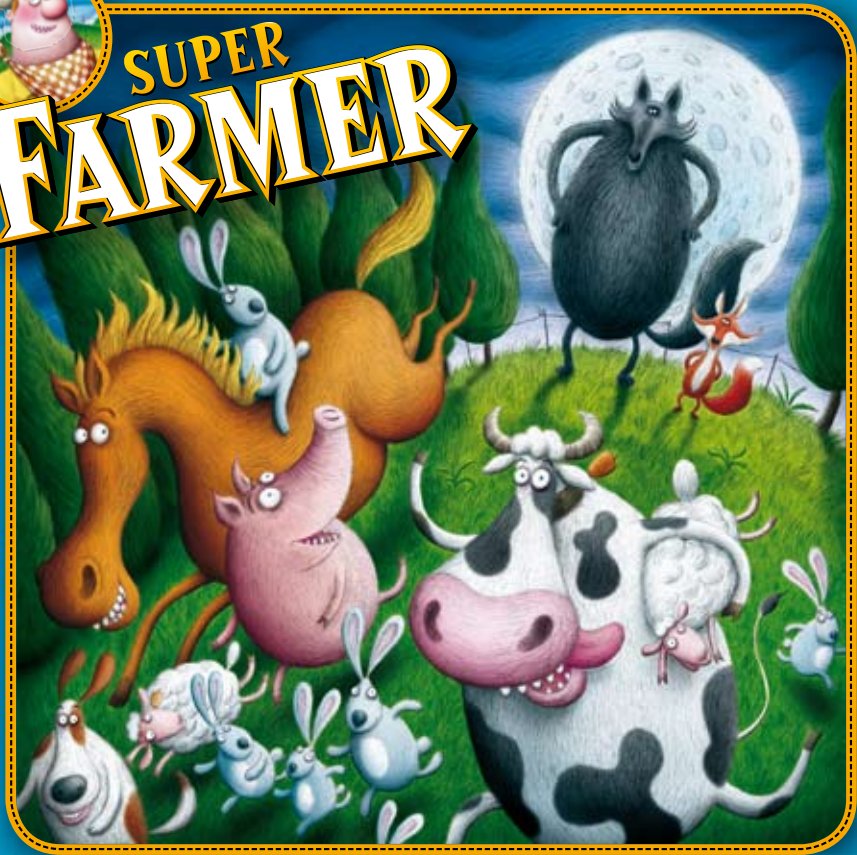




SUPER FARMER



I S T R U Z I O N I

GRANNA®





prof. Karol Borsuk

Super farmer è un gioco creato in Varsavia nel 1943 con il nome di Hodowla Zwierząt (La Piccola Fattoria degli Animali) da un grande matematico Polacco, il Professor Karol Borsuk. Quando i Nazisti chiusero

l'Università di Varsavia, il Professore perse il suo lavoro. Durante la guerra, le persone furono molto abili a cercare nuovi lavori per tirare avanti. L'idea del Professore per salvare il bilancio della sua famiglia fu quella di vendere questo gioco alla popolazione locale. Così creò delle scatole del gioco direttamente in casa, facendosi aiutare da sua moglie, Zofia Borsukowa. Le figure erano disegnate da Janina Sliwicka. Il gioco diventò molto popolare tra gli amici di famiglia e, più tardi, molti polacchi si ritrovarono a giocare al gioco.

Il telefono nell'appartamento di Borsuk non smise mai di suonare e tutte le volte che il professore rispondeva, poteva sentire: E' questa la Piccola Fattoria degli Animali? L'ordine arrivava subito dopo la conferma.

Il gioco diede gioia non solo ai bambini, ma aiutò anche gli adulti a sopravvivere alle dure e tristi serate dell'occupazione tedesca.





Le copie originali del gioco bruciarono insieme a tutta la città durante la Rivoluzione di Varsavia nell'Agosto del 1944. Fortunatamente, una delle scatole sopravvisse e molti anni dopo la guerra fu restituita alla famiglia Borsuk. Questo divenne il prototipo del gioco che avete tra le mani.

Sei un contadino e vuoi diventare un “super” contadino. Per fare ciò i tuoi animali devono moltiplicarsi e portarti così profitti. Puoi scambiare gli animali al mercato per riceverne altri, liberamente, come ritieni più vantaggioso. Per vincere la partita devi essere il primo a possedere una mandria contenente almeno un cavallo, una mucca, un maiale, una pecora e un coniglio. Ma tutti i tuoi piani possono andare in fumo se non sarai abbastanza prudente! Una volpe e un lupo sono sempre in agguato, pronti a rubare una facile preda.



Lo Sviluppo del gioco

Questo è un gioco per 2-4 giocatori. Uno dei giocatori può scegliere di non partecipare alla partita e di controllare la mandria principale, dando i vari animali ai giocatori e prendendosi cura di ogni scambio che i giocatori faranno durante il gioco. All’inizio della partita, ogni giocatore prende un tabelloncino che rappresenta la sua fattoria. Ogni giocatore prende anche un coniglio e lo mette nella sua fattoria. Tutte le tessere rimangono nella mandria principale, ovvero nella scatola. Se siete in tanti, potete sempre allargare il gioco a 5 e 6 giocatori: i due tabelloncini in più verranno dati a questi giocatori.

Come moltiplicare i propri animali

A turno i giocatori tirano i dadi. Gli animali ottenuti con il tiro dei dadi rappresentano gli animali che si moltiplicano all’interno della propria fattoria. Il giocatore riceverà un nuovo animale **per ogni coppia di animali completa** presente nella sua fattoria. Nel contare le coppie di animali, si contano sia gli animali sul tabelloncino di gioco che quelli usciti con i dadi. Gli esempi di seguito riportati vi aiuteranno a capire questo semplice meccanismo.





ESEMPLI:

1. Un giocatore ha 6 conigli e 1 maiale. Tira i dadi e ottiene un coniglio e un maiale. Può prendere dalla mandria principale 3 conigli e 1 maiale.
2. Un giocatore ha 6 conigli e 1 maiale. Tira i dadi e ottiene una pecora e un maiale. Può prendere solo un maiale.
3. Un giocatore ha 5 conigli e 1 mucca. Tira i dadi e ottiene una pecora e un maiale. Non prende niente.

4. Un giocatore ha 4 conigli, 2 pecore e 1 cavallo. Tira i dadi e ottiene due maiali. Può prendere un maiale.

ATTENZIONE! Il giocatore che non ha né un cavallo né una mucca, non può riceverli come risultato del tiro di dado, dato che c'è solo un cavallo su un dado e una mucca sull'altro.

Quindi, il primo cavallo o la prima mucca vanno presi scambiandoli al mercato.

Scambio

Prima di ogni tiro di dado, il giocatore può decidere di scambiare alcuni animali: può farlo sia con la mandria principale (andando al mercato) che con un altro giocatore (se quel giocatore è d'accordo).

Gli scambi devono seguire la Tabella degli Scambi sotto riporta.

$$1 \text{  } = 6 \text{ $$

$$1 \text{  } = 2 \text{ $$

$$1 \text{  } = 2 \text{ $$

$$1 \text{  } = 1 \text{ $$

$$1 \text{  } = 3 \text{ $$

$$1 \text{  } = 1 \text{ $$

ATTENZIONE! Un giocatore ha solo 2 modi per scambiare gli animali:

1. molti animali per uno solo; 2. un solo animale per molti altri (seguendo quanto riportato nella Tabella degli Scambi). I giocatori non possono chiedere più di quanto mostrato nella Tabella.

Se non ci sono abbastanza animali nella mandria principale, il giocatore riceve solo gli animali disponibili, perdendo quelli che non ci sono.

Per esempio, se ci sono solo 3 conigli disponibili e un giocatore, come risultato del tiro di dado, ottiene 4 conigli, ne prenderà solo 3 (perdendone 1).



ESEMPI:

- 1. Un giocatore ha 6 conigli e 2 mucche. Può, se vuole, fare uno di questi scambi:
6 conigli per una pecora o 2 mucche per un cavallo.*
- 2. Un giocatore ha 6 conigli, 1 pecora e 2 maiali e può scegliere di scambiarli per una mucca (dato che 6 conigli = 1 pecora, 2 pecore = 1 maiale e 3 maiali = 1 mucca).*
- 3. Un giocatore ha 1 cavallo. Potrebbe scambiarlo, ad esempio, per 1 mucca, 2 maiali e 2 pecore.*





Perdere gli Animali

Se un giocatore ottiene **una volpe** come risultato di un tiro, perde tutti i conigli meno uno (tornano nella mandria principale). **Un cane piccolo** protegge un giocatore da questa perdita ma, se il giocatore ottiene una volpe mentre ha un cane piccolo, perde il suo cane e mantiene tutti i suoi conigli. Se un giocatore tira e ottiene un **lupo**, perde tutti gli animali ad eccezione dei cavalli e dei conigli (se ne aveva prima dell'attacco del lupo naturalmente). **Un cane grosso** protegge un giocatore da questa perdita. Se un giocatore ottiene un lupo mentre ha un cane grosso, i suoi animali rimangono sul tabellone, ma il giocatore perde il cane. L'unico modo per ottenere un cane grande o un cane piccolo è quello di scambiarli con la mandria principale.

La fine del gioco

Per diventare un "super" contadino, un giocatore deve avere sul suo tabellone almeno un cavallo, una mucca, un maiale, una pecora e un coniglio. Il resto dei giocatori possono continuare il gioco se lo desiderano.





La scatola include:

6 Tabelloncini

2 Dadi a 12 facce differenti

120 Tasselli con figure di animali:

60 conigli, 24 pecore, 20 maiali,

12 mucche, 4 cavalli,

4 piccoli cani di plastica

2 grossi cani di plastica

Istruzioni





07086/3

RG2007



www.granna.pl www.superfarmer.pl