



SUPER FARMER

The Card Game



Elementy gry:



110 kart

6 pionków graczy
(drewniane owieczki)żeton
drapieżników

plansza wyników

Cel rozgrywki

Gracze wcielają się w Farmerów. Układając karty w swoich farmach, rywalizują o tytuł karcianego SuperFarmera. Możesz dokładać karty do swojej farmy oraz używać ich jako podarunków dla pozostałych Farmerów. To od ciebie zależy, czy twoje podarunki zostaną przyjęte z uśmiechem, czy z grymasem – i obietnicą odwzajemnienia „niespodzianki”.

Przygotowanie do rozgrywki

1. Umieść planszę na środku pola gry. Możesz ją położyć na słomie w pudełku.
2. Każdy Farmer bierze po 1 owieczkę w wybranym przez siebie kolorze. Wszyscy umieszczają swoje pionki obok planszy.
3. Przetasuj talię i rozdaj karty graczom zgodnie z opisanymi dalej zasadami.

schemat ułożenia dla 4 graczy:



schemat dla 6 graczy:



Uwaga: Grając w 4 lub mniej graczy, usuń wszystkie karty konia oraz 4 karty kotów.

Rozdaj karty każdemu Farmerowi – zgodnie z tabelą:

Liczba Farmerów	Liczba kart dla Farmera	Liczba kart w talii dodatkowej
2 oraz 4	8	8
3	8	6
5	6	6 oraz 4
6	6	6 oraz 6

Czym jest talia dodatkowa:

pozwała wszystkim graczom utrzymać równą płynność rozgrywki. Bez niej pierwszy Farmer musiałby czekać przez całą kolejkę, aż ostatni Farmer przekaże mu karty; dopiero wtedy mógłby podjąć decyzję dotyczącą dalszych kroków. Talia dodatkowa pozwala mu od razu zaplanować kolejny ruch.

4. Następnie przydziel karty do talii dodatkowych – jak opisano w tabeli powyżej. Umieść talie w pobliżu Farmerów zgodnie ze schematem u góry strony.

W grze 5-osobowej stwórz 2 talie dodatkowe: umieść pierwszą talię dodatkową z 6 kartami – w pobliżu pierwszego Farmera – oraz drugą talię dodatkową z 4 kartami – w pobliżu czwartego Farmera.

W grze 6-osobowej stwórz dwie talie dodatkowe: umieść pierwszą talię dodatkową z 6 kartami – w pobliżu pierwszego Farmera – oraz drugą talię dodatkową z 6 kartami – w pobliżu czwartego Farmera.

Jak grać?

Gra trwa przez 2 rundy, a każda runda składa się z 3 faz:

1. Zarządzanie farmą
2. Przekazanie podarunków
3. Punktacja

Faza 1 – Zarządzanie farmą

Rozpoczyna Farmer, który ostatnio odwiedził farmę lub najmłodszy gracz. Rozgrywka jest kontynuowana w kolejności zgodnej z kierunkiem obrotu wskazówek zegara – dopóki nie zostaną zagrane wszystkie karty znajdujące się w rękach Farmerów. W następnej rundzie zmieni się kierunek ruchu – na przeciwny do obrotu wskazówek zegara.

Podczas zarządzania farmą musisz wykonać 3 akcje – w następującej kolejności:

I – Dodaj jedną kartę do swojej farmy.

II – Podaruj kartę innemu Farmerowi.

III – Połóż zakryte karty przed kolejnym Farmerem, a następnie pobierz zestaw kart leżący obok ciebie.

Jeżeli jesteś Farmerem rozpoczynającym, weź do ręki wszystkie karty z talii dodatkowej, która leży obok ciebie.

Istnieją dwa rodzaje kart:

Karty zwierząt

Znajdują się na nich ikony:

- zwierząt,
- kapusty,
- wody,
- małego i dużego psa (używane w trybie rozgrywki z drapieżnikami).

Karty kotów

Koty to wolne duchy. Chodzą swoimi ścieżkami, zatem w grze mogą zostać **dodane** do każdego zestawu. Karta kota pełni rolę **jokera**. Nie można ułożyć kolumny zwierząt wyłączone z karty kota.

I – Dodaj kartę do swojej farmy

Wybierz kartę z ręki i umieść ją – odkrytą – przed sobą. Jeśli masz już przed sobą kartę takiego samego zwierzęcia, dołóż nową kartę tak, aby stworzyć kolumnę. Każdą kolejną kartę tego zwierzęcia należy dokładać do tej kolumny. Połóż kartę w taki sposób, aby widoczne były ikony umiejscowione u góry.



Krzysiek wybiera ze swoich kart świnkę i dokłada ją do wcześniej położonej karty świnki.

Dokładając do swojej farmy kartę z ikoną kapusty, zdobywasz natychmiast 1 punkt za każdą ikonę kapusty znajdującą się na kartach powyżej (nie licząc właśnie dołożonej karty).

Ewa w swojej turze dołożyła kartę owieczki z ikoną kapusty. Na wcześniej zagryanych kartach owieczek są już 2 ikony kapusty. Ewa przesuwa swój pionek o 2 pola na planszy.



II – Podaruj kartę innemu Farmerowi

Wybierz kartę z ręki i – odkrytą – umieść poziomo przed farmą innego gracza – jako kartę podarowaną.

Nie możesz podarować karty Farmerowi, który już osiągnął limit podarowanych kart.

Liczba Farmerów

Limit podarowanych kart na Farmera

2

6

3 - 4

5

5 - 6

4



Uwaga: Jeśli wszyscy pozostali Farmerzy osiągnęli już limit podarowanych kart, to odrzuć ostatnią kartę z ręki, dobierz losowo kartę z talii i dołóż ją do własnych podarowanych kart.

III – Przekaż resztę swoich kart

Wszystkie pozostałe karty znajdujące się w twojej dłoni połóż zakryte obok Farmera następnego w kolejności (znajdującego się po lewej – w pierwszej rundzie – lub po prawej – w rundzie drugiej). Weź do ręki karty leżące obok ciebie (przekazane przez poprzedniego gracza lub karty z talii dodatkowej).

Uwaga do rozgrywki 5 – 6 osobowej – W pierwszej turze Farmer rozpoczynający oraz czwarty dobierają karty z tali dodatkowych. W kolejnych Farmer 4-ty zawsze dobiera karty, przekazane mu w poprzedniej turze.

Faza 2 – Dodaj podarowane karty do swojej farmy

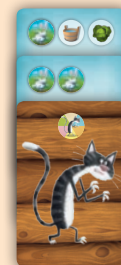
Po umieszczeniu na stole ostatniej karty w rundzie wszyscy Farmerzy jednocześnie dodają podarowane im karty zwierząt do swoich farm – w dowolnej kolejności. W razie potrzeby dodaj punkty z kart z ikonami kapusty. Następnie dodawane są podarowane karty kotów – zgodnie z kolejnością danej rundy, od Farmera rozpoczynającego.

Faza 3 – Punktacja

Na koniec każdej rundy należy podliczyć punkty. Odbywa się to w dwóch etapach:

1. Farmerzy podliczają punkty za każdą kolumnę zwierząt – w następującej kolejności: królik, kura, owca, świnka, krowa oraz koń (w rozgrywce dla 5-6 graczy).

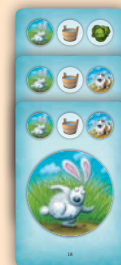
Zaczynając od królika, każdy farmer sumuje ikony zwierząt (oprócz psów) na danym typie kart zwierząt (w tym na kartach kota). Farmer z największą liczbą ikon zwierzątek przesuwa swój pionek o tyle pól, ile ikon zwierzątek znalazło się w podliczonej kolumnie. W przypadku remisu obaj farmerzy zdobywają punkty.



Asia podliczyła swoje karty królików. Ma w sumie 3 ikony królika. Na koniec rundy dokłada do kolumny królików jednego kota. Działa on jak joker, dając Asi łączną sumę 4 ikon w kolumnie królików.

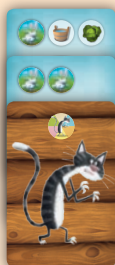
Robert ma w swojej kolumnie 3 karty królików.

Zatem Asia przesuwa swoją owieczkę o 4 pola na planszy punktacji.



2. Po podliczeniu punktów za wszystkie kolumny:

- + dodaj 1 punkt za każdą ikonę wody na swojej farmie,
- odejmij 1 punkt za każdą kartę kota na swojej farmie.



Asia ma na swoich kartach tylko 1 ikonę wody, przesuwa więc swój pionek o 1 pole na planszy punktacji. Następnie cofa swój pionek o 1 pole, odejmując 1 punkt za kartę kota. (Czyli pionek pozostaje w miejscu, w którym stał poprzednio.)

Robert ma 3 ikony wody na kartach królika – przesuwa zatem swój pionek o 3 pola.



Punktacja za ikony wody – tryb zaawansowany

Każdy Farmer sprawdza swoje kolumny w poszukiwaniu tej z najmniejszą liczbą ikon wody (w tym 0 wody), a następnie deklaruje tę liczbę.

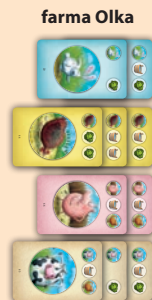
Farmer, który zadeklarował najwyższą liczbę, ale nie mniejszą niż 1, zdobywa po 1 punkcie za każdą ikonę wody na całej swojej farmie.

Reszta Farmerów nie otrzymuje żadnych punktów za wodę. **Uwaga:**

Jeśli wszyscy Farmerzy zadeklarowali 0, żaden z nich nie otrzymuje punktów. W przypadku remisu wszyscy remisujący Farmerzy zdobywają punkty.

Ewa deklaruje wartość 0.

Olek i Robert deklarują 1. Ewa nie zdobędzie żadnych punktów za wodę. Olek i Robert remisują i obydwaj zdobywają punkty za wszystkie ikony wody na swoich farmach. Olek otrzymuje 8 punktów, a Robert 5 punktów.



Po przyznaniu punktów zagrane karty pozostają na stole. Osoba po prawej stronie pierwszego Farmera zostaje Farmerem rozpoczynającym. W drugiej rundzie kolejność rozgrywania tur zmienia się na przeciwną do kierunku obrotu wskazówek zegara, a Farmerzy przekazują karty Farmerom po prawej stronie.

Po podliczeniu punktów z drugiej rundy następuje koniec gry.

Koniec gry

Farmer z najwyższym łącznym wynikiem zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa Farmer z najdłuższą kolumną zwierząt (czyli największą liczbą kart danego rodzaju). Jeśli i to nie rozstrzygnie o wygranej, remisujący Farmerzy wspólnie cieszą się zwycięstwem.



Tryb zaawansowany – drapieżniki

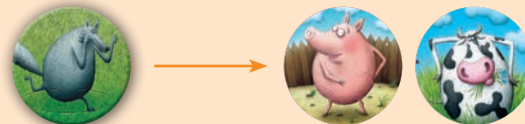
Na niektórych kartach zwierząt znajdują się ikony małego oraz dużego psa (pełnią one tę samą funkcję – chronią przed atakiem drapieżników).

W rozgrywce w trybie drapieżników używany jest dwustronny żeton. Na początku każdej rundy Farmer rozpoczynający podrzuca żeton nad stołem. Wynik tego rzutu (wilk lub lis) wyznacza, które drapieżniki zaatakują w tej rundzie w fazie punktacji.

Lis atakuje króliki, kury oraz owce.



Wilk atakuje świnki oraz krowy.



Atak drapieżników następuje w fazie punktacji, ale przed sprawdzeniem, kto ma najwięcej ikon zwierząt każdego typu.

Dla każdego atakowanego zwierzęcia Farmerzy sumują liczbę ikon psa

na zagranych kartach. Jeśli wszyscy Farmerzy mają ten sam wynik (w tym 0), drapieżniki nie atakują. Jeżeli co najmniej jeden Farmer ma większą liczbę psów niż pozostali, to Farmerzy (jeden lub więcej) z najmniejszą liczbą psów zostają zaatakowani przez wilka lub lisa. Zaatakowani farmerzy muszą usunąć jedną wybraną przez siebie kartę zwierząt z zaatakowanej kolumny (nie można usuwać karty kota). Po rozpatrzeniu ataków na wszystkie zwierzęta, na które poluje dany drapieżnik, przechodzicie do fazy podliczania punktów. W rzadkim przypadku, gdy w wyniku ataku drapieżników w kolumnie zwierzaków pozostaną tylko karty kotów (jedna lub więcej), należy usunąć z gry wszystkie karty z tej kolumny.

Jeśli chcecie, by gra była jeszcze większym wyzwaniem, możecie zdecydować się na tryb drapieżników bez użycia żetonu drapieżników. W każdej rundzie polować będą zarówno wilk, jak i lis.

Tryb drużynowy

Ten tryb jest odpowiedni dla 4 lub 6 graczy. Drużyny w grze 6-osobowej mogą składać się z 2 lub 3 graczy. Farmerzy z jednej drużyny nie mogą siedzieć obok siebie ani udzielać sobie informacji o tym, jakie karty mają w ręku. Dozwolone jest sugerowanie, komu warto wręczyć kartę. Po tym, gdy partner ujawni, którą kartę chce dać innemu Farmerowi, członkowie zespołu mogą mu doradzić, komu najlepiej ją podarować (niezależnie od tego, czy karta miałaby trafić na farmę przeciwnika, czy do członka drużyny). Wszyscy członkowie zespołu współdzielą 1 pionek. Kiedy Farmerzy zdobywają punkty, przesuwać pionek swojej drużyny o odpowiednią liczbę pól na planszy. Drużyna z największą liczbą punktów wygrywa.

Podziękowania: Autor gry Yaniv Kahana pragnie szczególnie podziękować: Sally Halon, Galitowi, Itai, Eranowi, Maayanie, Yosefowi oraz Arieowi Kahanie, Aleksandrowi Redwanowi, Orenowi Shaininowi, Sophie Leg Eden, Yanivowi Ofirowi, Izi Eshkenazi, Yakirowi Morchaimowi, Ohadowi Bergmannowi, Richardowi Halonowi, Vitalowi Pinchasowi, Itayowi Abulafie, Tamirowi Aloushowi, Amirowi Gurowi, Eliranowi Tellerowi, Piniemu Shekhterowi, Oferowi Frankowi, Marii i Dimie Vilenskim, Idanowi Cohenowi, Imriemu Halpertowi, Guyowi Zavarze, Nirowi Biranowi, Danielowi Greinerowi, Simone Lucianiem, oraz wszystkim innym przyjaciółom – za ich wsparcie i cenne sugestie.

Gra Super Farmer, the Card Game została zaprojektowana przy pomocy członków grupy



Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

granna.pl

GRANNA

facebook.com/grannagry