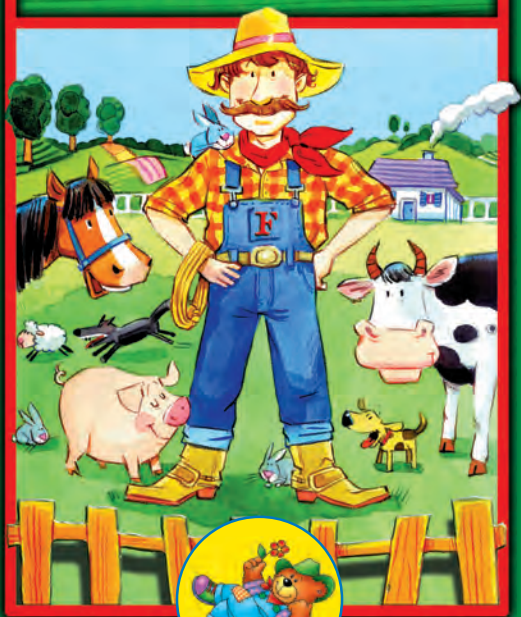


super
FARMER



**GRA RODZINNA
DLA 2-6 OSÓB
W WIEKU
POWYŻEJ 7 LAT**

GRANNA®

**HODUJESZ ZWIERZĘTA,
CHRONISZ PRZED
NIEBEZPIECZEŃSTWEM,
POMNAŻASZ SWÓJ ZYSK!**

super FARMER

Gra rodzinna dla 2-6 osób w wieku od 7 lat.

Zawartość pudełka:

2 różne dwunastościenne kostki

128 kartoników

z obrazkami zwierząt:

60 królików

24 owce

20 świń

12 krów

6 koni

4 małe psy

2 duże psy

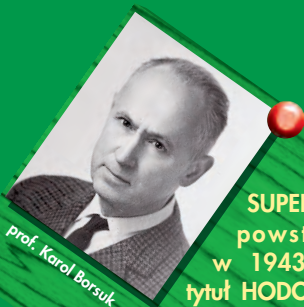
tabela wymian z podstawką

instrukcja



autor gry: Karol Borsuk
ilustracje: Elżbieta Śmietanka-Combik

super FARMER



prof. Karol Borsuk

SUPERFARMER to gra, która powstała w Warszawie w 1943 roku. Nosiła wtedy tytuł **HODOWLA ZWIERZĄTEK**. Jej autorem jest wybitny polski matematyk, profesor Karol Borsuk.

Gdy Niemcy zamknęli Uniwersytet Warszawski, profesor został bez pracy. W czasie wojny ludzie dokonywali cudów pomysłowości w poszukiwaniu źródeł utrzymania. Pomysłem profesora na ratowanie budżetu rodzinnego była sprzedaż gry.

Zestawy do **HODOWLI ZWIERZĄTEK** przygotowywała domowymi metodami żona profesora, pani Zofia Borsukowa. Autorką rysunków zwierzątek była pani

Janina Śliwicka. Gra zyskała wielką popularność - najpierw wśród przyjaciół rodziny, a potem w coraz szerszych kręgach osób znanych i nieznanych. W domu państwa Borsuków rozdzwonił się telefon, a w słuchawce co i rusz można było usłyszeć pytanie: Czy to hodowla zwierzątek? Po potwierdzeniu następowało zamówienie i gry trafiły do sklepu. Gra bawiła nie tylko dzieci, wciągała także dorosłych, pomagając im przetrwać smutne okupacyjne wieczory.



Oryginalne egzemplarze gry spłonęły wraz z miastem w czasie powstania warszawskiego, w sierpniu 1944 roku. Szczęśliwie jeden z egzemplarzy zachował się poza Warszawą i wiele lat po wojnie wrócił do rodziny Borsuków.

W 1997 roku z inicjatywy pani Zofii Borsukowej, z okazji jej 90 urodzin oraz w 15 rocznicę śmierci profesora Karola Borsuka Granna wznowiła HODOWLĘ ZWIERZĄTEK by bawić następne pokolenia dzieci i rodziców. W 2002 roku przedstawiamy wersję kieszonkową tej gry, aby wielbiciele mogli ją zabierać w każdą podróż do walizki lub plecaka.

Warszawa, czerwiec 2002 rok



super FARMER

i n s t r u k c j a

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 zostać zniweczone, jeśli nie zachowasz należytej ostrożności! W okolicy grasują bowiem wilk i lis, których łatwym łupem mogą paść Twoje zwierzęta.

PRZEBIEG GRY

W grze może brać udział od 2 do 6 osób. Jedna z nich, 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 znajdują się w głównym stadzie, czyli najlepiej - w pudełku.

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).



super FARMER

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.



super
FARMER



WYMIANA

Wymiany odbywają się zgodnie
z przelicznikami przedstawionymi
w tabeli wymian.

$$1 \text{ }  = 6 \text{ } $$

$$1 \text{ }  = 2 \text{ } $$

$$1 \text{ }  = 3 \text{ } $$

$$1 \text{ }  = 2 \text{ } $$

$$1 \text{ }  = 1 \text{ } $$

$$1 \text{ }  = 1 \text{ } $$

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 ma 6 królików i 2 krowy. Może dokonać tylko jednej z dwóch wymian: albo 6 królików wymienić na owcę, albo zamienić 2 krowy na konia, albo 1 krowę wymienić na 3 świnie.
2. 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).
3. Gracz ma 1 konia, może go wymienić na przykład na 1 krowę, 2 świnie i 2 owce.



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.



super FARMER

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 pod adres: **GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa**

Miejsce zakupu:

Data zakupu:

Brakujące
elementy:

Imię i nazwisko,
adres:

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.

POWODZENIA!

Grę przygotowali:

Ilustracje: Elżbieta Śmietanka-Combik

Grafika: Gerard Lepianka

Instrukcja: Ewa Falkowska, Wojciech Widłak

Konsultacja merytoryczna: Michał Stajszczyk

Organizacja produkcji: Andrzej Bracha

00048/3

www.granna.pl

www.superfarmer.pl

info@granna.pl