

super
FARMER



GRA RODZINNA
DLA 2-6 OSÓB
W WIEKU POWYŻEJ 7 LAT



GRANNA®

**HODUJESZ ZWIERZĘTA,
POWIĘKSZASZ STADO,
POMNAŻASZ SWÓJ ZYSK!**



SUPERFARMER to gra, która powstała w Warszawie w 1943 roku. Nosiła wtedy tytuł **HODOWLA ZWIERZĄTEK**. Jej autorem jest wybitny polski matematyk, profesor **Karol Borsuk**. Gdy Niemcy zamknęli Uniwersytet Warszawski, profesor został bez pracy. W czasie wojny ludzie dokonywali cudów pomysłowości w poszukiwaniu źródeł utrzymania.

Pomysłem profesora na ratowanie budżetu rodzinnego była sprzedaż gry. Zestawy do **HODOWLIZWIERZĄTEK** przygotowywała metodami domowymi żona profesora, pani Zofia Borsukowa. Autorką rysunków zwierzątek była pani Janina Śliwicka. Gra zyskała wielką popularność – najpierw wśród przyjaciół rodziny, a potem w coraz



szerszych kręgach osób znajomych i nieznajomych. W domu państwa Borsuków rozdzwonił się telefon, a w słuchawce co i rusz można było usłyszeć pytanie: Czy to hodowla zwierzątek? Po potwierdzeniu następowała zamówienie i gry trafiały do sklepu.

Gra bawiła nie tylko dzieci, wciągała także dorosłych, pomagając im przetrwać smutne okupacyjne wieczory. Oryginalne egzemplarze gry spłonęły wraz z miastem w czasie powstania warszawskiego, w sierpniu 1944 roku. Szczęśliwie jeden z egzemplarzy zachował się poza Warszawą i wiele lat po wojnie wrócił do rodziny Borsuków. (Możecie go obejrzeć na zdjęciu obok.)

Z inicjatywy pani Zofii Borsukowej, z okazji jej 90 urodzin oraz w 15 rocznicę śmierci profesora Karola Borsuka wznowiamy HODOWŁĘ ZWIERZĄTEK, by bawić kolejne pokolenia dzieci i rodziców.

Warszawa, czerwiec 1997

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

128 kartoników
z obrazkami zwierząt:

- 60 królików
- 24 owce
- 20 świń
- 12 krów
- 6 koni
- 4 małe psy
- 2 duże psy



2 różne
dwunastościenne kostki
Tabela wymian
Instrukcja

Przed przystąpieniem do gry
należy zgiąć tabelę wymian
wg wytłoczonej linii (patrz rysunek).

INSTRUKCJA DO GRY

Jesteś hodowcą zwierząt i chcesz zostać **superfarmerem**. Twoje zwierzęta rozmnażają się, a to przynosi ci zysk. Możesz zamieniać wyhodowane zwierzęta na inne, jeśli uznasz, że to się opłaca. Aby zwyciężyć, musisz jako pierwszy uzyskać stado złożone co najmniej z konia, krowy, świń, owcy i królika. Jednak wszystkie Twoje plany mogą zostać zniweczyte, jeśli nie zachowasz należytej ostrożności! W okolicy grasują bowiem wilk i lis, których łatwym łupem mogą paść Twoje zwierzęta.

PRZEBIEG GRY

W grze może brać udział od 2 do 6 osób. Jedna z nich, jeśli chce, może się bezpośrednio nie angażować w grę, a tylko pełnić funkcję opiekuna stada i dokonywać wszystkich wymian. Początkowo gracze nie mają żadnych zwierząt. Wszystkie kartoniki znajdują się w głównym stadzie, czyli najlepiej – w pudełku.

ROZMNAŻANIE ZWIERZĄT

Gracze rzucają kolejno, zawsze dwiema kostkami. Jeśli gracz rzuci kostkami tak, że na obu wypadnie takie samo zwierzę, to dostaje to zwierzę ze stada głównego. Gdy po kilku kolejkach gracz ma już jakieś zwierzęta, to po następnym rzucie otrzymuje ze stada tyle zwierząt wyrzuconego gatunku, ile ma **PEŁNYCH PAR** tego gatunku (łącznie z wyrzuonymi na kostkach).

PRZYKŁADY:

● 1. Jeśli gracz miał 6 królików i 1 świnę, a wyrzucił królika i świnę, to dostaje 3 króliki i 1 świnę.

● 2. Jeżeli gracz miał 6 królików i 1 świnę, wyrzucił owcę i świnę, to otrzymuje tylko 1 świnę.

● 3. Gracz miał 5 królików i 1 krowę, a wyrzucił owcę i świnę; w tej sytuacji nie dostaje nic.

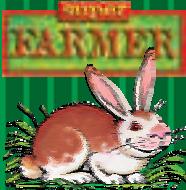
● 4. Gdy gracz miał 4 króliki, 2 owce i 1 konia, a wyrzucił 2 świnie, to z głównego stada otrzymuje 1 świnę.

UWAGA! Gracz, który nie ma konia lub krowy, nie może w wyniku rzutu otrzymać takiego zwierzęcia, ponieważ na jednej kostce umieszczony jest koń, a na drugiej krowa. Uzyskanie pierwszego konia lub krowy może nastąpić tylko w wyniku wymiany.

WYMIANA

Przed każdym rzutem kostkami gracz, jeśli zechce może dokonać jednej wymiany:





- z głównym stadem (o ile stado ma potrzebne mu zwierzęta) lub
- z innym graczem (oczywiście jeżeli ten się na to zgodzi).

Wymiany odbywają się zgodnie z przelicznikami przedstawionymi w tabeli wymian.

TABELA WYMIAN

1 owca	=	6 królików
1 świnia	=	2 owce
1 krowa	=	3 świnie
1 koń	=	2 krowy
1 mały pies	=	1 owca
1 duży pies	=	1 krowa

UWAGA! Gracz może kilka zwierząt zamienić na jedno zwierzę. Może też jedno zwierzę wymienić na kilka zwierząt – zachowując przeliczniki podane w tabeli wymian. Nie można się targować i żądać więcej niż to wynika z tabeli.

Jeśli w stadzie jest już mało zwierząt, to gracz otrzymuje ze stada (w wyniku rzutu kostką lub wymiany) jedynie tyle, ile ich tam jest, tracąc prawo do brakujących.

Na przykład, jeśli w stadzie pozostały 3 króliki, a gracz w wyniku rzutu kostkami powinien otrzymać 4 króliki, to dostaje tylko trzy.

PRZYKŁADY:

● 1. Gracz ma 6 królików i 2 krowy. Może dokonać tylko jednej z trzech wymian: albo 6 królików wymienić na owcę, albo zamienić 2 krowy na konia, albo 1 krowę wymienić na 3 świnie.

● 2. Gracz, który ma 6 królików, 1 owcę, 2 świnie, gdy zechce może je zamienić na 1 krowę (bo 6 królików to 1 owca, 2 owce to 1 świnia, a 3 świnie to 1 krowa).

● 3. Gracz ma 1 konia, może go wymienić na przykład na 1 krowę, 2 świnie i 2 owce.

UTRATA ZWIERZĄT

Jeśli gracz wyrzuci lisa, to traci na rzecz stada wszystkie posiadane króliki.

Jeśli wyrzuci wilka, traci wszystkie posiadane zwierzęta, z wyjątkiem konia i małego psa (jeśli je ma).

PRZYKŁAD: Jeżeli gracz wyrzuci wilka i lisa, ma małego psa, ale nie posiada dużego, to traci wszystkie zwierzęta poza koniem.

Od straty wynikającej z wyrzucenia **lisa** chroni gracza **mały pies**. Jeżeli gracz wyrzuci lisa, a ma małego psa to jego zwierzęta pozostają nietknięte; do stada wraca jedynie mały pies.

Od straty spowodowanej wyrzuceniem **wilka** chroni **duży pies**. Jeżeli gracz wyrzuci wilka, a ma dużego psa, to jego zwierzęta pozostają nietknięte; do stada wraca jedynie duży pies.

UWAGA! Duży pies nie chroni przed lisem.

KONIEC GRY

Superfarmerem zostaje ten z graczy, w którego hodowli znajdzie się przynajmniej po jednym koniu, krowie, świń, owcy i króliku. Pozostali mogą grać dalej.

POWODZENIA

www.granna.pl

www.superfarmer.pl

info@granna.pl

Drogi Kliencie !

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adres: GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.



Miejsce zakupu:

Data zakupu:

Brakujące elementy:

Imię i nazwisko,
adres:

Gra przygotowali:

autor ilustracji:

Sławomir Jezierski,
redakcja instrukcji:

Ewa Falkowska,
Wojciech Widłak,



GRANNA®

konsultacja merytoryczna:

Michał Stajszczak,

projekt graficzny:

GRANNA/Dorota Woyke,

organizacja produkcji:

Andrzej Bracha

8