

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 12-гранні бруски та 4 ігрові поля (по одному для кожного з гравців).



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».

За допомогою жеребкування визначте послідовність ходів.

Можна починати гру!

Хід гравця

Перший гравець бере бруски із зображеннями тварин та кидає їх так, щоб вони перекочувалися. Необхідно, щоб бруски зробили не менше двох повних обертів. Для того, щоб почати гру і отримати першу «тварину» потрібно, щоб її зображення випало на обох брусках, тобто була пара. Гравець кидає брусок доти поки не випаде пара «тварин». Якщо гравцю не щастить, і не випадає пара «тварин», то йому надається стартовий бонус і дозволяється взяти одну фішку «кози». Коли у гравця є «тварина» або «тварини» та на брусках випала та ж сама (або дві), то кількість «тварин», які додадуться розраховується за простим принципом — це кількість цілих пар на «фермі» та брусках.

Наприклад, якщо на «фермі» є 3 «курки» та випало «курка» і «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 «курка» та «свиня», то гравець отримує 3 «курки» та 1 «свиню».

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

«Корову» та «коня» можливо отримати лише шляхом обміну, тому, що «корова» та «кінь» зображені лише на одному бруску.

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 бруски, 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. Їх зображення є тільки на брусках. Якщо випадає «лисиця», то гравець втрачає (повертає у групу) усіх «курей», якщо «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 бруську випала «тварина», 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 на брусках випало курка та 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.

