

ФЕРМА

Правила гри



У цій грі Ви будете збирати тварин на своїй фермі. На кожній фермі є «будинки» для усіх тварин. Потрібно поселити бодай по одній тварині у свій «будинок». Тварин можна брати зі стада або обмінювати. Хто першим «заселить» хоча б по одній тварині (за виключенням собак) у кожен «будинок» стає переможцем.

Підготовка

Окрім цих правил, ви побачите у коробці фішки із зображенням тварин, два гральні кубики (чорний та білий), 4 ігрові поля (по одному для кожного з гравців) та 4 картки-пам'ятки.



Складіть фішки «тварин» у зручне місце. Для зручності краще розділити «тварин» по видах.

Всі гравці беруть собі по ігровому полю, де кожна «тварина» має свій «будинок». Для зручності на полі є таблиця обміну «тварин». Також гравці беруть по картці-пам'ятці.

За допомогою жеребкування визначте послідовність ходів.

Можна починати гру!

Хід гравця

Спочатку гравець кидає обидва кубики та дивиться на результат. Нижче наведена таблиця зі значеннями балів, що випадають на кубиках. Для зручності, таблиця зі значеннями є на картці-пам'ятці.



Для того, щоб почати гру і отримати першу «тварину» потрібно, щоб її значення випало на обох кубиках, тобто була пара. Гравець кидає кубики доти поки не випаде пара значень. Якщо гравцю не щастить, і не випадає пара, то йому надається стартовий бонус і дозволяється взяти одну фішку «кози». Коли у гравця є «тварина» або «тварини» та на кубиках випало значення тієї ж самої (на одному або двох кубиках), то кількість «тварин», які додадуться розраховується за простим принципом — це кількість цілих пар на «фермі» та значення на кубиках.

Наприклад, якщо на «фермі» є 3 «курки» та випало «1» (курка) і «3» (свиня), гравець отримує 2 «курки».

$(3 \text{ «курки»} + 1 \text{ «курка»}) / 2 = 2 \text{ «курки»}$.

Якщо на «фермі» є 5 «курок», 2 «кози» та 1 «свиня» і випало «2» (курка) та «3» (свиня), то гравець отримує 3 «курки» та 1 «свиню».

$(5 \text{ «курок»} + 1 \text{ «курка»}) / 2 = 3 \text{ «курки»}$, $(1 \text{ «свиня»} + 1 \text{ «свиня»}) / 2 = 1 \text{ «свиня»}$.

Перших «корову» та «коня» можливо отримати лише шляхом обміну, тому, що значення «корова» та «кінь» є лише на одному кубіку («5» на білому та чорному кубиках відповідно).

Кількість «тварин» обмежена, тому у випадку, коли гравець має брати «тварину» до «ферми», але її немає в стаді, він нічого не отримує.

За один хід можна або кинути кубики, або обміняти «тварин». Обмін проводиться у співвідношеннях, що представлені у таблиці на ігровому полі.

6 курей ↔ 1 коза	2 кози ↔ 1 свиня	3 свині ↔ 1 корова
2 корови ↔ 1 кінь	1 коза ↔ 1 малий собака	1 корова ↔ 1 великий пес

За один хід можна обміняти «тварин» лише один раз.

Тобто, можна обміняти, наприклад: 1 «козу» на 6 «курок», але не можна поміняти 4 «кози» на 2 «свині».

Вовк, лисиця та собаки

Окрім «худоби», у грі є й інші «тварини» — хижі: лисиця та вовк. Якщо випадає «6» на білому кубіку (лисиця), то гравець втрачає (повертає у групу) усіх «курей», якщо «6» на чорному кубіку (вовк) — усіх «тварин», окрім «коня».

Також, є захисники від хижаків: великий та малий «собака». Великий «собака» захищає від «вовка», малий — від «лисиці». Якщо приходить «хижак», то «тварини» залишаються, а «собака» — віддається. Крім того, якщо на іншому кубіку випало значення «тварини», яка уже є, то ця «тварина» передається на «ферму» (кількість підраховується звичайним способом).

Наприклад: якщо у гравця є 4 «курки», 2 «кози», «свиня» та «малий собака», а випало «1» на чорному (курка) та «6» на білому кубіку (лисиця), то гравець залишається без собаки, та бере до своєї ферми 2 курки.

Варіанти гри

Для швидкої гри можна роздати на початку кожному гравцю по одній фішці із зображенням курки.

Для тривалої гри можна збирати певну кількість кожної з «тварин», наприклад: 5 «курей», 3 «кози», 2 «свині», 1 «корову» та одного «коня».

Гравець, якому не щастить зібрати «тварин» виходить із гри.

