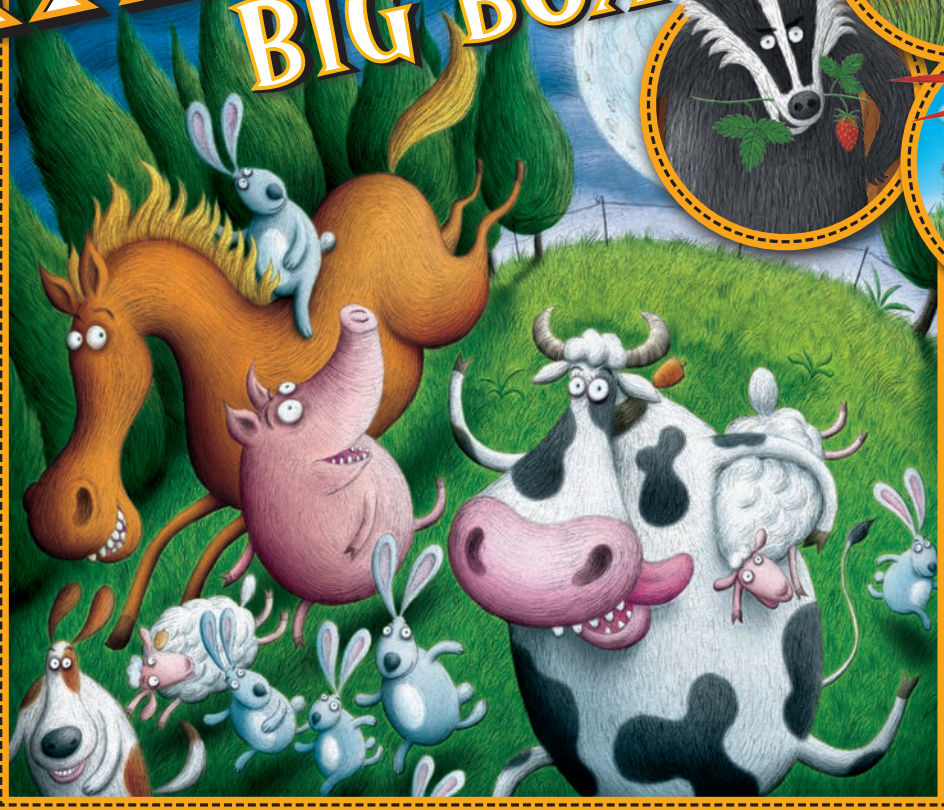


SUPER FARMER BIG BOX



GRANNA

autor gry: Karol Borsuk
projekt graficzny i ilustracje: Piotr Socha

autor dodatku *Bocian*: Krzysztof Jurzysta
autor dodatku *Borsuk*: Michał Stajszczyk
autor dodatku *Koza*: Michał Stajszczyk



prof. Karol Borsuk



Gra znana dzisiaj pod nazwą *Superfarmer* powstała w Warszawie w 1943 roku. Nosiła wtedy tytuł *Hodowla zwierzątek*. Wymyślił ją 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 zatrudnienia dokonywali cudów pomysłowości w poszukiwaniu źródeł utrzymania. Sprzedaż gry była sposobem profesora na ratowanie rodzinnego budżetu. Pierwsze zestawy przygotowała domowymi metodami żona profesora, pani Zofia Borsukowa. Rysunki zwierzątek namalowała Janina Śliwicka. W krótkim czasie gra zyskała nadspodziewaną popularność nie tylko wśród przyjaciół jej autora, lecz także w szerokich kręgach dalszych znajomych i osób postronnych. W domu państwa Borsuków rozdzwonił się telefon, a głos w słuchawce coraz częściej zadawał pytanie: „Czy to hodowla zwierzątek?”, na które padała odpowiedź: „Tak, Borsuk przy telefonie”. Po tym potwierdzeniu zwykle dochodziło do zamówienia. Gra bawiła nie tylko dzieci, ale także dorosłych, pomagając im przetrwać ponure okupacyjne wieczory.



Oryginalna gra „Hodowla zwierzątek” z 1943 roku

Większość egzemplarzy *Hodowli zwierzątek* spłonęła w czasie powstania warszawskiego, w sierpniu 1944 roku. Szczęśliwie jeden z nich zachował się poza Warszawą i wiele lat po wojnie wrócił do rodziny Borsuków. W 1997 roku gra ponownie trafiła na rynek – tym razem pod nazwą **Superfarmer**. Doczekała się wielu edycji w języku polskim i kilkunastu wydań zagranicznych. Docenili ją zarówno gracze, jak i eksperci, otrzymała kilka znaczących nagród.

Świętując 25-lecie obecności gry **Superfarmer** na rynku, przedstawiamy Państwu wydanie typu Big Box, zawierające wszystkie dotychczasowe dodatki. To zarówno hołd złożony legendarnemu autorowi gry, jak i podziękowanie dla Państwa za to, że przez te wszystkie lata jesteście z nami.

Zawartość pudełka:

- 120 żetonów z obrazkami zwierząt:
60 królików, 24 owce, 20 świń, 12 krów, 4 konie
- 2 dwunastościenne kostki
- 4 zagrody
- 4 plastikowe małe psy
- 2 plastikowe duże psy



Dodatki:

- Borsuk
- figurka borsuka
- Koza
- figurka kozy
- Bocian
- 16 żetonów bociana
- plansza bociana i wskazówka



Wymiana

Przed każdym rzutem kośćmi gracz może dokonać jednej wymiany: z głównym stadem (o ile w stadzie są potrzebne mu zwierzęta) lub z innym graczem (oczywiście jeżeli ten się na to zgodzi). Wymiany odbywają się zgodnie z przelicznikami przedstawionymi w tabeli wymian:



Wymiana odbywa się według zasad:

- jedno zwierzę na wiele zwierząt (mogą być one różnego typu),
- wiele zwierząt (mogą być one różnego typu) na jedno zwierzę,
- nie można się targować i żądać więcej, niż to wynika z tabeli.

Jeśli w głównym stadzie nie ma już wystarczającej liczby zwierząt, to gracz otrzymuje (w wyniku rzutu kostką lub wymiany) jedynie tyle żetonów, ile pozostało, tracąc prawo do brakujących.

PRZYKŁADY WYMIAN:

- Kasia wymienia 6 królików, 1 owcę i 2 świnie na 1 krowę (bo 6 królików to 1 owca, 2 owce to 1 świnia, a 3 świnie to 1 krowa).



- Krzysiek wymienia 1 konia na 1 krowę, 2 świnie, 1 owcę i 6 królików (bo 1 krowa to 3 świnie, a 1 świnia to 2 owce, a 1 jedna owca to 6 królików... uff, dużo tego).



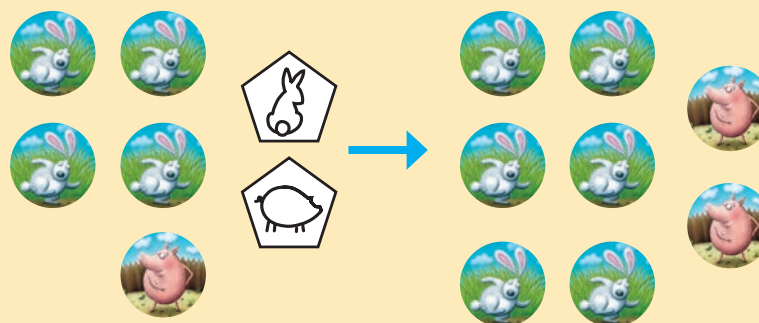
Rzut kośćmi



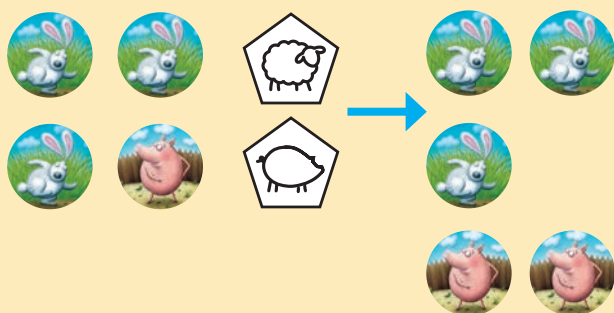
W swojej turze gracz rzuca zawsze dwiema kostkami. Dodaje zwierzęta, które wypadły na kostkach, do tych, które już ma w zagrodzie i które są tego samego gatunku. Za każdą parę zwierząt gracz otrzymuje ze stada głównego jedno nowe zwierzę tego gatunku.

PRZYKŁADY ROZMNAŻANIA ZWIERZĄT:

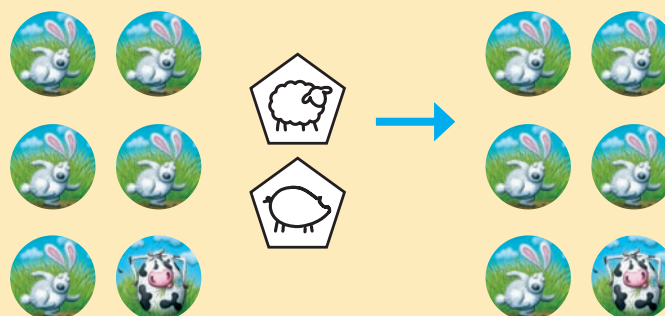
- Kasia miała 4 króliki i 1 świnie.
Wynik jej rzutu to królik oraz świnia,
zatem otrzymuje z głównego stada 2 króliki
i 1 świnie, ponieważ po rzucie kostkami
jest w stanie utworzyć 2 pary królików
oraz 1 parę świń.



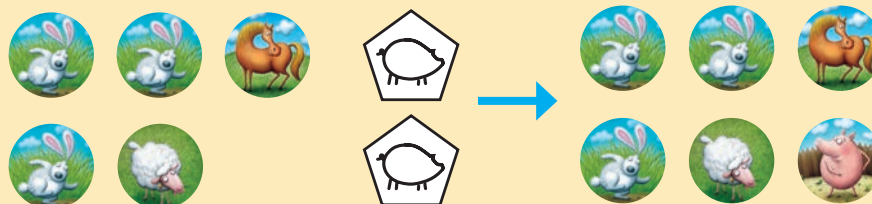
- Krzysiek miał 3 króliki i 1 świnie.
Wyrzucił owcę i świnie.
Otrzymuje z głównego stada tylko 1 świnie,
ponieważ po rzucie kostkami powstała 1 para świń.



- Asia miała 5 królików i 1 krowę.
Rzucone kostki wskazały owcę i świnie.
W tej sytuacji Asia nie dostaje nic,
ponieważ rzut kostkami nie spowodował
powstania żadnej nowej pary.



- Bartek miał 3 króliki,
1 owcę i 1 konia, a wyrzucił 2 świnie.
Z głównego stada otrzymuje
więc 1 świnie, ponieważ rzut kostkami
utworzył 1 parę świń.



Ważne!

Gracz, który nie ma konia ani krowy, nie może wyłącznie w wyniku rzutu kostkami otrzymać takiego zwierzęcia, ponieważ koń oraz krowa występują na kostkach tylko raz – na jednej kostce umieszczony jest koń, a na drugiej krowa. Zdobyć pierwszego konia lub krowy może nastąpić tylko w wyniku wymiany.

Lis i wilk



Jeśli gracz wyrzuci lisa, to traci niemal wszystkie posiadane króliki, z wyjątkiem jednego, któremu udaje się uciec. Od straty wynikającej z wyrzucenia lisa chroni mały pies. Jeżeli gracz wyrzuci lisa, a ma małego psa, to jego zwierzęta pozostają nietknięte – do głównego stada wraca jedynie mały pies.

Jeśli gracz wyrzuci wilka, traci niemal wszystkie posiadane zwierzęta, z wyjątkiem królików, jednego konia i małego psa; utracone zwierzęta odrzuca do głównego stada. Od straty spowodowanej wyrzuceniem wilka chroni duży pies. Jeżeli gracz wyrzuci wilka, a ma dużego psa, to jego zwierzęta pozostają nietknięte – do głównego stada wraca jedynie duży pies. Nie chroni on jednak przed lisem.

PRZYKŁADY DZIAŁAŃ

LISA i WILKA:

- Kasia wyrzuciła na kostkach lisa i owcę. Niestety nie ma małego psa, zatem traci wszystkie swoje króliki (z wyjątkiem jednego).



Króliki Kasi



- Bartek wyrzucił wilka oraz konia. Niestety jego stado chroni tylko mały pies. Traci zatem niemal wszystkie swoje zwierzęta – oprócz jednego konia, królika oraz małego psa. Może jednak wziąć kolejnego konia ze stada głównego, dzięki temu, że na kostce wyrzucił takiego właśnie zwierzę.



Zwierzęta Bartka



- Asia wyrzuciła lisa oraz wilka. Na szczęście jej zwierzęta są chronione przez małego oraz dużego psa. Psiaki przepędzają drapieżniki, a po obronie zwierząt wracają do głównego stada.



Zwierzęta Asi



Koniec gry

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

DODATKI

Wydanie **Superfarmer Big Box** zawiera wszystkie dotychczas wydane dodatki do gry. Rozgrywki można prowadzić z użyciem dowolnej liczby dodatków i w dowolnej konfiguracji.

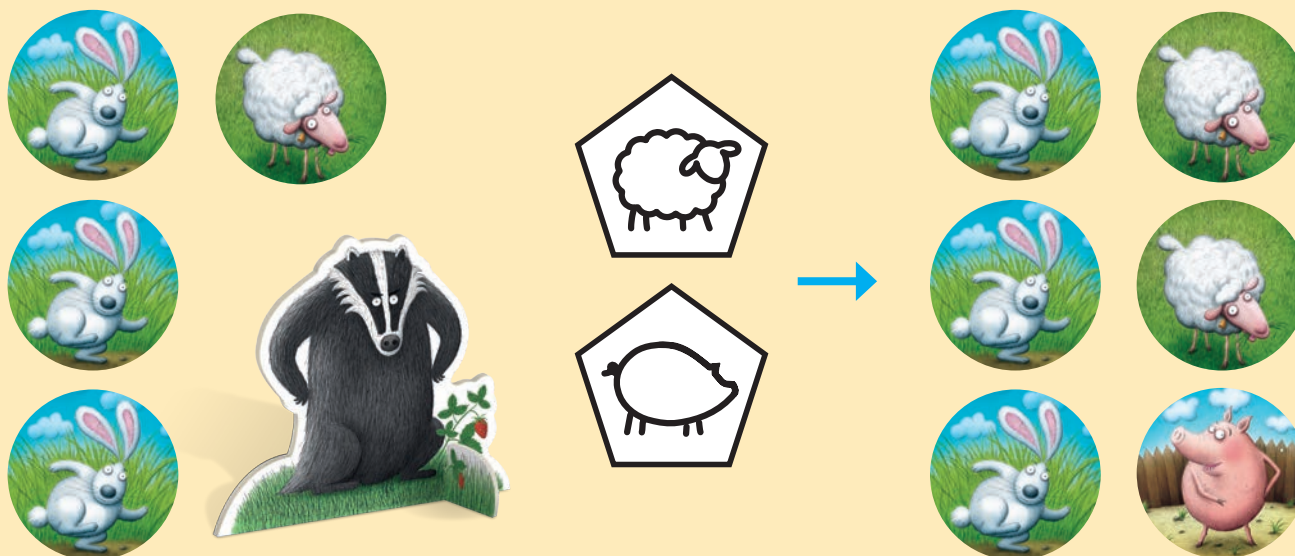
Borsuk

Ten dzielny ssak z rodziny łasicowatych pomaga nam po atakach lisa i wilka. Gdy gracz wyrzuci wilka albo lisa, traci swoje zwierzęta na normalnych zasadach, ale dostaje za to figurkę borsuka. Jeżeli przechowa borsuka do swojej następnej kolejki, to może go wykorzystać jako jokera, zastępującego dowolne zwierzę. Jeżeli jednak w międzyczasie inny gracz wyrzuci wilka lub lisa, to zabiera aktualnemu jej właścicielowi figurkę borsuka.

PRZYKŁAD DZIAŁANIA BORSUKA:

Bartek ma borsuka, 1 owcę i 3 króliki. Wynik jego rzutu to owca i świnia.

Dostaje z głównego stada owcę na zwykłych zasadach, a borsuka wykorzystuje jako świnie i dzięki temu ma parę świń, pobiera zatem również żeton świnie. Na koniec tury Bartek odkłada figurkę borsuka do głównego stada.



Koza

Ten wredny ssak z rodziny wołowatych uprzykrza nam codzienne obowiązki na farmie. W swoim ruchu gracz może zdecydować się na wymianę owcy na kozę. Bierze wówczas figurkę kozy i stawia ją na planszy innego gracza, na ikonie owcy, świni lub krowy, blokując w ten sposób możliwość pozyskania danego zwierzęcia przez blokowanego gracza (który nie będzie mógł go zdobyć ani z rzutu kostką, ani w wyniku wymiany lub rozmnażania). Zablokować w ten sposób można jedynie zwierzę, którego blokowany gracz jeszcze nie ma.

Kozy można się pozbyć z planszy na dwa sposoby:

- wyrzucając wilka (wtedy koza – wraz z innymi zjedzonymi zwierzętami – wraca do głównego stada),
- oddając do głównego stada kozę wraz z trzema owcami.



PRZYKŁAD DZIAŁANIA KOZY:

Kasia wymienia owcę na kozę i bierze figurkę z głównego stada.

Decyduje, że kozę ustawi na planszy Asi, aby zablokować jej możliwość zdobycia krowy. Asia nie ma w swoim stadzie krowy, zatem Kasia może wykonać taki ruch. Od teraz Asia nie może pozyskać krowy.

Będzie tak, dopóki nie pozbędzie się kozy ze swojej planszy.



Koza Kasi

Plansza Asi

Bocian

Ten charakterystyczny dla polskiego krajobrazu ptak brodzący z rodziny bocianowatych pomaga graczom szybciej rozwijać farmy. Planszę bociana oraz 16 żetonów bocianów połóżcie obok głównego stada. Na koniec każdej rundy (czyli w momencie, w którym ostatni gracz zakończy swoją kolejkę) należy zakreślić 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 dostał jakieś zwierzę, może wymienić 2 bociany na kolejne zwierzę tego samego gatunku.

Gracz może mieć maksymalnie 4 żetony bociana.

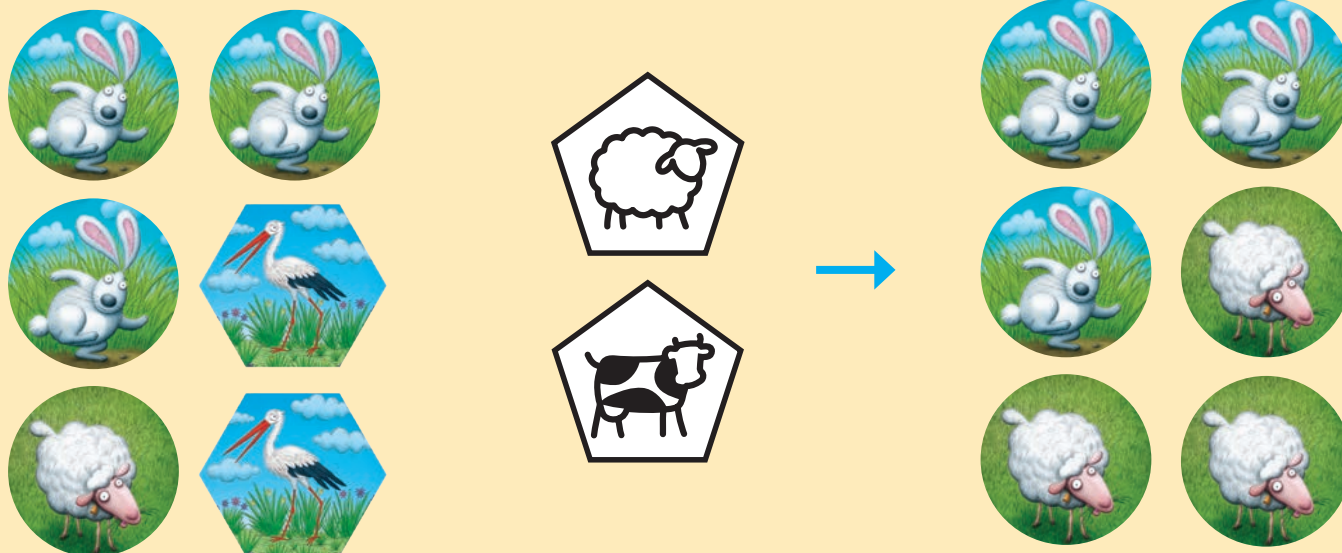


PRZYKŁAD DZIAŁANIA BOCIANA:

Krzysiek wyrzucił na kostce owcę oraz krowę.

Na swojej farmie nie ma krowy, ale ma 1 owcę, tworzy zatem parę i dobiera owcę.

Następnie odkłada 2 bociany i dobiera dodatkową owcę.





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.

Granna Sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47,
03-788 Warszawa granna.pl

GRANNA

00421/3 © 2022 Granna
Wszelkie prawa zastrzeżone
Wyprodukowano w Polsce