

SUPER
FARMER

RANCHO

WANTED
100000



SUPER
FARMER

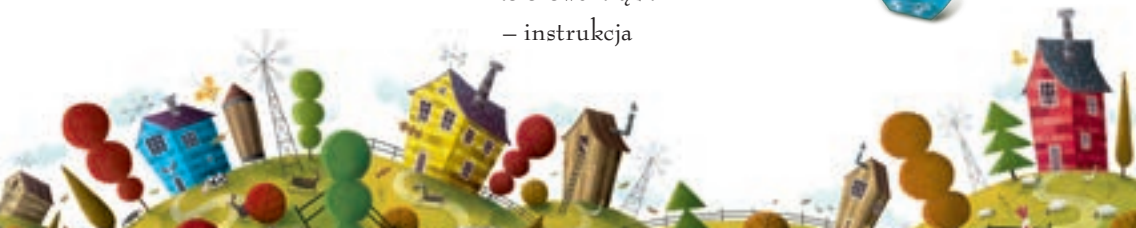
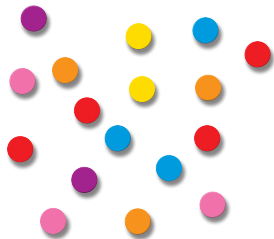
RANCHO



3

Zawartość pudełka

- plansza
- 96 żetonów zwierząt
- 3 figurki dużych psów
- 3 figurki małych psów
- dwie dwunastościenne kostki
- sześcienna kostka
- kolorowe krążki
- instrukcja





SUPER FARMER RANCHO

Gra dla 2-6 graczy w wieku od 7 lat

autorzy gry: Michał Stajszczak wg Karola Borsuka

projekt graficzny i ilustracje: Piotr Socha

4

Gra planszowa Rancho to młodsza siostra znanej i cenionej gry Superfarmer.

Gra **Superfarmer** powstała w Warszawie w 1943 roku. Nosiła wtedy tytuł **Hodowla Zwierzątek**. Wymyślił ją wybitny polski matematyk, profesor Uniwersytetu Warszawskiego, **Karol Borsuk**. Po zajęciu Warszawy hitlerowcy zamknęli Uniwersytet i profesor stracił pracę. Wpadł na pomysł, by sprzedając gry wspomagać budżet rodzinny.

W okupowanej Warszawie Hodowla Zwierzątek stała się niezwykle popularna. Po wojnie zapomniano o niej i na sklepowych półkach pojawiła się dopiero w latach pięćdziesiątych ubiegłego wieku za sprawą naszego wydawnictwa.



Rancho, którego autorem jest Michał Stajszczyk, powstało, aby uczcić pamięć Karola Borsuka i przypomnieć sukces Hodowli Zwierzątek. Podczas 15 lat obecności w Polsce i w wielu innych krajach świata gra Superfarmer zdobyła rzesze fanów. W rolę superfarmerów wcieliły się dziesiątki tysięcy dzieci i dorosłych na całym świecie.

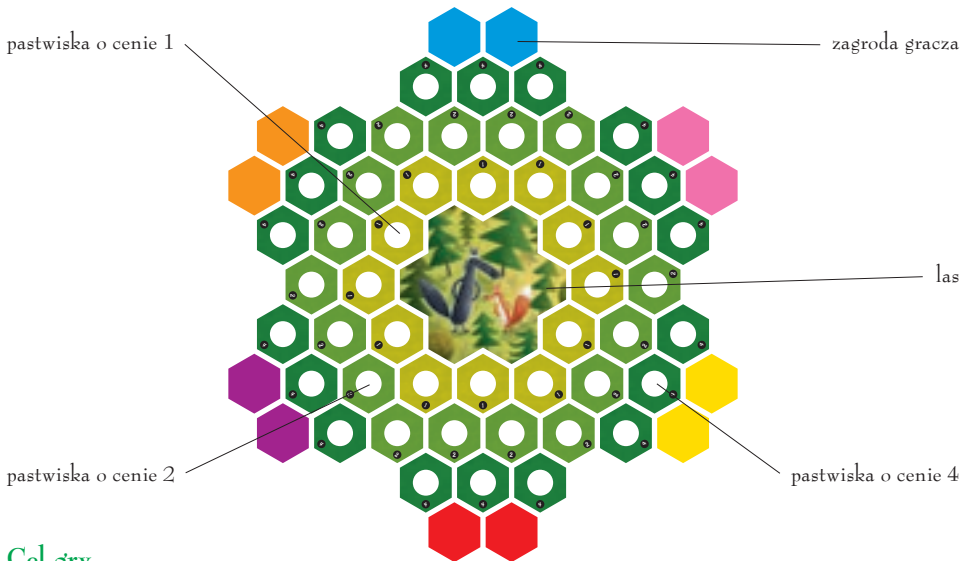


5

Możemy się pochwalić, że do dziś sprzedano ponad pół miliona pudełek gry. Rancho poszerza jeszcze możliwości, jakie stawiała przed graczami wersja Karola Borsuka. Farmerzy muszą teraz nie tylko możliwie najkorzystniej wymieniać swoje zwierzaki i je rozmnażać, ale także planować zakup pastwisk, na których będą się pasły ich stada.

Mamy nadzieję, że ta nowa wersja zabawy w hodowlę zwierząt spodoba się Państwu tak samo jak jej słynna poprzedniczka.





6

Cel gry

Hodujesz zwierzęta i masz ambicje, aby posiadać najlepsze rancho w okolicy. Kupujesz pastwiska, by Twoje zwierzęta miały gdzie mieszkać. Zwierzęta rozmnażają się, a to przynosi Ci zysk.

Możesz zamieniać wyhodowane zwierzęta na inne, jeśli uznasz, że to się opłaca, lub kupować więcej pastwisk, by mieć więcej zwierząt. Aby zwyciężyć, musisz szybciej niż inni **zebrać stado składające się co najmniej z konia, krowy, owcy i królika**. Jednak wszystkie Twoje plany mogą pozostać tylko w sferze marzeń, jeśli nie zachowasz należytej ostrożności, bowiem w pobliskim lesie grasują drapieżniki – wilk i lis. Twoje zwierzęta mogą łatwo paść ich łupem.



Przygotowanie do gry

Położcie planszę na środku stołu. Wyjmijcie z pudełka i połączcie obok planszy właściwe żetony i figurki zwierząt. Będą tworzyły stado. W zależności od liczby graczy używa się różnej liczby zwierząt – zgodnie z poniższą tabelą.

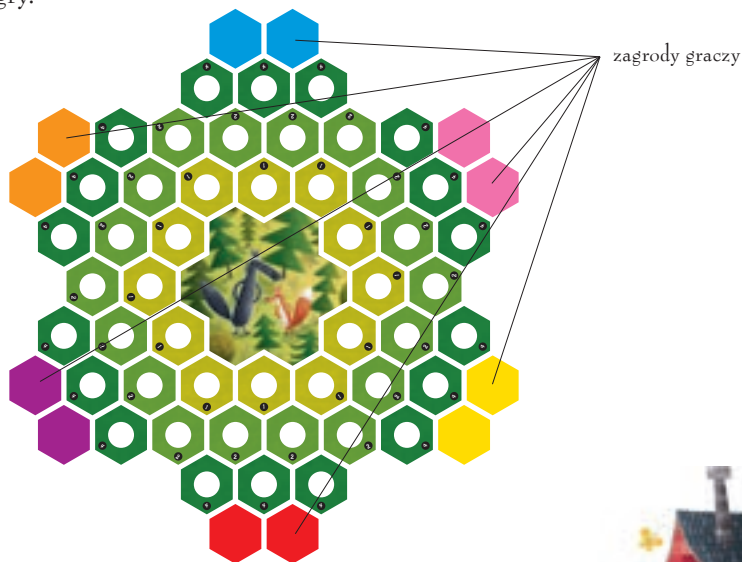
Liczba graczy	2	3	4	5	6
Króliki	20	30	40	50	60
Owce	6	9	12	15	18
Krowy	4	6	8	10	12
Konie	2	3	4	5	6
Małe psy	1	2	2	3	3
Duże psy	1	2	2	3	3



Pozostałe żetony i figurki należy odłożyć na bok.

Każdy gracz bierze wszystkie okrągłe znaczniki w jednym kolorze, kładzie je przed sobą na stole, zajmuje zagrodę w tym samym kolorze (dwa sąsiadujące pola w jednym kolorze na brzegu planszy) i umieszcza w niej 1 owcę i 1 królika wzięte ze stada. Jeżeli w grze biorą udział 2 osoby, powinny zająć zagrody po przeciwnych stronach planszy, 3 gracze zajmują co drugą zagrodę, a przy grze w 4 osoby wolne powinny zostać 2 przeciwległe zagrody.

Jesteście gotowi do gry.



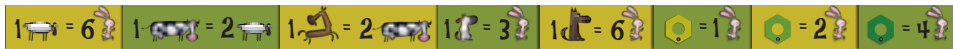
Przebieg gry

Gracze poruszają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna ten, kto ostatni widział krowę. Ruch każdego gracza składa się z 2 kolejnych kroków – najpierw **rozbudowuje rancho**, a następnie **rozmaża zwierzęta**.

1. Rozbudowa rancho – gracz może – w dowolnej kolejności – kupować nowe pastwiska i wymienić dowolną liczbę własnych zwierząt na inne. Jeśli gracz nie chce kupować pastwisk ani wymieniać zwierząt, przechodzi od razu do drugiego kroku swojej rundy, czyli rozmnażania zwierząt.

Wymiana zwierząt – gracz wymienia własne zwierzęta ze stadem. Ceny są oznaczone w dwóch rzędach na brzegach planszy. Wymiana jest możliwa tylko wtedy, gdy w stadzie jest wystarczająca liczba zwierząt.

Gracz może wymienić:



Oczywiście możliwe są też wymiany w drugą stronę (np. 6 królików można wymienić na 1 owcę) i wymiany bardziej złożone:

Przykład:

- 1 owca na małego psa i 3 króliki (ponieważ owca warta jest 6 królików, a mały pies – 3 króliki)*
- 2 owce, małego i dużego psa oraz 3 króliki można wymienić na 1 konia (małego psa i 3 króliki można wymienić na 1 owcę, duży pies jest wart 6 królików, czyli można go wymienić na 1 owcę, 4 owce można wymienić na 2 krowy, a 2 krowy na konia)*

Kupno pastwisk – gracz kupuje nowe pastwiska (zielone pola na planszy), płacąc za nie zetonami zwierząt. Liczba na pastwisku oznacza cenę tego pastwiska w królikach. Pastwiska kosztują 1, 2 lub 4 króliki. Gracz może kupić dowolną liczbę pastwisk. Wszystkie pastwiska gracza muszą tworzyć jeden wspólny obszar i być połączone z jego zagrodą.

10

Gracz oznacza kupione pastwiska, wkładając w otwory okrągłe znaczniki w swoim kolorze. Można kupować pastwiska, płacąc także innymi zwierzętami niż króliki, oraz łącząc zakup pastwisk z wymianą zwierząt. **Raz kupionego pastwiska nie można sprzedać ani wymienić.**



Przykład:

– za 1 owcę gracz kupuje 2 pastwiska, jedno za 2 króliki i jedno za 4 króliki (ponieważ owca jest warta 6 królików),

– za krowę gracz kupuje 1 owcę i 3 pastwiska wartości 2 królików (ponieważ 1 krowa jest warta 1 owcę i 6 królików).

2. Rozmnażanie zwierząt. Gracz rzuca dwiema dwunastościennymi kostkami. Każdy gatunek zwierzęcia hodowlanego, który wypadnie na kostkach, może się rozmnożyć. Gracz dodaje zwierzę, które wypadło na kostce, do tych, które już ma tego samego gatunku na własnych pastwiskach i w zagrodzie. **Za każdą pełną parę zwierząt gracz otrzymuje ze stada jedno nowe zwierzę tego gatunku.**

Przykład:

Gracz ma 2 owce i 5 królików. Jeżeli na kostkach wypadły:

2 króliki – gracz otrzymuje 3 króliki (w sumie ma 7 królików, czyli 3 pary),

królik i owca – gracz otrzymuje 3 króliki i 1 owcę (w sumie ma 6 królików, czyli 3 pary, i 3 owce, czyli 1 parę),

królik i krowa – gracz otrzymuje 3 króliki (w sumie ma 6 królików, czyli 3 pary),

2 owce – gracz otrzymuje 2 owce (w sumie ma 4 owce, czyli 2 pary),

krowa i owca – gracz otrzymuje 1 owcę (w sumie ma 3 owce, czyli 1 parę),

2 krowy – gracz otrzymuje 1 krowę (2 krowy dają 1 parę),

koń i krowa – gracz nic nie zyskuje (nie ma żadnej pary).



Zwierzęta, które nie wypadły w rzutach kostkami, nie rozmnażają się, nawet jeśli gracz ma pełne ich pary na swoich pastwiskach. Jeśli w stadzie zabraknie zwierząt danego gatunku, gracz nie otrzymuje wszystkich zwierząt, a jedynie tyle, ile jest ich w stadzie.

Przykład:

Gracz ma na planszy 11 królików, a na obu kostkach wypadł królik. Powinien więc dostać 6 nowych królików, ale w stadzie są zaledwie 4 i tylko tyle gracz otrzymuje.

Na swoich pastwiskach i w zagrodzie gracz musi mieć miejsce, aby umieścić nowo zdobyte zwierzęta. Zwierzęta są różnych rozmiarów i zajmują więcej lub mniej miejsca:

- na jednym polu mieści się 6 królików (należy układać je w stos),
- na jednym polu mieści się 1 owca,
- krowa potrzebuje dwóch sąsiadujących pól,
- koń potrzebuje trzech sąsiadujących pól,
- mały i duży pies nie potrzebują pastwisk (należy trzymać je obok swojej zagrody).



12

Jeśli na swoich pastwiskach i w zagrodzie gracz nie ma miejsca na wszystkie zwierzęta, musi część z nich odłożyć z powrotem do stada. Wcześniej jednak może dowolnie przestawiać zwierzęta na swoich pastwiskach. Gracz może przestawiać zwierzęta także wtedy, gdy po rzucie kostkami żadnego nowego nie zdobył.



Wilk i lis

Jeżeli na jednej z kostek wypadnie lis lub wilk, oznacza to, że drapieżnik wyszedł z lasu i zagraża pasącym się zwierzętom. Gracz rzuca sześcienną kostką, aby się dowiedzieć, których pastwisk dotyczy to zagrożenie.

Jeżeli na jednej z kostek wypadnie lis lub wilk, a na drugiej zwierzę domowe, gracz najpierw rzuca kostką sześcienną, a dopiero później rozmnaża swoje zwierzęta.

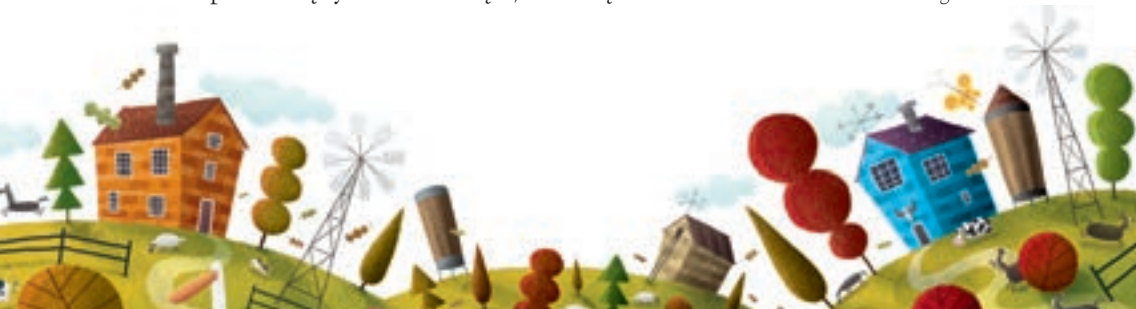
Jeżeli na jednej z kostek wypadnie lis, a na drugiej wilk, gracz decyduje o tym, który z drapieżników zaatakuje jako pierwszy. Jeżeli wypadły 2 lisy lub 2 wilki, gracz dwukrotnie rzuca kostką sześcienną.

Skutki wyrzucenia lisa lub wilka

Jeżeli na dwunastościennej kostce wypadnie lis, to z planszy zdejmuje się króliki znajdujące się na pastwiskach o cenie wskazanej przez rzut kostką sześcienną, należące do **wszystkich graczy**.

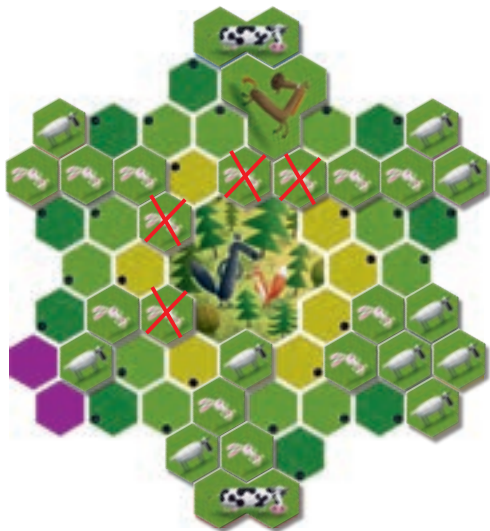
Jeżeli na dwunastościennej kostce wypadnie wilk, to z planszy zdejmuje się owce, krowy i konie znajdujące się **całkowicie lub częściowo** na pastwiskach wskazanych przez rzut kostką sześcienną, należące do **wszystkich graczy**.

Zawsze bezpieczne są tylko te zwierzęta, które są **całkowicie** umieszczone w zagrodzie.



Przykład:

Na jednej z kostek dwunastościennych wypadł lis, a kostka sześcienna wskazała pastwiska o cenie 1. Z planszy zdejmowane są wszystkie króliki, znajdujące się na pastwiskach sąsiadujących z lasem. Dla owcy lis nie jest groźny.



14



Przykład:

Na jednej z dwunastościennych kostek wypadł wilk, a sześcienna kostka wskazała pastwiska o cenie 4. Z planszy zdejmuje się wszystkie owce, krowy i konie znajdujące się całkowicie lub częściowo na tych pastwiskach. Króliki pozostają na planszy, gdyż wilk im nie zagraża.



Psy

Psy bronią zwierząt graczy przed atakami wilka i lisa.

Jeżeli gracz ma małego psa, to może oddać go do stada zamiast królików, które powinien zdjąć z planszy po tym, jak na kostce wypadł lis.

Jeżeli gracz ma dużego psa, to może oddać go do stada zamiast zwierząt, które powinien zdjąć z planszy po tym, jak na kostce wypadł wilk.

Przykład:

Na jednej z dwunastościennych kostek wypadł wilk,

a kostka sześcienna wskazała pastwiska o cenie 4.

Gracz oddaje dużego psa, ratując w ten sposób 3 owce.



Zakończenie gry

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z graczy ma na planszy przynajmniej po jednym króliku, owcy, krowie i koniu. Gracz, który skompletował pełne stado w pierwszej kolejności, może się pochwalić najlepszym ranchem w okolicy i odnosi zwycięstwo!



Często zadawane pytania

Co się dzieje, gdy gracz zostanie zablokowany?

Jeżeli gracz został zablokowany, ponieważ inni gracze wykupili pola w pobliżu jego zagrody, może kupować wolne pola na planszy. Jednak aby dokonać zakupu, musi **jednorazowo** zapłacić przeciwnikowi za przejście przez jego pole lub pola tyle, ile są warte. Oprócz tego oddaje do stada normalną wartość kupowanego pola.

Przykład:

Pomarańczowy gracz został zablokowany przez graczy: Niebieskiego i Fioletowego.

Aby kupić pola oznaczone literami, Pomarańczowy musi zapłacić do stada normalną wartość pola oraz dopłacić:

- za dostęp do pola A – 2 króliki Niebieskiemu,
- za dostęp do pola B – $2 + 2 = 4$ króliki Niebieskiemu,
- za dostęp do pola C – 2 króliki Niebieskiemu,
- za dostęp do pola D – 2 króliki Niebieskiemu lub 2 króliki Fioletowemu (gracz może wybrać, któremu przeciwnikowi chce zapłacić),
- za dostęp do pola E – 2 króliki Fioletowemu,
- za dostęp do pola F – $2 + 1 = 3$ króliki Fioletowemu.



16

Tak więc kupując pole oznaczone literą E, Pomarańczowy gracz oddaje 2 króliki do stada i 2 króliki Fioletowemu graczowi. Jeżeli Pomarańczowy kupi pole E, za pole F oddaje do stada tylko 1 królika.



Jaki sens ma przestawianie zwierząt?

Gracz może na zakończenie swojego ruchu przestawiać zwierzęta na swoich pastwiskach po to, by uchronić je przed atakiem drapieżników.



Przykład:

Gracz wyrzucił na obu kostkach krowę i w ten sposób zdobył to zwierzę. Ponieważ ma wolne pola tylko na pierścieniach wewnętrznym i środkowym, musiałby krowę umieścić właśnie tam. Jednak to miejsce jest bardzo niebezpieczne, bo jeśli któryś z graczy wyrzuci wilka, to jest bardzo duża szansa na utratę krowy. Gracz przestawia więc krowę do zagrody, a na jej miejsce przenosi z zagrody 1 owcę i 6 królików.



Serdeczne podziękowania składamy wszystkim tym,
którzy testowali grę na różnych etapach i swoimi konstruktywnymi uwagami
przyczynili się do powstania ostatecznej wersji:

Grupie Monsoon:

Robert „draco” Buciak,
Jarosław „Geko” Czaja,
Krzysztof „pędrak” Dytczak,
Paweł „Gerard Heime” Jasiński,
Aleksandra „oopsiak” Kobylecka,
Artur „konev” Konefał,
Karol Madaj,
Filip „Filippos” Miłuński,
Łukasz M. Pogoda,
Piotr „sipio” Siłka,
Maciej „Mustafa” Sorokin,
Krzysztof „Sir-Lothar” Wierzbicki,
Katarzyna „Squirrel” Ziółkowska,
oraz Federicowi Dumas.



Drogi Kliencie,
nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością.
Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry
przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać na adres:
Granna sp. z o.o., ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.
Można też wysłać reklamację na adres mailowy: service@granna.pl

SUPER
FARMER
RANCHO



Data i miejsce zakupu:

Brakujące elementy:

Imię, nazwisko, adres:

patronat

CZWÓRKA
POLSKIE RADIO

JP
Muzeum Powstania
Warszawskiego

Vita

farmer

Branża Dziecięca
czasopiśmie handlowców

empik.com

sens

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną wiadomości o nowościach,
napisz e-mail z taką informacją na adres service@granna.pl
i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

GRANNA®

www.granna.pl
www.superfarmer.pl
info@granna.pl

CZY GRAŁIŚCIE JUŻ W SUPERFARMERACH?

GRANNA®



ZAGRAJCIE!

00141/3