

01086/3



[www.granna.pl](http://www.granna.pl) [www.superfarmer.pl](http://www.superfarmer.pl) [info@granna.pl](mailto:info@granna.pl)

И Н С Т Р У К Ц И Я

GRANNA®



## Содержание коробки:

- 4 игровые доски
- 2 разных двенадцатигранных кубика
- 120 карточек с изображением животных:  
60 кроликов, 24 овечек, 20 свиней,  
12 коров, 4 лошади,
- 4 маленькие пластиковые собаки
- 2 большие пластиковые собаки
- инструкция



автор игры: Карол Борсук

графический проект и иллюстрации: Пётр Соха



Проф. Карол Борсук

Супер Фермер это игра, которая была создана в 1943 году в Варшаве. Тогда она называлась „Животноводство”. Автором игры является знаменитый польский математик, профессор Карол Борсук. Когда гитлеровцы закрыли Варшавский Университет, профессор остался без работы. Во время войны люди совершали чудеса в находчивости в поисках средств существования. Идеей профессора для спасения семейного бюджета была продажа игры. Наборы для игры подготавливала домашним способом жена профессора, Софья Борсукова. Автором рисунков была Янина Сливицка. Очень быстро игра стала пользоваться большой популярностью, в начале среди друзей семьи, а затем и в более широких кругах знакомых и незнакомых. Дома у Борсуков непрерывно звонил телефон с вопросом: Это Животноводство? А потом поступал заказ. В игру играли не только дети, она понравилась тоже взрослым, помогая проводить им грустные, военные вечера.



Дорогой Клиент,  
наши игры производятся с тщательным контролем качества, однако, если у Вас не хватает каких либо элементов, мы заранее приносим наши извинения.  
Пожалуйста, сообщите нам об этом по электронной почте на адрес: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl)  
Не забудьте указать своё имя и адрес (город, почтовый индекс, улицу, номер дома и квартиры) и написать каких элементов у Вас не хватает.

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)

[service@granna.pl](mailto:service@granna.pl)

[www.superfarmer.pl](http://www.superfarmer.pl)



Подлинник игры Животноводство из 1943 года

Подлинные экземпляры игры сгорели вместе с городом во время Варшавского восстания в августе 1944 года. Счастливым случаем один из экземпляров сохранился вне Варшавы и много лет после войны вернулся в семью Борсуковых. По инициативе Софьи Борсуковой, по случаю её юбилея – 100 летия со дня рождения, а также в 25 годовщину после смерти профессора Карола Борсука и 10 лет спустя когда возобновлённая версия Животноводства – Супер Фермер развлекает следующие поколения детей и родителей, мы передаём Вам новую, более красочную, динамическую версию этой игры. Мы надеемся что она Вам понравится.

Гранна, Варшава, 11 сентября 2007

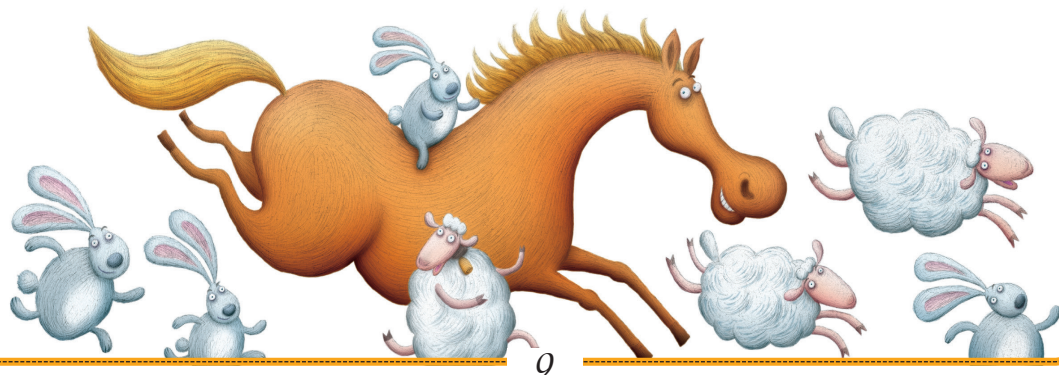
## Динамический вариант игры

Игрокам, которые заинтересованы в более динамичном варианте игры предлагаем три изменения к выше описанным правилам.

1. До того, как начать игру, каждый игрок получает своё хозяйство, т.е. игровую доску и **одного кролика**, к удаче.
2. Если на кубике появится лиса, это не значит, что игрок теряет всех кроликов, даже если у него нет маленькой собачки. Одному кролику удаётся спастись от лисы. Он остаётся в хозяйстве.
3. Если после броска кубиками появится волк, а у игрока нет большой собаки, он теряет всех животных, кроме **лошадей и кроликов**. Естественно, если они были у игрока до нападения волка.



мериторическая консультация правил игры: Михаил Стайщак





## Потеря животных

Если игрок получит на кубике лису, то теряет в пользу стада всех своих кроликов. Если получит на кубике волка, то теряет всех своих животных, за исключением коня и маленькой собачки (если их имеет).

**ПРИМЕР:** Если игрок получил на кубиках волка и лису, имеет маленькую собачку, но не имеет большой собаки, то теряет всех своих животных кроме коня. От потерь в результате получения на кубике **лисы** игрока охраняет **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 потерь в результате получения на кубике изображения **волка**. Если игрок получает на кубике волка и имеет большую собаку, то его животные остаются нетронутыми, а 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 одну лошадь, корову, свинью, овечку и кролика. Остальные игроки могут играть дальше.



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! Поблизости охотятся волк и лиса, лёгкой добычей которых могут оказаться Твои животные.

## Ход игры

В игре могут принимать участие от 2 до 6 человек. 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. Каждый игрок получает одну игровую доску, которая является его хозяйством. На ней имеются места для животных.

## 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 раундов 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 на кубиках кролика и свинью, то получает 3 кролика и 1 свинью.
2. Если игрок имеет 6 кроликов и 1 свинью, получил на кубиках овечку и свинью, то получает только 1 свинью.
3. Игрок имеет 5 кроликов и 1 корову, а получил на кубиках овечку и свинью: в таком случае ничего не получает.

4. Когда игрок имеет 4 кролика, 2 овечки и 1 лошадь, а выбросил на кубиках 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.

1  = 6 	1  = 2 
1  = 2 	1  = 1 
1  = 3 	1  = 1 

**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 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).
2. Игрок имеет 1 коня, может его обменять например на 1 корову, 2 свиньи и 2 овечки.
3. Игрок имеет 6 кроликов и 2 коровы. Не может обменять 6 кроликов на 1 овечку и 2 коровы на лошадь при одном обмене

