



**МОСИГРА**

**Всероссийская сеть магазинов настольных игр**

**[www.mosigra.ru](http://www.mosigra.ru)**



# СУПЕР ФЕРМЕР

**ИГРА ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ**  
**2-6 игроков в возрасте старше 8 лет**

## *Содержание коробки:*

128 картонных карточек  
с изображением животных:  
60 кроликов,  
24 овечек,  
20 свиней,  
12 коров,  
6 коней,  
4 маленьких собачек,  
2 больших собак,

2 разных кубика  
с двенадцатью  
сторонами,  
таблица обмена,  
инструкция.



Перед тем как приступить к игре  
следует согнуть таблицу обмена  
по обозначенной линии сгиба.  
/см.рисунок/

## ИНСТРУКЦИЯ ИГРЫ

Если ты животновод и хочешь стать супер фермером, то Ты разводишь животных чтобы получить прибыль. Можешь обменивать свои животные на другие, если окажется что тебе это выгодно. Чтобы выиграть, ты должен первым получить стадо состоящее по крайней мере из коня, коровы, свиньи, овечки и кролика. Однако все Твои планы могут не осуществиться, если не будешь очень осторожным! В близости охотятся волк и лиса, лёгкой добычей которых могут оказаться Твои животные.

**GRANNA®**

## ХОД ИГРЫ

В игре могут принимать участие от 2 до 6 игроков. Один из них если захочет, может непосредственно не принимать участие в игре, а только исполнять роль опекуна стада и осуществлять весь обмен животных. В начале игры игроки не имеют никаких животных. Все карточки находятся в главном стаде, т.е. лучше всего в коробке.

## РАЗВЕДЕНИЕ ДОМАШНИХ ЖИВОТНЫХ

Игроки по очереди бросают всегда двумя кубиками. Если игрок бросил кубиками так, что на обоих будет то же самое животное, то получает его из главного стада. Когда после нескольких очередей игрок имеет уже какие-то животные, то после следующего броска получает из стада столько животных полученного вида, сколько имеет ЦЕЛЫХ ПАР данного вида (вместе с полученными на кубиках).

### ПРИМЕРЫ:

- 1. Если игрок имел 6 кроликов и 1 свинью, а получил кубиком кролика и свинью, то получает 3 кролика и 1 свинью.
- 2. Если игрок имеет 6 кроликов и 1 свинью, получил кубиком овечку и свинью, то получает только 1 свинью.
- 3. Игрок имеет 5 кроликов и 1 корову, а получил кубиком овечку и свинью: в таком случае ничего не получает.
- 4. Когда игрок имеет 4 кролика, 2 овечки и 1 лошадку, а бросил кубиком 2 свиньи, то из главного стада получает 1 свинью.

**ВНИМАНИЕ!** Игрок, у которого нет коня или коровы, не может в результате броска получить такое животное, если на одном кубике представлен конь, а на другом корова. Получение первого коня или коровы может наступить только путём обмена.

## ОБМЕН

Перед каждым броском кубиками игрок, если захочет, может сделать один обмен:

- с главным стадом  
(если в стаде находятся нужные ему животные) либо

● с другим игроком

(конечно если тот согласится на такой обмен).

Обмен проводится согласно соотношениям представленным в таблице обмена.

### ТАБЛИЦА ОБМЕНА

1 овечка = 6 кроликов

1 свинья = 2 овечки

1 корова = 3 свиньи

1 конь = 2 коровы

1 маленькая собачка = 1 овечка

1 большая собака = 1 корова



**ВНИМАНИЕ:** Игрок может несколько животных обменять на одно животное. Может также одно животное обменять на несколько животных - учитывая соотношения представленные в таблице обмена. Нельзя торговаться и требовать больше чем представлено на таблице.

Если в стаде осталось мало животных, то игрок получает из стада (в результате броска кубиком или обмена) только такое количество животных которое там осталось, теряя право на те виды которых в стаде уже нет.

Например, если в стаде осталось 3 кролика, а игрок в результате броска кубиками должен получить 4 кролика, то получает только три.

### ПРИМЕРЫ:

● 1. Игрок имеет 6 кроликов и 2 коровы. Может сделать только один из трёх обменов: либо 6 кроликов обменять на овечку, либо поменять 2 коровы на коня, или 1 корову обменять на 3 свиньи.

● 2. Игрок который имеет 6 кроликов, 1 овечку, 2 свиньи, если захочет то может их обменять на 1 корову (так как 6 кроликов это 1 овечка, 2 овечки это 1 свинья, а 3 свиньи это 1 корова).

● 3. Игрок имеет 1 коня, может его обменять например на 1 корову, 2 свиньи и 2 овечки.

**GRANNA®**

## ПОТЕРЯ ЖИВОТНЫХ

Если игрок получит на кубике лису, то теряет в пользу стада всех своих кроликов.

Если получит на кубике волка, то теряет все свои животные, за исключением коня и маленькой собачки (если их имеет).

**ПРИМЕР:** Если игрок получил кубиком волка и лису, имеет маленькую собачку, но не имеет большой собаки, то теряет все свои животные кроме коня.

От потери в результате получения на кубике лисы охраняет игрока маленькая собачка. Если игрок получает лису а имеет маленькую собачку, то его животные остаются нетронутыми: в стадо возвращается только маленькая собачка.

Большая собака охраняет игрока от потери в результате получения кубиком изображения волка. Если игрок получает на кубике волка и имеет большую собаку, то его животные остаются нетронутыми; в стадо возвращается только большая собака.

**ВНИМАНИЕ!** Большая собака не охраняет от лисы.

## КОНЕЦ ИГРЫ:

Супер фермером оказывается тот игрок, который в своём хозяйстве будет иметь по крайней мере по одной лошади, корове, свиньи, овечке и кролику. Остальные игроки могут играть дальше.

Предлагаем наши другие игры:

