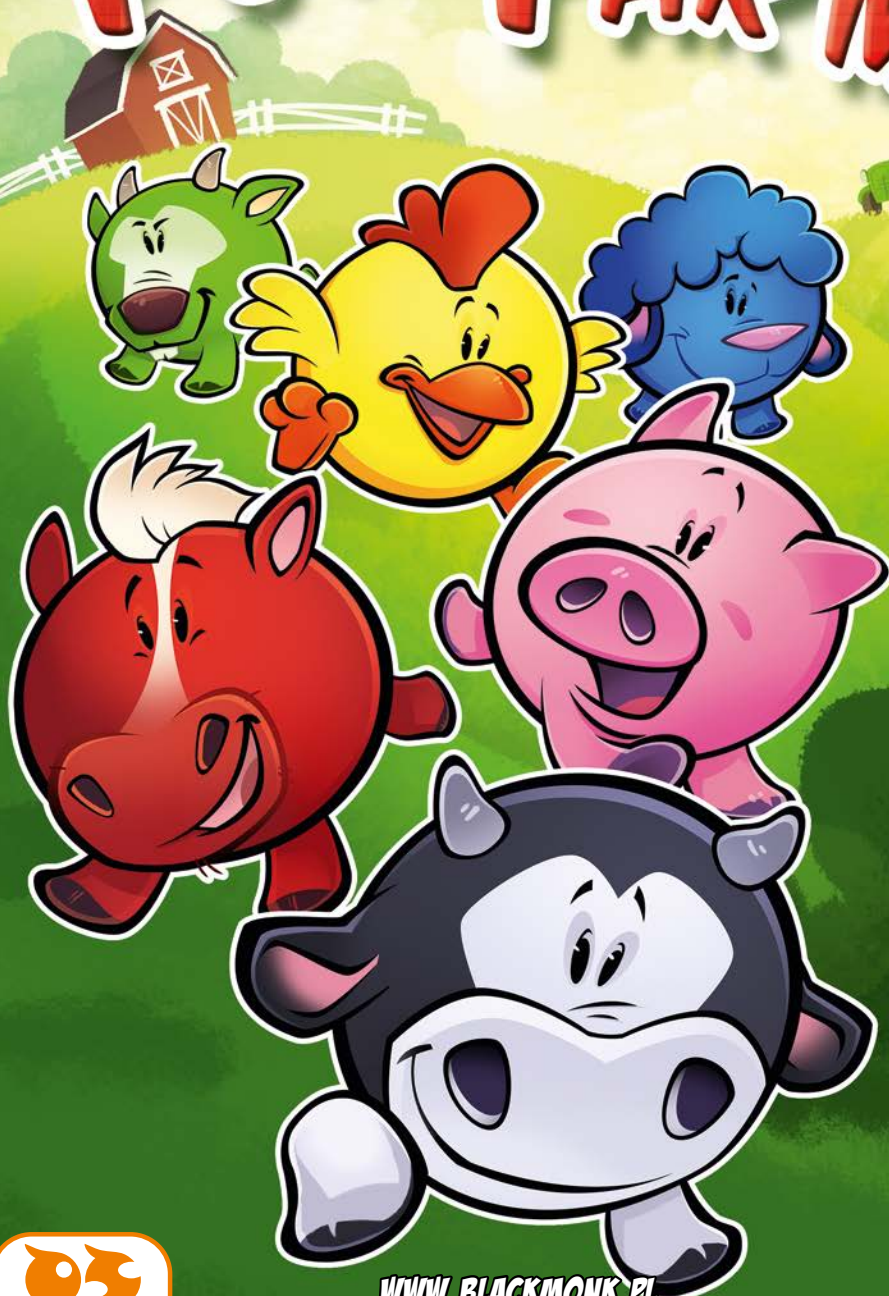


FUN FARM

EDYCJA
POLSKA



WWW.BLACKMONK.PL
WWW.FACEBOOK.PL/BLACKMONKGAMES



FUN FARM

GRACZE: 2-10
WIEK: 6+
CZAS: 15-20 MINUT

ZAWARTOŚĆ

- 1 OWIECZKA (NIEBIESKA), 1 KÓZKA (ZIELONA), 1 ŚWINKA (RÓŻOWA), 1 KONIK (CZERWONY), 1 KRÓWKA (CZARNO-BIAŁA), 1 KURCZACZEK (ŻÓŁTY)
- 24 KARTY
- 1 BIAŁA KOŚĆ
- 1 CZARNA KOŚĆ



CEL GRY

Zwierzęta uciekły z farmy! Musisz sprowadzić je z powrotem, zanim wpadną w kłopoty – i chcesz dokonać tego szybciej niż inni, by uratować więcej zwierzątek niż oni!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Umieść sześć zwierząt na stole i ułóż je w okrąg, w dowolnej kolejności, zadbaj o to, by każdy gracz miał do nich łatwy dostęp. Pozostaw nieco miejsca między nimi.
- Przetasuj karty i połóż je zakryte poza okręgiem.
- Gracz, który jako ostatni tulił się do zwierzaka, zostaje **Farmerem** i zaczyna grę.

PRZEBIEG RUNDY

- Farmer dobiera wierzchnią kartę i kładzie ją odkrytą wewnątrz kręgu zwierzaków, tak żeby każdy z graczy ją widział. Jeśli w okręgu są jakieś karty z poprzednich rund, wszystkie muszą być widoczne.
- Farmer rzuca obiema kośćmi w kręgu zwierzaków.
- Każda karta, na której znajduje się wynik przynajmniej jednej z kości, jest **aktywowana** i gracze muszą złapać zwierzaka, który znajduje się na karcie. (Zobacz „Wyjaśnienia dotyczące łapania”). Jeśli żaden wynik na kości nie odpowiada temu, co jest na karcie, nic się nie dzieje.
- Gracz, który złapie właściwego zwierzaka, dostaje jego kartę i umieszcza ją przed sobą, zakrytą.
- Po wzięciu kart, gracze ponownie ustawiają zwierzaki w okrąg.
- Jeśli w talii pozostały jeszcze jakieś karty, gracz na lewo od Farmera zostaje nowym Farmerem i rozpoczyna kolejną rundę gry.



WYJAŚNIENIA DOTYCZĄCE ŁAPANIA

- Wszystkie karty znajdujące się w kręgu zwierzaków są w grze.
- Wystarczy, że tylko jedna kość pasuje do karty, by ją aktywować. (Jeśli pasują oba symbole, karta aktywowana jest normalnie).
- Wszyscy gracze, w każdej rundzie, rywalizują ze sobą i najszybszy z nich, który złapie zwierzaka jako pierwszy, dostaje kartę.
- Jeśli jakiś zwierzak jest na więcej niż jednej karcie, gracz który go złapie, zabiera tylko tę kartę, która została aktywowana w tej rundzie.
- Jeśli dwie karty, na których jest ten sam zwierzak, zostaną aktywowane w tej samej rundzie, jedna przez białą, inna przez czarną kość, gracz który złapie zwierzaka, otrzymuje obie karty.
- Rzut kością może aktywować dwie lub więcej kart, wtedy wszystkie odpowiadające zwierzaki można złapać.
- Gracz może użyć dwóch rąk, by złapać dwa lub więcej zwierzaków w tej samej rundzie, ale jeśli upuści zwierzaka, zanim postawi go na stole przed sobą, inny gracz może go złapać dla siebie.
- Jeśli karta aktywowała zwierzaka, ale nikt tego nie zauważył i nowy Farmer pociągnął kolejną kartę, zwierzak uciekł i nie może być już złapany. Jeśli pojawi się na nowej karcie później, może być wtedy łapany normalnie.
- Karty, które nie zostały aktywowane pozostają na stole przez kolejne rundy, aż ktoś ich nie zabierze albo gra się nie skończy.

BŁĘDY

Jeśli gracz złapie złego zwierzaka, musi wybrać losowo jedną ze swoich kart i dołożyć do innych w kręgu; od tej pory ta karta jest w grze na normalnych zasadach, jak każda inna. Jeśli gracz nie ma żadnej karty, gdy popełnia błąd, nie ponosi kary. W nowej rundzie Farmer ciągnie nową kartę normalnie.

KONIEC GRY

Gra kończy się po rundzie, w której dobrano ostatnią kartę z talii. Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej kart.

Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje, rozgrywa się dodatkową rundę albo rundy, pozostawiając karty w okręgu zwierzaków i tasując zgromadzone karty, by stworzyć nową talię, aż jeden z remisujących graczy nie zdobędzie więcej punktów niż inni. (Jeśli to możliwe, gracz który nie jest zaangażowany, powinien rzucać kośćmi w każdej rundzie).

Angielskie zasady: Mario Sacchi & W. Eric Martin
Polskie zasady: Black Monk Michał Lisowski
Opiekun Projektu: Daria Pilarczyk
Skład i opracowanie graficzne: Marcin Dera
Tłumaczenie: Maciej Gluszek