



# 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 Kartentapel, 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 Tiersymbole (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

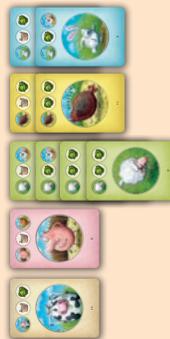
Jeder Farmer überprüft seine Tierreihen und sucht diejenige mit der geringsten Anzahl von Wassersymbolen (einschließlich der Reihen ohne Wassersymbole) und gibt diese dann an. Der Farmer der die höchste Zahl, aber nicht weniger als 1 angibt, bekommt einen Punkt für jedes Wassersymbol auf seiner Farm. 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 and 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 Zavarov, 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](mailto: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](mailto:service@granna.pl) und unterschreiben Sie diese mit Ihrem Vor- und Nachnamen.

[granna.pl](http://granna.pl)

**GRANNA**

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

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

Hergestellt in Polen  
Alle Rechte vorbehalten