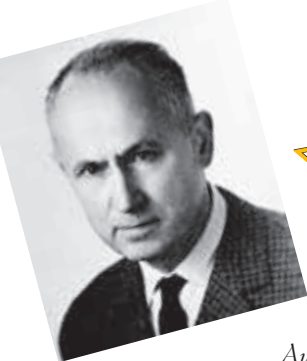


# SUPER FARMER







# SUPER FARMER



*Autor gry: Karol Borsuk  
Projekt graficzny i ilustracje: Piotr Socha*

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 tego 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.



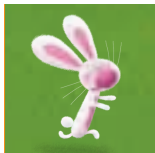
Gry spłonęły wraz z miastem w czasie powstania warszawskiego, w sierpniu 1944r. Szczęśliwie jeden z egzemplarzy zachował się poza Warszawą i wiele lat po wojnie wrócił do rodziny Borsuków. W 30 rocznicę śmierci profesora Karola oraz z okazji 15 lat od-  
kąd wznowiona wersja Hodowli zwierzątek – Superfarmer bawi kolejne pokolenia dzieci i rodziców, oddajemy w Państwa ręce najnowszą wersję Superfarmera – z unikatowymi ilustracjami zwierzątek, pochodzącymi z gry Rancho. Mamy nadzieję, że zapewni Państwu jeszcze więcej niezwykłych emocji w trakcie rozgrywek.

*GRANNA, Warszawa, marzec 2013*

## Zawartość pudełka:

128 kartoników z obrazkami zwierząt:

4



60 królików



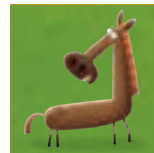
24 owce



20 świń



12 krów



6 koni



4 małe psy



2 duże psy



2 różne dwunastościenne kostki



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 wymian. Wszystkie kartoniki i figurki psów znajdują się w głównym stadzie, czyli najlepiej - w pudełku. Każdy z graczy otrzymuje jednego królika, którego umieszcza na stole przed sobą.

## 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 gracz ma już jakieś zwierzęta, to po 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 świnię, a wyrzucił królika i świnię, to dostaje 3 króliki i 1 świnię.
2. Jeżeli gracz miał 6 królików i 1 świnię, wyrzucił owcę i świnię, to otrzymuje tylko 1 świnię.



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.

**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, oprócz jednego. Jeśli wyrzuci wilka, traci wszystkie posiadane zwierzęta, z wyjątkiem konia, królików i małego psa, (jeśli je ma).

### PRZYKŁADY:

Jeżeli gracz wyrzucił wilka i lisa, ma małego psa, ale nie posiada dużego, to traci wszystkie owce, świnie i krowy. Koń i króliki pozostają bezpieczne. Następnie gracz odkłada małego psa do pudełka. 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.

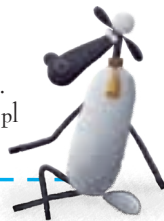
**UWAGA!** Duży pies nie chroni przed lisem.

## Koniec gry

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



Drogi Kliencie,  
nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością.  
Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry przepraszamy),  
prosimy wypełnić ten kupon i wysłać na adres:  
Granna sp. z o.o., ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.  
Można też wysłać reklamację na adres e-mail: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl)  
Odwiedź nas na facebooku [www.facebook.com/granna gry](http://www.facebook.com/granna gry)



-----  
Data i miejsce zakupu:

-----  
Brakujące elementy:

-----  
Imię, nazwisko, adres:

-----  
patronat



empik.com

MATEMATYKA  
W SZKOLE



Jeżeli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną wiadomości o nowościach,  
napisz e-mail z taką informacją na adres [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl)  
i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

**GRANNA**

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)  
[www.superfarmer.pl](http://www.superfarmer.pl)  
[service@granna.pl](mailto:service@granna.pl)

00175/3

*Konsultacja merytoryczna reguł gry: Michał Stajszczak*