

UFO FARMER

gra
MY!

Autor gry: Helmut Ast
Projekt graficzny i ilustracje: Piotr Socha

Liczba graczy: 2–4 ♦ Wiek graczy: 6+ ♦ Czas gry: 30 min

Zawartość pudełka:

54 żetony zwierząt: 13 koni, 13 owiec, 13 królików, 13 krów



2 wilki

znacznik
gracza startowego

12 plastikowych
statków kosmicznych

4 bazy kosmiczne

Cel gry

Gracze wcielają się w kosmitów, którzy przybywają na Ziemię, by poddać badaniom nieznanne im gatunki zwierząt. Trafiają na farmę Superfarmera. Ich zadaniem jest porwanie jak największej liczby zwierząt.

GRANNA

Wariant gry dla 3–4 osób

Przygotowanie do gry

Na stole rozkładamy żetony zwierząt. Jeśli gramy w 3 osoby – odkładamy do pudełka po 3 żetony koni, krów, owiec i królików. Nie będą brały udziału w grze. Następnie każdy z graczy bierze **jedną bazę kosmiczną** i po **3 latające spodki**. Gracz, który jako ostatni spoglądał w gwiazdy, otrzymuje ponadto **znacznik gracza startowego**.

Przebieg gry

Rozgrywka podzielona jest na rundy. W każdej z nich gracze zakrywają statkami żetony zwierząt, a potem przyciągają do siebie UFO razem z porwanymi zwierzątkami. Na koniec rundy gracze podnoszą statki i sprawdzają, czy udało im się porwać właściwe zwierzęta. Porwane zwierzęta przetrzymuje się w bazie kosmicznej. Gra kończy się, gdy na koniec rundy na stole jest mniej żetonów niż statków kosmicznych biorących udział w rozgrywce.

Namierzanie zwierząt

Rozpoczynając od gracza startowego i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz zakrywa statkiem kosmicznym jedno dowolne zwierzę. Namierzanie trwa do czasu, aż gracze wykorzystają wszystkie swoje statki.

Porywanie zwierząt

Podobnie jak w przypadku namierzania zwierząt, rozpoczynamy od gracza startowego i kontynuujemy rozgrywkę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W takiej kolejności każdy z graczy wybiera jeden dowolny (nie ma znaczenia kto go ustawił) statek kosmiczny i przesuwa go w swoją stronę – należy przy tym uważać, aby nie wypadł spod niego żeton zwierzątka! Porywanie trwa do czasu, aż wszyscy gracze zdobędą po 3 statki.

Zwierzaki do bazy!

Rozpoczynając od gracza startowego i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara każdy z graczy odkrywa wszystkie 3 zdobyte statki ze zwierzątkami.





Jeśli zdobył:



3 takie same zwierzaki – 2 z nich zabiera jako zdobycze, a **jednego** odkłada na stół,

3 różne zwierzaki – **jednego** z nich zabiera, a 2 pozostałe odkłada na stół,



2 takie same zwierzaki i **jednego** zwierzaka innego gatunku – odkłada **wszystkie 3** na stół.

Porwane zwierzaki gracze układają na własnych bazach kosmicznych.

Żetony wilków

Wilki różnią się od innych zwierząt tym, że nie mogą zostać porwane przez kosmitów. Żetony wilków zawsze wracają do puli zwierząt leżących na stole.

Przykład: Helena porwała konia, krowę i wilka, czyli 3 różne gatunki zwierząt. Wilk wraca na stół. Mając do wyboru konia i krowę, Helena decyduje się zabrać konia.



Na koniec rundy gracz startowy przekazuje swój znacznik graczowi znajdującemu się po jego lewej stronie.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy na koniec rundy na stole pozostanie mniej żetonów niż statków kosmicznych, które biorą udział w rozgrywce.

Wariant gry dla 2 osób

W grze dwuosobowej, przygotowując się do rozgrywki, należy odłożyć do pudełka po 6 żetonów: koni, krowę, owiec i królików. Gracze otrzymują po 4 statki kosmiczne i właśnie tyle żetonów zwierząt zakrywają. Zabierają ze stołu i odkrywają jednak tylko po 3 z nich. Pozostałe 2 statki należy odkryć dopiero na koniec rundy, po zabraniu porwanych zwierzaków do bazy.



Punktacja

Poziom podstawowy (dla młodszych dzieci):

Każde porwane zwierzę to 1 punkt.

Poziom zaawansowany (dla starszych graczy):

Liczbę zwierząt każdego z gatunków należy podnieść do kwadratu, a wyniki tego działania zsumować.

Przykład: Helena zebrała 5 koni, 3 krowy i 2 owce, czyli $5 \times 5 + 3 \times 3 + 2 \times 2 = 38$ punktów.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa.

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością.

Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz zgłosić reklamację e-mailem – na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Pełna oferta gier GRANNA na: www.sklep.granna.pl

Patronat:



00207/3 2014

merlin.pl



Kupując tę grę
wspierasz
Fundację
Ronalda
McDonalda.



GRANNA

www.granna.pl