

84
cards



8+ 8+

IQ
GAME

2-4
players



RU
стр. 1-7
UA
стр. 8-14

ФЕРМА MINI

ПРАВИЛА



«ферма мичи» - простая и увлекательная игра для семьи и компании!

Цель игры - первым собрать свою мичи-ферму, в которой есть каждый вид карт-животных. Для этого «покупайте» карты, составляя простые равенства со сложением или вычитанием. Лиса, волк и медведь могут украсть животных из фермы, а фермер со сторожевой собакой помогут победить!

Обучайтесь счету играя и просто весело проводите время с близкими!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

● Перемешайте колоду. Раздайте каждому игроку по 6 карт закрытую. В ходе игры участники берут эти карты на руку и держат закрытыми от других.

● Оставшуюся колоду положите перед игроками рубашкой вверх.

● Откройте верхнюю карту колоды и положите её рубашкой вниз рядом с колодой, образовав новую стопку - «ярмарка». Первой должна быть открыта карта с домашним животным (это карты с зеленой рамкой). Если попадется карта с рамкой другого цвета - уберите её под низ колоды и выкладывайте новую карту, пока не попадется карта с зеленой рамкой.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым собрать в своей ферме (выложить перед собой) все девять видов домашних животных.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. Выберите, кто ходит первым, с помощью жребия.

В свой ход игрок может «купить» из колоды «ярмарки» верхнюю карту животного, чтобы поселить его на ферме.

Как «покупать» карты?

Когда игрок берет карту из стопки «ярмарки», взамен он должен положить в стопку две карты, чья сумма или разность равны взятой карте. Также вы можете заменить карту равной.



Пример с равной картой:

Если вы берете из «ярмарки» карту со стоимостью «6», взамен можете положить такую же карту с руки.
 $6 = 6$

Пример равенства со сложением:

Если вы берете из «ярмарки» карту со стоимостью «6», взамен положите в стопку карты с руки, в сумме равные взятой карте.
 $6 = 4 + 2$





Пример равенства с вычитанием:
 Если вы берете из «ярмарки» карту со стоимостью «6», взамен положите в стопку карты с руки, чья разность равна взятой карте.
 $6 = 4 - 2$

Важно!
 При вычитании, выкладываете карты в правильном порядке.

Как поселить животных на ферме?

Просто выложите «купленную» из стопки «ярмарка» карту перед собой в открытую - это и будет ваша мини-ферма.

Игрок, собравший перед собой все девять видов домашних животных, как показано на рис. 2, побеждает.



рис. 2

Игрок может выложить на ферму несколько карт одного вида, складывая их в стопку (например, несколько свиней и т. д.)

На ферму и в стопку «ярмарка» можно выкладывать только карты с зеленой рамкой (кроме карты «собака»).

Примеры

● Нельзя просто выложить на ферму карту с руки (рис. 3).

● Выложите на ферму верхнюю карту из стопки «ярмарка», взамен положив в стопку «ярмарка» две карты с руки, чья сумма или разность равны взятой карте, или одну карту, равную взятой (рис. 4).



рис. 3



рис. 4

Особые карты

Также в свой ход игрок может использовать любое количество особых карт. После того, как особая карта сыграна, она убирается в отбой, а не в стопку «ярмарка» (рис. 5). Значение особых карт смотрите на стр. 6-7.

рис. 5



Конец хода

В конце хода игрок собирает из колоды нужное количество карт, чтобы на руках у него их было снова шесть.

Если в свой ход игрок не сыграл ни одной карты с руки, он может заменить одну карту. Он сбрасывает карту (в стопку «ярмарка» если это карта с зеленой рамкой, или в отбой если это одна из особых карт), и взамен берет верхнюю карту колоды.

Если закончилась колода

Перемешайте стопку «ярмарка» и образуйте новую колоду. Карты из стопки отбоя в неё не замешиваются. Откройте верхнюю карту колоды, образовав новую стопку «ярмарка».

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается как только один из участников выкладывает перед собой все девять видов домашних животных - он и становится победителем.

6

ОСОБЫЕ КАРТЫ



Хищники

С помощью лисы, волка и медведя, можно забрать у соперника с фермы карты на сумму 4, 6 и 8 соответственно.

После этого уберите карту «хищника» в отбой, а карты, отобранные у соперника положите в стопку «ярмарка» в любом порядке.

Вы можете забрать любое количество карт, но их сумма должна быть равна цифре на карте хищника - не больше и не меньше.

Например, картой волка можно забрать карты на сумму 6 - шесть куриц(1), одну козу(6), кролика(4) и гуся(2) и т. д.

Картами хищников нельзя забрать карты с руки противника.

Собака



Положите карту «собака» на любое животное из своей фермы - карты, охраняемые «собакой», нельзя забрать картами «хищников».

Нельзя переключивать «собаку» между животными своей фермы,

т. е. если вы положили «собаку» на козу - там она и останется до конца игры.



ферма

7

Фермер

С помощью карты «фермер» вы можете выложить карту с руки сразу на ферму. После этого уберите карту «фермера» в отбой.

Подсказка: карта «фермер» – практически единственный способ получить в свою ферму корову.

СОСТАВ ИГРЫ

правила – 1 шт.;

карты с домашними животными – 62 шт.;

особые карты – 22 шт.

ПРИМЕР ХОДА ИГРЫ



«Ферма міні!» - проста й весела гра для родини та компанії!

Мета гри - першим зібрати свою міні-ферму, в якій є кожен вид карт-тварин. Для цього, «купуйте» карти, складаючи прості рівності з додаванням або відніманням. Лисиця, вовк і ведмідь можуть украсти тварин із ферми, а фермер із сторожовою собакою допоможуть перемогти!

Навчайтеся рахувати граючи та просто весело проводьте час із близькими!

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

● Перемішайте колоду. Роздайте кожному гравцеві по 6 карт взакриту. В ході гри учасники беруть ці карти на руки й тримають закритими від інших.

● Колоду, що залишилася, покладіть перед гравцями сорочкою догори.

● Відкрийте верхню карту колоди й покладіть її сорочкою додолу поруч з колодою, утворивши новий стос - «ярмарок». Першою має бути відкрита карта зі свійською твариною (це карти із зеленою рамкою). Якщо трапиться карта з рамкою іншого кольору - приберіть її під низ колоди й викладайте нову, поки не дістанете карту із зеленою рамкою.



МЕТА ГРИ

Першим зібрати у своїй фермі (викласти перед собою) всі дев'ять видів свійських тварин.

ХІД ГРИ

Гравці ходять по черзі, за годинниковою стрілкою. Виберіть, хто ходить першим, за допомогою жереба.

У свій хід гравець може «купити» зі стосу «ярмарку» верхню карту тварини, щоб оселити її на фермі.

Як «купувати» карти?

Коли гравець бере карту з стосу «ярмарку», натомість він повинен покласти у стос дві карти, чия сума або різниця дорівнюють взятій. Також ви можете замінити карту такою самою.



Приклад з такою самою картою:

Якщо ви берете з «ярмарку» карту з вартістю «6», натомість можете покласти таку саму карту з руки.
 $6 = 6$

Приклад рівності з додаванням:

Якщо ви берете з «ярмарку» карту з вартістю «6», натомість можете покласти до стосу карти з руки, в сумі, що дорівнює взятій карті.
 $6 = 4 + 2$



Приклад рівності з відніманням:

Якщо ви берете з «ярмарку» карту з вартістю «6», натомість покладіть до стосу карту з руки, чия різниця дорівнює взятій карті:
 $6 = 9 - 3$

Важливо!
Віднімаючи, викладайте карти в правильному порядку.

Як поселити тварин на фермі?

Просто викладіть «куплену» зі стосу «ярмарок» карту перед собою у відкриту - це і буде ваша міні-ферма.

Гравець, який зібрав перед собою всі дев'ять видів домашніх тварин, як показано на мал. 2, перемагає.



мал. 2

Учасник може викласти на ферму кілька карт одного виду, складаючи їх у стос (наприклад, кілька свиней і т. д.)

На ферму й до стосу «ярмарок» можна викладати тільки карти із зеленою рамкою (крім карти «собака»).

Приклади

● Не можна просто викласти на ферму карту з руки (мал. 3).

● Викладіть на ферму верхню карту зі стосу «ярмарок», натомість поклавши до «ярмарку» дві карти з руки, чия сума або різниця дорівнюють взятій карті, або одну карту, що ідентична взятій (мал. 4).



мал. 3



мал. 4

Особливі карти

Також у свій хід гравець може використовувати будь-яку кількість особливих карт. Після того, як особливу карту зіграно, вона забирається до відбою, а не до стосу «ярмарок» (мал. 5). Значення особливих карт дивіться на стор. 13-14.



мал. 5

Кінець ходу

В кінці ходу гравець добирає з колоди потрібну кількість карт, щоб на руках у нього їх було знову шість.

Якщо у свій хід гравець не зіграв жодної карти з руки, він може замінити одну карту. Він скидає карту (в стопку «ярмарок» якщо це карта з зеленою рамкою, або в відбій якщо це одна з особливих карт), і натомість бере верхню карту колоди.

Якщо закінчилася колода

Перемішайте стос «ярмарок» і утворіть нову колоду. Карти зі стосу відбою в неї не замішуються. Відкривайте верхню карту колоди, утворивши новий стос «ярмарок».

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, щойно один з гравців викладе перед собою всі дев'ять видів домашніх тварин - він і стає переможцем.

ОСОБЛИВІ КАРТИ



Хижак

За допомогою лисиці, вовка та ведмедя, можна забрати у суперника з ферми карти на суму «4», «6» і «8» відповідно. Після цього приберіть карту хижака у відбій, а карти,

забрані у суперника, покладіть у стос «ярма-рок» у довільному порядку.

Ви можете забрати будь-яку кількість карт, але їх сума повинна дорівнювати цифрі на карті хижака - не більше і не менше.

Наприклад, картою «вовка» можна забрати карти на суму «6» - шість курок (1), одну козу (6), кролика (4) і гусака (2) і т. д.

Картами хижаків не можна забрати карти з руки суперника.



Собака

Покладіть карту «собака» на будь-яку тварину зі своєї ферми - карти, що охороняються «собакою», не можна забрати картами хижаків.

Не можна пере-
кладати «собаку»

між тваринами своєї ферми, тобто якщо ви поклали «собаку» на «козу» - там вона й залишиться до кінця гри.



ферма

14



Фермер

За допомогою карти «фермер» ви можете викласти карту з руки відразу на ферму. Після цього приберіть карту «фермера» у відбій.

Підказка: карта «фермер» - практично єдиний спосіб отримати у свою ферму корову.

СКЛАД ГРИ

правила - 1 шт.;

карти зі своїськими тваринами - 62 шт.;

особливі карти - 22 шт.

ПРИКЛАД ХОДУ ГРИ



гравець 1

15

гравець 2