



SUPER FARMER

Il gioco di carte



Contenuto:



110 Carte



6 segnalini di legno



1 Tessera predatore



1 Tabelloncino segnapunti

Obiettivo del gioco

I giocatori sono contadini e stanno gareggiando per il titolo di "Super Farmer" aggiungendo animali alle loro fattorie. Aggiungerai carte alla tua fattoria e le utilizzerai per donare animali ad altri contadini. Deciderai tu se regalare qualcosa di utile al tuo avversario o se fargli uno sgarbo, rischiando che ti ritorni il favore.

Preparazione

1. Metti il tabelloncino segnapunti al centro del tavolo. Puoi anche tenerlo nella scatola, sopra l'interno con il disegno della paglia.
2. Ogni giocatore prende 1 segnalino pecora e lo mette vicino al segnapunti.
3. Mescola il mazzo e distribuisce le carte ai giocatori seguendo le regole seguenti.

preparazione per
4 giocatori esempio:



GRANNA

preparazione per
6 giocatori esempio:



Nota: se state giocando in 4 o meno giocatori, rimuovete dal mazzo tutte le carte cavallo e 4 carte gatto.

Distribuisce le carte a tutti i giocatori - seguendo questa tabella:

Numero di giocatori	Numero di carte	Numero di carte nel mazzo extra
2 e 4	8	8
3	8	6
5	6	6 e 4
6	6	6 e 6

A cosa serve il mazzo extra?

Il mazzo aiuta i giocatori a rendere più veloce il flusso di gioco. Senza il mazzo extra, il primo giocatore dovrebbe aspettare tutto un round per ricevere le carte dall'ultimo giocatore. Solo a quel punto, quel giocatore potrebbe iniziare a ragionare sulla sua mossa successiva. Con il mazzo extra, i giocatori possono pianificare le loro mosse future immediatamente.

4. Aggiungi le carte ai mazzi extra - seguendo quanto riportato nella tabella. Metti i mazzi extra vicino ai giocatori seguendo l'esempio in cima alla pagina.

In una partita a 5 giocatori, metti il primo mazzo extra con 6 carte vicino al primo giocatore e il secondo mazzo extra con 4 carte vicino al quarto giocatore.

In una partita a 6 giocatori, metti il primo mazzo extra con 6 carte vicino al primo giocatore. Metti l'altro mazzo extra con 6 carte vicino al quarto giocatore.

Come Giocare

Il gioco dura 2 round. Ogni round è diviso in 3 fasi:

1. Gestisci la tua fattoria
2. Aggiungi i regali
3. Calcola il punteggio

Il gioco si svolge a turni, in senso orario o antiorario a seconda del round, ciascun giocatore deve aspettare che il giocatore precedente abbia finito il turno e appoggiato il mazzo sul tavolo prima di cominciare a giocare proprio turno.

Fase 1 – Gestisci la tua fattoria

Il giocatore che ha visitato una fattoria più di recente o il giocatore più giovane inizia a giocare facendo il suo primo turno. Il gioco prosegue in senso orario, finché tutte le carte in mano ai giocatori sono state giocate.

Durante il secondo round, il turno passerà in senso antiorario anziché orario.

Nel tuo turno devi eseguire 3 azioni nel seguente ordine:

I – Aggiungere una carta alla tua fattoria.

II – Regalare una carta ad un altro giocatore a tua scelta.

III – Passare le carte al giocatore prossimo di turno e prendere la mano di carte che viene dal giocatore precedente.

Se sei il giocatore iniziale, prenderai le carte dal mazzo extra più vicino a te.

Ci sono due tipi di carte:

Carte Animali

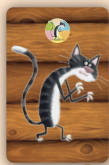
Sulle carte animali potrai trovare delle piccole icone di:

- Animali,
- Cavolo,
- Secchio d'acqua,
- cani piccoli e grandi (utilizzati solo nella versione con il Predatore).



Carte Gatto

I gatti sono "spiriti liberi". Percorrono la loro strada spensierati. Possono essere **aggiunti** come **Jolly** a qualsiasi gruppo di animali. Non puoi creare un nuovo gruppo di animali utilizzando una carta gatto.



I – Aggiungi una carta alla tua fattoria

Scegli una carta dalla tua mano e mettila a faccia in su davanti a te. Se hai già una carta dello stesso animale, aggiungi la nuova carta a formare una colonna. Se giocherai altre carte dello stesso animale, le aggiungerai a questa colonna. Metti le carte sovrapposte in modo che le icone in cima alla carta rimangano visibili.



Federico sceglie un maiale dalle sue carte e la aggiunge alla sua carta maiale giocata in precedenza.



Aggiungendo una carta con l'icona del cavolo alla colonna con il rispettivo animale, guadagnerai 1 punto per ogni icona cavolo già presente nella colonna di carte (l'icona cavolo sulla carta appena giocata non conta).

Cecilia ha aggiunto una carta pecora con l'icona cavolo nel suo turno. Ci sono già due icone cavolo sulle carte pecora giocate in precedenza. Cecilia guadagna 2 punti e sposta il suo segnalino pecora di 2 posizioni in avanti.



II – Regalare una carta ad un altro giocatore a tua scelta

Scegli una carta dalla tua mano e mettila orizzontalmente sopra alla fattoria di un altro giocatore.

Non puoi dare una carte ad un giocatore che ha già raggiunto il limite di regali.



Numero
di giocatori

Limite di regali
per giocatore

2

6

3 - 4

5

5 - 6

4



Nota: se tutti i giocatori hanno già raggiunto il limite di regali, scarta l'ultima carta dalla tua mano e pesca una carta casuale dalla cima del mazzo. Aggiungi questa carta ai regali della tua fattoria.

III – Passare le carte al giocatore prossimo di turno

Prendi tutte le carte rimanenti della tua mano e, tenendole coperte, appoggiale sul tavolo accanto al giocatore successivo (a sinistra - nel primo round - o a destra - nel secondo round). Prendi le carte vicino a te (che ti ha passato il giocatore precedente o le carte del mazzo extra).

Se sei l'ultimo giocatore, metterai le tue carte come mazzo extra di fianco al primo giocatore.

Nota per 5 – 6 giocatori – Nel primo turno, il primo giocatore e il quarto pescano le carte dai mazzi extra.

Fase 2 – Aggiungi i regali

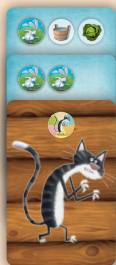
Dopo che l'ultimo giocatore ha giocato la sua ultima carta, tutti i giocatori, simultaneamente, aggiungono le carte animale ricevute come regali alla loro fattoria - in qualsiasi ordine. Se necessario, aggiungete i punti dati dalle icone cavolo. Dopodiché aggiungete i gatti che avete ricevuto, seguendo l'ordine di round, partendo dal primo giocatore.

Fase 3 – Calcola il Punteggio

Alla fine di ogni round, si conteggiano i punti. Questo viene fatto in due fasi:

1. I giocatori contano i punti per ogni colonna di animali, nel seguente ordine: conigli, galline, pecore, maiali, mucche e cavalli (cavalli solo se state giocando in 5-6 giocatori).

Iniziando dal coniglio, ogni contadino somma il numero di icone coniglio presenti sulle carte coniglio della sua fattoria, il contadino che ne ha di più guadagna tanti punti quante le icone coniglio che ha contato. In caso di pareggio, tutti i giocatori in pareggio guadagnano i punti, si ripete poi l'operazione per tutti gli altri animali.



Marta ha contato le sue carte coniglio. Ha un totale di 3 icone coniglio. Alla fine del round, aggiunge un gatto alla colonna dei conigli. Dato che il gatto è un Jolly, Marta ha un totale di 4 icone per quanto riguarda i conigli.

Simona ha solo 3 icone coniglio nella sua colonna.

Marta guadagna 4 punti e muove la sua pecora sul tabellone dei punti.



2. Dopo aver contato i punti per tutti gli animali:

- + aggiungi 1 punto per ogni icona "secchio d'acqua" nella tua fattoria,
- sottrai 1 punto per ogni carta gatto nella tua fattoria.



Marta ha solo 1 icona secchio d'acqua nelle sue carte, quindi guadagna 1 solo punto. Dopodiché, a causa del gatto, perde 1 punto (praticamente non guadagna né perde nulla).

Simona ha 3 icone secchio d'acqua sulle sue carte coniglio e guadagna così 3 punti.



Secchi d'Acqua – Modalità Avanzata

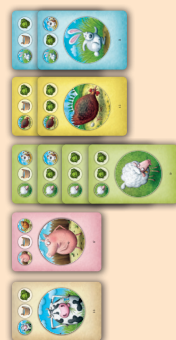
Ogni giocatore controlla in quale colonna di animali possiede il minor numero di icone secchi d'acqua (incluse anche le colonne con 0 secchi d'acqua) dopodiché dichiara il suo numero. Il giocatore che dichiara il numero più alto, ma non inferiore a 1, guadagna 1 punto per ogni secchio d'acqua presente nella sua fattoria. Gli altri giocatori non ricevono punti dall'acqua. **Nota: Se tutti i giocatori hanno dichiarato 0, nessun giocatore riceverà punti.** In caso di parità, tutti i giocatori in pareggio guadagneranno punti.

Durante la fase di punteggio del primo round, Cecilia dichiara di avere 0 secchi d'acqua. Simona e Nicola dichiarano di averne 1. Cecilia non guadagnerà punti per l'acqua. Simona e Nicola sono pari e entrambi guadagneranno 1 punto per ogni secchio d'acqua presente nella loro fattoria. Simona guadagna 8 punti mentre Nicola ne guadagna solo 5.

Fattoria di Simona



Fattoria di Nicola



Fattoria di Cecilia



Dopo aver assegnato i punti, le carte giocate rimangono sul tavolo nelle rispettive fattorie. La persona a destra del primo giocatore diventerà il nuovo primo giocatore. Nel secondo round l'ordine di turno cambia da orario in antiorario e i giocatori passeranno le carte a destra anziché a sinistra. Dopo aver contato i punti per il secondo round, il gioco finisce.

Fine della partita

Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore con la colonna di animali più lunga (ovvero quello con più carte dello stesso tipo) vince. Se c'è ancora pareggio, i giocatori condivideranno la gioia della vittoria.



Modalità Avanzata – Predatori

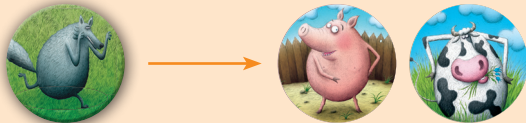
Su alcune carte animali ci sono le icone dei cani piccoli e grandi (hanno la stessa funzione - prevengono gli attacchi dei predatori).

La modalità Predatori utilizza la tessera Predatori all'interno del gioco. All'inizio di ogni round, il primo giocatore lancia il gettone sul tavolo come se lanciasse in aria una moneta. Il risultato (lupo o volpe) determinerà quale predatore attaccherà in quel round, durante la fase punteggio.

La volpe attacca conigli, galline e pecore.



Il lupo attacca maiali e mucche.



I predatori attaccano all'inizio della fase punteggio, prima di controllare chi ha più icone di ogni tipo di animale. In base al predatore uscito, i giocatori dovranno controllare, una alla volta, le tipologia di animale attaccate da

quel predatore. I giocatori sommano il numero di icone cane presenti nella colonna dell'animale selezionato. Se tutti i giocatori hanno lo stesso numero di cani (incluso 0) per una determinata colonna (esempio, se esce volpe si controllano conigli, poi galline e per ultimo pecore), il predatore non attaccherà quell'animale. Se almeno un giocatore ha più cani degli altri nella propria colonna, allora il giocatore (uno o più in caso di parità) con il minor numero di cani subirà l'attacco del predatore per l'animale relativo. Il giocatore attaccato dovrà scarta una carta animale a sua scelta dalla colonna nella sua fattoria (non si possono scartare carte gatto). Dopo aver controllato tutti gli animali che il predatore deve cacciare, potrete passare a conteggiare i punti. Nel raro caso in cui l'attacco di un predatore lasci solo gatti in una colonna (una o più carte), tutte le carte di quella colonna dovranno essere rimosse dal gioco e scartate.

Se vuoi rendere il gioco più difficile, puoi giocare senza utilizzare il segnalino Predatore. In ogni round, sia il lupo che la volpe attaccheranno le fattorie.

Modalità a Squadre

Questa modalità può essere giocata a 4 o 6 giocatori. Una squadra in un gioco a 6 giocatori può essere composta da 2 o da 3 giocatori. I giocatori nella stessa squadra non possono sedersi vicini e non possono dire agli altri quali carte hanno nella propria mano. I membri di una squadra possono suggerire ad alta voce, durante la fase "regalo" di un compagno a chi indirizzare il regalo dopo che lui ha mostrato loro la carta che ha intenzione di regalare (sia che il regalo vada ad un avversario sia che vada ad un membro della squadra). Ogni squadra sceglie un segnalino, tutti i punti guadagnati dai membri di una squadra accrescono il punteggio di quel segnalino. A fine partita, la squadra con il maggior numero di punti sarà la vincitrice.

L'autore del gioco, Yaniv Kahana, vuole ringraziare in particolar modo: Sally Halon, Galit, Itai, Eran, Maayan, Yosefa e Arie Kahana, Oren Shainin, Aleksander Redwan, Sophie Leg Eden, Yaniv Ofir e Izi Eshkenazi, Yakir Morchaim, Ohad Bergmann, Richard Halon, Vital Pinchas, Itay Abulafia, Tamir Aloush, Amir Gur, Eliran Teller, Pini Shekhter, Ofer Frank, Maria and Dima Vilenski, Idan Cohen, Imri Halpert, Guy Zavaro, Nir Biran, Daniel Greiner, Simone Luciani per il loro aiuto e per il loro supporto.

Super Farmer, il Gioco di Carte è stato progettato grazie all'aiuto del gruppo

GRAVITIX
GAMES

07367/3

GRANNA

© 2020 Granna

Prodotto in Polonia
Tutti i diritti riservati