



Superfarmer to gra, która powstała w Warszawie w 1943 roku. Nosiła wtedy tytuł *Hodowla zwierzątek*. Grę wymyślił wybitny polski matematyk, profesor Uniwersytetu Warszawskiego – Karol Borsuk. Po zajęciu Warszawy hitlerowcy zamknęli Uniwersytet, w wyniku czego profesor stracił pracę.

W trakcie II wojny światowej ludzie pozbawieni pracy dokonywali cudów pomysłowości w poszukiwaniu źródeł utrzymania. Sprzedaż gry była pomysłem profesora na ratowanie rodzinnego budżetu. Zestawy do gry wykonywane były metodami domowymi przez żonę profesora, panią Zofię Borsukową. Rysunki zwierzątek namalowała Janina Śliwicka. W krótkim czasie gra zyskała niespodziewanie wielką popularność nie tylko wśród przyjaciół, lecz także w szerokich kręgach dalszych znajomych i nieznajomych osób. W domu państwa Borsuków rozdzwonił się telefon, a głos w słuchawce coraz częściej zadawał pytanie: „Czy to *Hodowla zwierzątek*?”, na które padała odpowiedź: „*Tak, Borsuk przy telefonie*”. Po tym potwierdzeniu zwykle następowało zamówienie. Gra bawiła nie tylko dzieci, wciągała także i dorosłych, pomagając im przetrwać ponure okupacyjne wieczory.

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.

W 1997 roku *Hodowla zwierzątek* została wydana przez Grannę jako *Superfarmer*. Od tego czasu niezmiennie bawi kolejne pokolenia dzieci i rodziców oraz doczekała się wielu kolejnych edycji.



Oto najnowsza przestrzenna wersja gry – mamy nadzieję, że się Państwu spodoba.

Oryginalna gra *Hodowla zwierzątek* z 1943 roku

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, świnii, owcy i królika. Jednak wszystkie Twoje plany mogą pozostać tylko w sferze marzeń, jeśli nie zachowasz należytej ostrożności! W okolicy grasują bowiem wilk i lis, których łatwym łupem mogą stać się Twoje zwierzęta.

Przebieg gry

W grze może brać udział od 2 do 4 osób. Jedna dodatkowa osoba, jeśli chce, może się bezpośrednio nie angażować w grę, a tylko pełnić funkcję opiekuna stada i dokonywać wszystkich wymian. Wszystkie zwierzęta i figurki psów znajdują się w głównym stadzie, czyli najlepiej – w pudełku. Każdy gracz dostaje swoją zagrodę, czyli jedną planszę. Są na niej miejsca na hodowane zwierzęta.

Z głównego stada gracze pobierają po jednym króliku i kładą je wewnątrz swoich zagród.



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 wyrzuconymi na kostkach).

PRZYKŁADY:

1. Jeśli gracz miał 6 królików i 1 świnie, a wyrzucił królika i świnie, to dostaje 3 króliki i 1 świnie.
2. Jeżeli gracz miał 6 królików i 1 świnie, wyrzucił owcę i świnie, to otrzymuje tylko 1 świnie.
3. Gracz miał 5 królików i 1 krowę, a wyrzucił owcę i świnie; 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 świnie.



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 **dokładnie 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 na tabeli wymian (poniżej).



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. Nie może podczas jednej wymiany zamienić 6 królików na owcę i 2 krów na konia.
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 niemal wszystkie posiadane króliki, z wyjątkiem jednego, któremu udaje się uciec. Od straty wynikającej z wyrzucenia lisa chroni **mały pies**. Jeżeli gracz wyrzuci lisa, a ma małego psa, to jego zwierzęta pozostają nietknięte – do głównego stada wraca jedynie mały pies.

Jeśli gracz wyrzuci **wilka**, traci niemal wszystkie posiadane zwierzęta, z wyjątkiem królików, jednego konia i małego psa; utracone zwierzęta odrzuca do głównego stada. Od straty spowodowanej wyrzuceniem wilka chroni **duży pies**. Jeżeli gracz wyrzuci wilka, a ma dużego psa, to jego zwierzęta pozostają nietknięte – do głównego stada wraca jedynie duży pies.

PRZYKŁAD: Jeśli gracz wyrzuci wilka i lisa, ma małego psa, ale nie ma dużego psa, traci wszystkie zwierzęta oprócz konia i królików.

UWAGA! Duży pies nie chroni przed lisem.

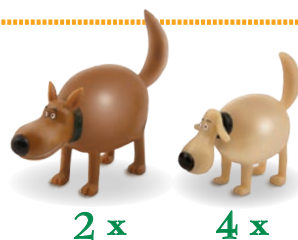


Koniec gry

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

Zawartość pudełka:

4 x



2 x

4 x

1 x



1 x



60 x



24 x



20 x



12 x



4 x

GRANNA

Konsultacja merytoryczna reguł gry: Michał Stajszczyk