



GRANINA®

SUPER FARMER

RANCHO

WANTED
100000



SUPER
FARMER

RANCHO



CONTENUTO

- Tabellone
- 96 Tessere Animali
- 6 Cani di plastica (3 piccoli e 3 grandi)
- 2 Dadi animali a 12 facce
- 1 Dado numerato a 6 facce
- Gettoni di 6 diversi colori
- Regolamento





SUPER FARMER RANCHO

Un gioco per 2-6 giocatori

Da 8 anni in su

Autore: Michael Stajszczak (regole originali di Karol Borsuk)

Grafica e Disegni: Piotr Socha

Rancho è il fratellone del famoso e pluripremiato gioco da tavolo **Super Farmer**.

4

Super Farmer apparve per la prima volta in Varsavia nel 1943 sotto il nome *La Piccola Fattoria degli Animali*. Fu inventato dall'illustre matematico polacco **Karol Borsuk**, professore presso l'Università di Varsavia. Nell'occupazione nazista della Seconda

Guerra Mondiale l'Università venne chiusa e il professore perse il suo lavoro.

Karol non si perse però d'animo e, insieme a sua moglie, cominciò a produrre e a vendere le copie del gioco, così da regalare un po' di felicità ai suoi concittadini e riuscire anche a mantenersi economicamente.

Nella Varsavia in piena dittatura militare *La Piccola Fattoria degli Animali* divenne così ben presto incredibilmente popolare, tanto che furono inviate delle copie anche in alcune città vicine. Durante la Rivolta di Varsavia furono distrutte tutte le copie della città, ma grazie a quelle poche che raggiunsero le città vicine anche noi oggi possiamo apprezzare questo fantastico gioco, uscito per la prima volta nei negozi, grazie a GRANNA, nel lontano 1997.



Rancho, ideato da Michael Stajszczak, è stato creato in ricordo dei 30 anni della scomparsa di Karol Borsuk e per festeggiare i 15 anni dell'uscita di *Super Farmer*. Durante questi 15 anni *Super Farmer* ha ottenuto svariati riconoscimenti in tutto il mondo e si è guadagnato una moltitudine di fan. Molti ragazzi, ma anche adulti, hanno vestito i panni di *Super Contadini* e si sono divertiti ad allevare animali! Siamo onorati di essere riusciti a vendere, fino ad oggi, ben 500.000 copie, di cui 20.000 nella sola Italia.



Rancho integra le regole originali di *Super Farmer*, le stesse ideate da Karol Borsuk, così da proporre nuove sfide e possibilità di gioco. Ora i giocatori non solo dovranno allevare i loro animali per farli crescere e scambiarli al mercato, ma anche decidere quali porzioni di terreno comprare per metterli a pascolare.

Vogliamo che questa nuova versione di quello che ormai è diventato un classico dei giochi da tavolo vi regali le stesse emozioni del predecessore e continui a regalarvi ore e ore di divertimento!



SCOPO

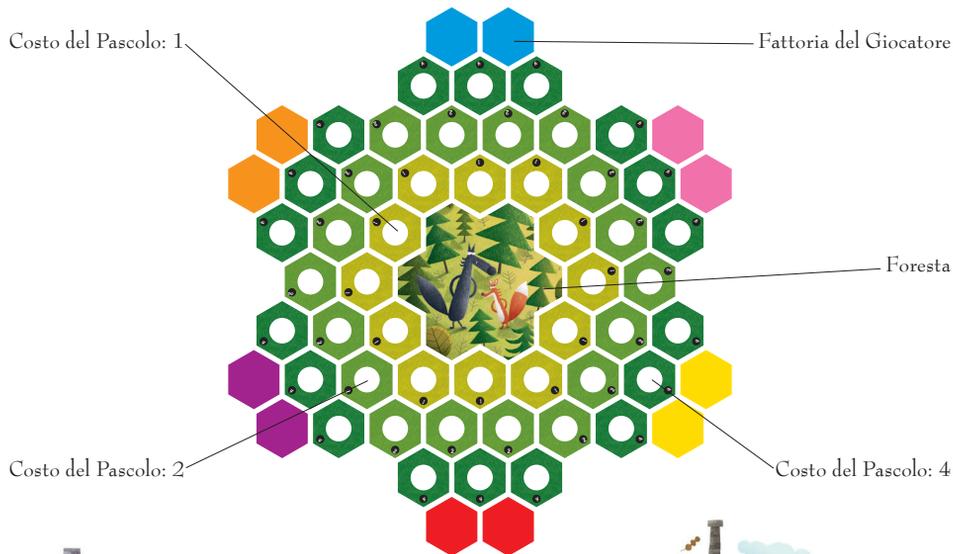
Dovrete allevare i vostri animali così da ottenere il miglior Ranch del paese, ma dovrete anche comprare porzioni di terreno per farli avere un posto in cui stare.

Più avrete cura dei vostri animali, più riuscirete a guadagnarci nel caso vogliate portarli al mercato, per poter così comprare nuovi animali oppure terreni.

Per vincere dovrete essere i primi a ospitare nel vostro Ranch **tutti i tipi di animali**, ovvero almeno 1 cavallo, 1 mucca, 1 pecora e 1 coniglio.

Attenzione però: il compito non sarà così facile... La vicina foresta è abitata da volpi e da lupi affamati che non vedono l'ora svoltiate l'occhio per venire a farvi visita!

6



PREPARAZIONE

Mettete il Tabellone al centro del tavolo, così che tutti i giocatori possano raggiungerlo. Prendete le tessere animali, dividetele per tipo e mettetele a fianco del Tabellone; questa sarà la riserva di animali, condivisa fra tutti, a cui potrete attingere durante il gioco. Infine, a seconda del numero di giocatori, lasciate in gioco il numero di tessere animali indicato dalla seguente tabella:

Numero di Giocatori	2	3	4	5	6
Conigli	20	30	40	50	60
Pecore	6	9	12	15	18
Mucche	4	6	8	10	12
Cavalli	2	3	4	5	6
Cani piccoli	1	2	2	3	3
Cani grandi	1	2	2	3	3

7



Ogni giocatore sceglie un colore fra quelli disponibili e prende tutti i relativi Gettoni. Prende inoltre 1 coniglio e 1 pecora e li posiziona sopra la sua fattoria, ovvero nei 2 esagoni del suo stesso colore presenti ai lati del Tabellone. La posizione di partenza cambia a seconda del numero di giocatori:

in 2, ognuno deve avere la fattoria opposta all'altro (ci devono essere 2 fattorie vuote fra ognuno);

in 3, nessuno deve avere la fattoria a fianco all'altro (ci deve essere 1 fattoria vuota fra ognuno);

in 4; tutte le fattorie devono essere affiancate (ci devono essere 2 fattorie vuote dalla parte opposta);

in 5 o 6, potete scegliere la fattoria che volete.

8



Fattorie dei Giocatori



SVOLGIMENTO

I giocatori prendono turno in senso orario. Inizia chi ha visto per ultimo un coniglio (se non l'ha visto nessuno, chi ha visto una pecora, una mucca o un cavallo!). Nel proprio turno il giocatore può sia espandere il proprio Ranch sia allevare i propri animali, come spiegato di seguito.

1. ESPANDERE IL PROPRIO RANCH

Il giocatore può, nell'ordine che preferisce, andare al mercato a scambiare i propri animali oppure comprare nuovi Pascoli per il proprio Ranch. Questa azione è facoltativa, potete anche saltarla e andare direttamente all'azione "allevare i propri animali".

Scambiare i propri animali:

Il giocatore può scambiare un qualsiasi numero di suoi animali con quelli presenti nella riserva di animali. Potete effettuare scambi fino a quando nella riserva centrale ci sono animali da prendere.

Trovate indicati i prezzi di scambio ai lati del Tabellone e nella figura seguente:



Uno scambio può essere effettuato in ambe le direzioni (per esempio, 6 conigli possono essere scambiati per 1 pecora oppure 1 pecora può essere scambiata per 6 conigli) e sono possibili anche scambi più complessi con più animali.

Esempi:

1 pecora può essere scambiata per 1 cane piccolo e 3 conigli (poiché la pecora vale 6 conigli e 1 cane piccolo vale 3 conigli);

2 pecore, 1 cane piccolo, 1 cane grande e 3 conigli possono essere scambiati per 1 cavallo (poiché 1 cane piccolo e 3 conigli possono essere scambiati per 1 pecora, il cane grande vale 1 pecora; le 4 pecore possono essere scambiate per 2 mucche che possono quindi essere scambiate per 1 cavallo).

Comprare nuovi pascoli

Il giocatore compra i Pascoli (gli spazi verdi sul Tabellone) usando come merce di scambio i suoi animali. Il numero scritto sul Pascolo ("1", "2" o "4") è il suo prezzo in conigli.

10

Non ci sono limiti al numero di Pascoli che si possono comprare, ma ogni Pascolo deve essere adiacente a un altro oppure alla fattoria di partenza. Una volta che un giocatore ha comprato un Pascolo deve inserire un Gettone del suo colore al suo interno. Potete anche pagarlo con altri animali invece che conigli, andando allo stesso tempo al mercato a scambiarli. Ricordate però, una volta che avete acquistato un Pascolo, questo non può più essere venduto né scambiato.



Esempi:

- Un giocatore paga 1 pecora e compra 1 Pascolo da 2 conigli e 1 Pascolo da 4 conigli (poichè 1 pecora vale 6 conigli);
- Un giocatore paga 1 mucca e compra 3 Pascoli da 2 conigli e 1 pecora (poichè 1 mucca vale 1 pecora e 6 conigli).

2. ALLEVARE I PROPRI ANIMALI



Ogni giocatore lancia i 2 dadi a 12 facce e guarda il risultato: allevierà i tipi di animale che escono come risultato. Dovrà sommare gli animali presenti nel dado con tutti quelli da lui posseduti nella fattoria e nei Pascoli, quindi per ogni coppia di animali così ottenuti riceverà un nuovo animale dello stesso tipo, preso dalla riserva comune.

Esempio:

La somma degli animali di fattoria e Pascoli di un giocatore è 5 conigli e 2 pecore. Questi saranno gli animali che alleva a seconda dei diversi risultati dei dadi:

1 coniglio e 1 coniglio: Riceve 3 nuovi conigli (il totale sono 7 conigli, ovvero 3 coppie);

1 coniglio e 1 pecora: Riceve 3 nuovi conigli e 1 nuova pecora (il totale sono 6 conigli e 3 pecore, ovvero 3 coppie di conigli e 1 coppia di pecore);

1 coniglio e 1 mucca: Riceve 3 nuovi conigli (il totale sono 6 conigli, ovvero 3 coppie), ma nessuna mucca;

1 pecora e 1 pecora: Riceve 2 nuove pecore (il totale sono 4 pecore, ovvero 1 coppia);

1 mucca e 1 pecora: Riceve 1 nuova pecora (il totale sono 3 pecore, ovvero 1 coppia);

1 mucca e 1 mucca: Riceve 1 mucca (2 mucche ovvero 1 coppia);

1 cavallo e 1 mucca: Non riceve nulla (non ci sono coppie).



I tipi di animali che non sono usciti come risultato dei dadi non saranno allevati, a prescindere da quante coppie il giocatore ne possieda. Tutti i nuovi animali devono essere presi dalla riserva di animali e una volta che sono terminati i giocatori non potranno più ottenerne altri.

Esempio:

La somma dei conigli di fattoria, Pascoli e dadi di un giocatore è 13, ovvero 6 coppie. Il giocatore dovrebbe quindi ricevere 6 nuovi conigli, ma poichè nella riserva centrale ce ne sono 4, il giocatore ne riceverà solo 4.

Per ottenere i nuovi animali i giocatori devono avere spazi liberi nella loro fattoria o nei loro Pascoli. Tenete presente che ogni animale è di diversa grandezza e occupa una diversa quantità di spazio, ovvero:

12

Uno spazio può contenere fino a 6 conigli (metteteli uno sopra l'altro);

Uno spazio può contenere solo 1 pecora;

Ogni mucca ha bisogno di 2 spazi adiacenti;

Ogni cavallo ha bisogno di 3 spazi adiacenti;

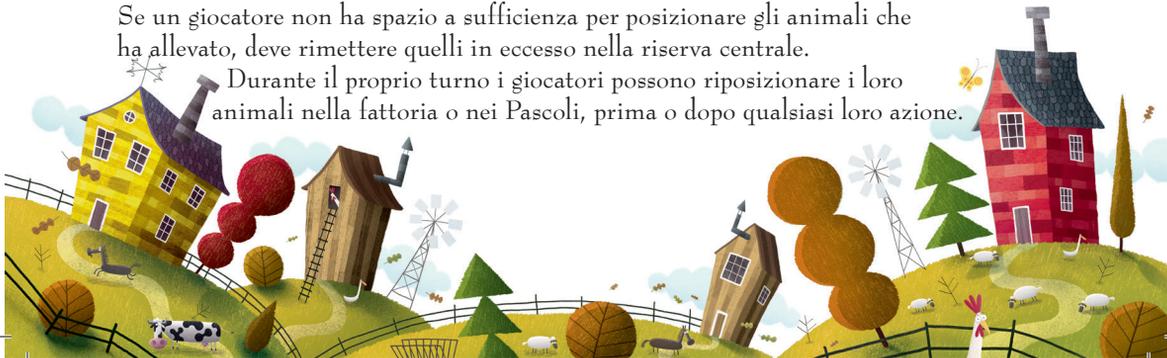
Cani piccoli e cani grandi non hanno

bisogno di spazi, ma stanno di guardia di fianco alla fattoria.



Se un giocatore non ha spazio a sufficienza per posizionare gli animali che ha allevato, deve rimettere quelli in eccesso nella riserva centrale.

Durante il proprio turno i giocatori possono riposizionare i loro animali nella fattoria o nei Pascoli, prima o dopo qualsiasi loro azione.



LA VOLPE E IL LUPO

Se un risultato dei dadi è la volpe e/o il lupo, significa che tali predatori sono usciti dalla foresta, affamati... Il giocatore di turno deve quindi tirare il dado a 6 facce per vedere quale dei 3 diversi tipi di Pascolo è stato attaccato.

Se un risultato del dado è la volpe o il lupo, mentre il risultato dell'altro dado è un animale, il giocatore deve risolvere l'attacco prima di poter allevare i suoi animali.

Se un risultato del dado è la volpe, mentre il risultato dell'altro dado è il lupo, il giocatore deve decidere quale dei due attacchi risolvere per primo.

Se entrambi i risultati del dado sono la volpe o il lupo, il giocatore deve risolvere il duplice attacco (lanciando 2 volte il dado a 6 facce) prima di poter allevare i suoi animali.

L'attacco della volpe e del lupo

Quando la volpe attacca, dovete rimuovere **tutti** i conigli che si trovano nei Pascoli che hanno lo stesso numero del risultato del dado – di **tutti** i giocatori.

13

Quando il lupo attacca, dovete rimuovere **tutte** le pecore, le mucche e i cavalli che si trovano (**anche parzialmente**) nei Pascoli che hanno lo stesso numero del risultato del dado – di **tutti** i giocatori.

Tutti gli animali così rimossi tornano disponibili nella riserva di animali.

Gli animali che si trovano nei 2 spazi della fattoria sono sempre salvi.



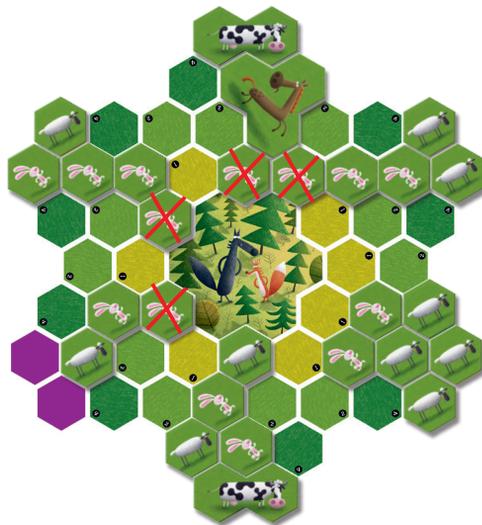
Esempio:

E' uscita la volpe. Il risultato del dado a 6 facce è "1", questo significa che saranno attaccati tutti i Pascoli che costano "1".

Vengono quindi rimossi tutti i i conigli che si trovano in quei Pascoli (ovvero quelli adiacenti alla foresta).

La volpe non attacca la pecora.

14



Esempio:

E' uscito il lupo. Il risultato del dado a 6 facce è "4", questo significa che saranno attaccati tutti i Pascoli che costano "4".

Vengono quindi rimosse tutte le pecore, le mucche e i cavalli che si trovano anche solo parzialmente in quei Pascoli.

Il lupo non attacca i conigli.



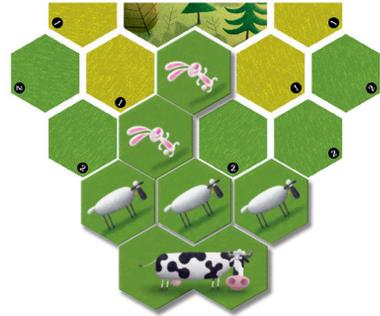
I CANI

I cani difendono gli animali del giocatore dagli attacchi della volpe e del lupo. Nel caso una volpe costringa a rimuovere i conigli, il giocatore può decidere di usare un suo cane piccolo, rimmetterlo nella riserva di animali ed evitare così di perdere i suoi conigli.

Nel caso un lupo costringa a rimuovere gli animali, il giocatore può decidere di usare un suo cane grande, rimmetterlo nella riserva di animali ed evitare così di perdere i suoi animali.

Esempio:

E' uscito il lupo. Il risultato del dado a 6 facce è "4", questo significa che saranno attaccati tutti i Pascoli che costano "4". Il giocatore rimette il suo cane grande nella riserva di animali, salvando così le sue 3 pecore.



15

VITTORIA

Il vincitore è colui che ottiene per primo almeno 1 animale per tipo, ovvero 1 coniglio, 1 pecora, 1 mucca e 1 cavallo!

Non appena ci riesce, il gioco termina e potrà quindi festeggiare di essere un "Super Contandino" con il miglior Ranch del paese!



Domande Frequenti

Cosa succede nel caso il territorio di un giocatore sia bloccato?

Se i Pascoli di un giocatore sono stati bloccati da un altro giocatore che ha comprato dei Pascoli vicino, il primo, per evitare di rimanere chiuso, può comprare degli altri spazi vuoti sul Tabellone. Per fare questo, la prima volta deve però pagare un dazio per ogni territorio degli altri giocatori su cui passa. Il dazio che deve pagare è uguale al costo di ogni Pascolo su cui passa e va elargito al giocatore che possiede tale Pascolo. Il costo del nuovo Pascolo viene invece pagato alla riserva di animali come al solito.

Esempio:

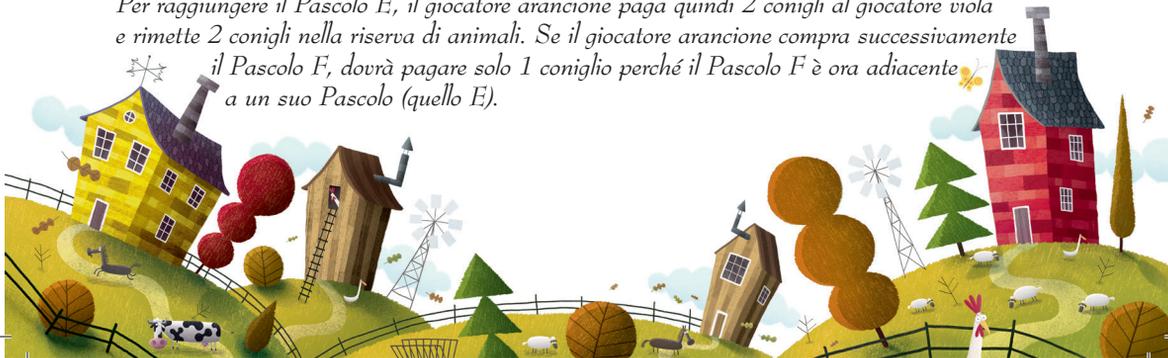
*Il giocatore arancione è bloccato dai giocatori blu e viola.
Per comprare i Pascoli indicati negli esempi, il giocatore arancione dovrebbe pagare i seguenti dazi:*



16

- Per raggiungere il Pascolo A, 2 conigli al blu;*
- Per raggiungere il Pascolo B, $(2 + 2) = 4$ conigli al blu;*
- Per raggiungere il Pascolo C, 2 conigli al blu;*
- Per raggiungere il Pascolo D, 2 conigli al blu o 2 conigli al viola (può scegliere lui chi pagare);*
- Per raggiungere il Pascolo E, 2 conigli al viola;*
- Per raggiungere il Pascolo F, $(2 + 1) = 3$ conigli al viola.*

Per raggiungere il Pascolo E, il giocatore arancione paga quindi 2 conigli al giocatore viola e rimette 2 conigli nella riserva di animali. Se il giocatore arancione compra successivamente il Pascolo F, dovrà pagare solo 1 coniglio perché il Pascolo F è ora adiacente a un suo Pascolo (quello E).



Ringraziamo di cuore tutti coloro che ci hanno dato una mano a sviluppare e a testare il gioco e tutti coloro che ci hanno fornito i loro commenti e le loro idee, alcune delle quali poi implementate in questa versione finale. Grazie:

Robert "Draco" Buciak, Jarosław "Geko" Czaja,
Krzysztof "Pędrak" Dytczak, Paweł "Gerard Heime" Jasiński,
Aleksandra "Opsiak" Kobylecka, Artur "Konev" Konefał,
Karol Madaj, Filip "Filippos" Miłuński,
Łukasz M. Pogoda, Piotr "Sipio" Silka,
Maciej "Mustafa" Sorokin, Krzysztof "Sir-Lothar" Wierzbicki,
Katarzyna "Squirrel" Ziółkowska, Federico Dumas.

Versione Italiana a cura di:
Michele Faiman

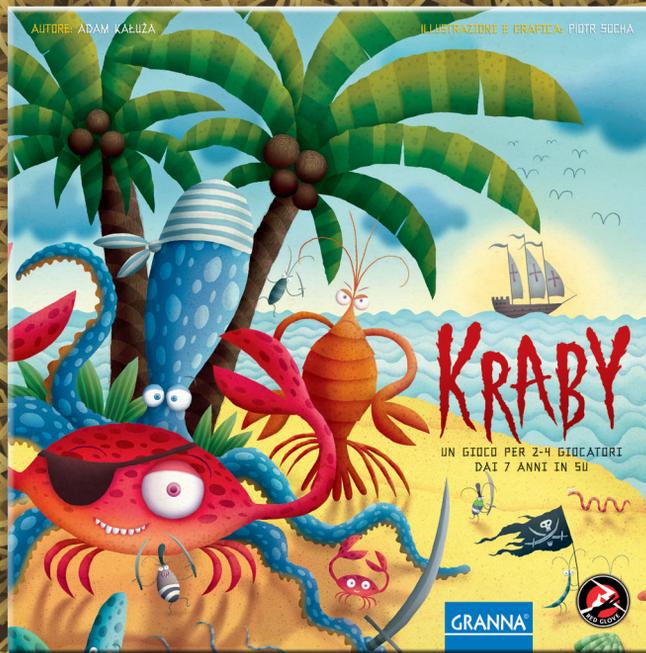
Edizione Italiana a cura di:
RED GLOVE di Dumas Federico
Via Passo Volpe 94
54033 Carrara (MS)
P. IVA: IT01230330456
C.F.: DMSFRC82E25B832P

18



AVETE MAI GIOCATO
A KRABY?

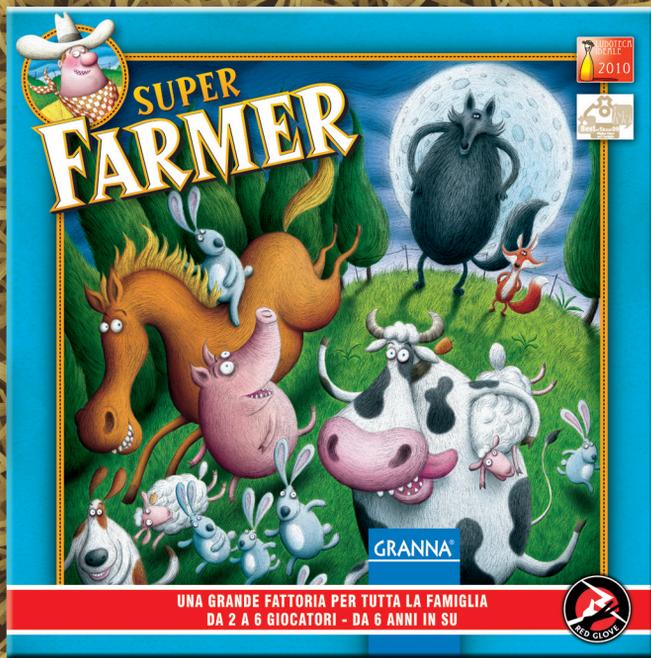
GRANNA®



NO?!
COSA ASPETTATE A FARLO!

AVETE MAI GIOCATO
A SUPER FARMER?

GRANNA®



NO?!
ALLORA DOVETE PROVARLO!

071413