

СУПЕР ФЕРМЕР



GRANNA

Таблица обмена

$1 \text{ } \langle \text{goat} \rangle = 6 \text{ } \langle \text{rabbit} \rangle$

$1 \text{ } \langle \text{horse} \rangle = 2 \text{ } \langle \text{cow} \rangle$

$1 \text{ } \langle \text{pig} \rangle = 2 \text{ } \langle \text{goat} \rangle$

$1 \text{ } \langle \text{dog} \rangle = 1 \text{ } \langle \text{goat} \rangle$

$1 \text{ } \langle \text{cow} \rangle = 3 \text{ } \langle \text{pig} \rangle$

$1 \text{ } \langle \text{horse} \rangle = 1 \text{ } \langle \text{cow} \rangle$



СУПЕР ФЕРМЕР

*автор игры: Кароль Борсук
иллюстратор: Пётр Соха*



Суперфермер – это игра, которая появилась в 1943 году в Варшаве. Тогда она называлась «Ферма животных». Игру придумал выдающийся польский математик, профессор Варшавского университета **Кароль Борсук**. Когда немцы захватили Варшаву, Варшавский университет был закрыт, из-за чего профессор потерял работу. Во время войны люди проявляли всяческую изобретательность, чтобы выжить. Для спасения домашнего бюджета профессор решил продавать игру. Комплекты деталей для игры изготавливала вручную жена профессора, пани Зофия Борсук. Автором изображений животных стала пани Янина Сливица. Игра быстро приобрела популярность – сначала, среди друзей семьи профессора, а позднее и у более широкого круга людей. В доме Борсуков не смолкал телефон, а в трубке все чаще звучал вопрос: «Это та самая ферма животных?». После утвердительного ответа обычно следовал заказ. Игрой заинтересовались не только дети, но и взрослые. Она помогала выжить им в те печальные военные времена.

3



Оригинальные экземпляры сгорели в пожарах во время Варшавского восстания в августе 1944 года. К счастью, один экземпляр сохранился, и через много лет после войны вернулся в семью Борсуков. Спустя десятилетия „Суперфермер” продолжает развлекать новые поколения взрослых и детей. По случаю 15-летия со дня выхода обновленной версии „Фермы животных”, мы дарим вам новую версию игры „Суперфермер” - яркую, динамичную, в миниатюрном исполнении. Надеемся, что она вам понравится.

В коробке:

128 карточек с изображениями животных:

4



60 кроликов



24 овцы



20 свиней



12 коров



6 коней



4 маленькие собаки



2 большие собаки



2 двенадцатигранных кубика

Если ты хочешь стать суперфермером, то разводи животных, чтобы получить прибыль. Можешь обменивать своих животных на других, если считаешь, что тебе это выгодно. Чтобы выиграть, ты должен первым собрать стадо, которое состоит хотя бы из 1 коня, 1 коровы, 1 свиньи, 1 овцы и 1 кролика. Однако все твои усилия могут быть напрасны, если не будешь достаточно осторожным! Поблизости охотятся волк и лисица, твои животные могут стать их легкой добычей.

Ход игры

В игре могут принимать участие от 2 до 6 игроков. Когда играют 3 и больше игроков, один из них может взять на себя роль хозяина стада и производить весь обмен животными. В начале игры каждый игрок получает одного кролика в свою ферму. Остальные карточки – основное стадо – находятся вместе, лучше в коробке.

Разведение животных

Игроки по очереди бросают оба кубика. Если игроку повезло бросить кубики так, что на них выпали одинаковые животные, он получает из основного стада карточку с изображением этого животного. Если на одном из кубиков игрок выбросил кролика, то он получает карточку кролика, так как вместе со стартовой карточкой изображение на кубике составляет пару. Когда игрок уже собрал некоторое количество животных, то после следующего броска **он получает из стада столько животных каждого вида, сколько целых пар данного вида он имеет (вместе с теми, что выпали на кубиках).**

ПРИМЕРЫ:

1. Если у игрока было 6 кроликов и 1 свинья, а выбросил он кролика и свинью, то получает 3 кролика и 1 свинью.
2. Если у игрока было 6 кроликов и 1 свинья, а выбросил он овцу и свинью, то получает только 1 свинью.



3. У игрока было 5 кроликов и 1 корова, а выбросил он овцу и свинью; в таком случае игрок ничего не получает.

4. У игрока есть 4 кролика, 2 овцы и 1 конь, а выбросил он 2 свиньи, то из основного стада он получает 1 свинью.

ВНИМАНИЕ! Игрок, у которого нет коня или коровы, не может их получить в результате броска кубиков, т. к. на одном кубике изображен только конь, а на другом только корова. Получить первого коня или корову можно только путем обмена.

Обмен

Перед каждым броском кубиков игрок, если хочет, может произвести один обмен: с основным стадом (если в стаде есть необходимые ему животные) или другим игроком (конечно, если он согласится на такой обмен). Обмен проводится в соответствии с соотношениями, представленными в таблице обмена (стр. 2).

ВНИМАНИЕ! Игрок имеет только 3 возможности обмена животных:

1. несколько животных из стада обменять на одно животное из стада;
2. одно животное обменять на несколько животных из стада (в соответствии с соотношениями, представленными в таблице обмена);
3. обмен между игроками на таких же условиях.

Нельзя торговаться и требовать больше, чем приведено в таблице. Если в основном стаде осталось мало животных, игрок получает из стада (в результате броска или обмена) столько животных, сколько там осталось, теряя право на те виды, которых уже нет в стаде. Например, если в стаде осталось 3 кролика, а игрок в результате броска кубиков должен получить 4 кроликов, то получает он только трех.

ПРИМЕРЫ:

1. Если у игрока 6 кроликов, 1 овца, 2 свиньи, он может поменять их на корову (потому что 6 кроликов = 1 овца, 2 овцы = 1 свинья, 3 свиньи = 1 корова).
2. У игрока 1 конь. Он может обменять его, например, на 1 корову, 2 свиньи и 2 овцы.
3. У игрока 6 кроликов и 2 коровы. Он может совершить один из следующих обменов: обменять 6 кроликов на овцу или 2 коровы на 1 коня.





Потеря животных

Если у игрока на кубике выпала лисица, он теряет в пользу основного стада всех своих кроликов. От потери кроликов в результате броска кубика с изображением лисицы защищает маленькая собака. Когда игрок выбросил лисицу, но у него есть маленькая собака, его животные остаются неприкосновенными, в стадо возвращается только маленькая собака. Если игрок выбросил на кубике волка, он теряет всех своих животных за исключением коня и кроликов (если они у него есть). Большая собака защищает от потери животных в результате выбрасывания на кубике изображения волка. Если игрок выбросил на кубике волка и у него есть большая собака, в стадо возвращается только большая собака, а животные остаются неприкосновенными.

7

ПРИМЕР:

Если игрок выбросил на кубиках волка и лисицу, но у него есть маленькая собака, а большой собаки нет, он лишается всех животных, кроме кроликов и коня.

ВНИМАНИЕ! Большая собака не защищает от лисицы!

Конец игры

Суперфермером становится тот игрок, который первым соберет у себя коня, корову, свинью, овцу и кролика. Остальные игроки могут играть дальше.

