

Ferajna z farmy

Kooperatywna gra planszowa z kostką dla 2-4 miłośników zwierząt od lat 4.

Autor: Justin Lee
Grafika: Anna-Lena Kühler
Tekst: Sina-Marie Straub
Czas rozgrywki: 5 - 15 minut



Zwierzaki z farmy Ferdynanda postanowiły wybrać się na spacer i zwiedzić okolicę. Zafascynowane nową przygodą nie zauważyły, że znacznie oddaliły się od domu. Na szczęście farmer Ferdynand wie, jak przywołać do siebie zwierzaki.

Potrzebna mu będzie pomoc wasza i psa pasterskiego Lilli. Waszym zadaniem jest dopilnowanie, żeby zwierzaki nie oddaliły się zbyt daleko od farmy.

Zawartość gry

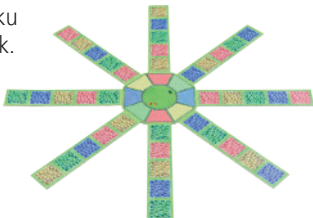
1 plansza startowa, 8 ścieżek, 1 kostka, 8 drewnianych zwierzaków, 1 stodoła, 1 zestaw kart, instrukcja do gry.

Przed pierwszym rozpoczęciem gry:

Delikatnie wypchnijcie wszystkie elementy z kartonowych ramek. Niepotrzebne pozostałości wyrzućcie.



Ułóżcie planszę startową po środku stołu, a dookoła niej osiem ścieżek. Pierwsze pole ścieżek obok siebie powinno być innego koloru.



Złóżcie stodołę i ustawcie ją po środku planszy startowej.

Na kolorowych polach planszy startowej ustawcie w dowolny sposób osiem zwierzków.

Do gry przygotujcie kostkę oraz karty.

Wymieszajcie karty i utwórzcie z nich zakryty stos.



Przebieg gry

Grajcie po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna ten, kto ostatnio odwiedził farmę.

Każda runda składa się z dwóch ruchów:

Ruch nr 1: rzut kostką- Co pokazała kostka?

Kolor

- Każdy zwierzak, który znajduje się na polu o danym kolorze przesuwa się o **jedno pole do przodu** (w kierunku przeciwnym do stodoły).

Farmer Ferdynand

- Zna dobrze swoje zwierzaki i wie, jak je do siebie przywołać. Wspólnie zdecydujcie, który zwierzak przesunie się o **jedno pole do tyłu** (w kierunku stodoły).

Pies Lilli

- Zdecydujcie, który zwierzak powinien wrócić do stodoły, czyli na pole startowe.

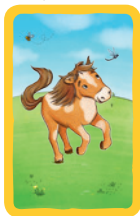
Wskazówka: przesuńcie o jedno pole do tyłu zwierzaka, który najbardziej oddalił się od stodoły. Ryzykujecie, że wam ucieknie.

Ruch nr 2: losowanie karty

Po rzucie kostką i wykonaniu ruchu nr 1, wylosuj jedną kartę ze stosu.

Są cztery rodzaje kart:

Karty ze zwierzakami



Zwierzak przedstawiony na karcie przesuwa się o jedno pole do przodu.

Karty przywołujące zwierzaki



Każdy zwierzak ma coś, co bardzo lubi i możesz to wykorzystać, żeby go przywołać.

W lewym górnym rogu karty widnieje zwierzak, którego należy przesunąć o **jedno pole do tyłu**, w stronę stodoły.

Na przykład, karta przedstawia marchewkę, ulubioną przekąskę kucyka Pauli. Przesuń konika o jedno pole do tyłu.

Uwaga: jeśli odkryjesz kartę ze zwierzakiem, który znajduje się na polu startowym nie wykonujesz żadnego ruchu.

Karta z farmerem Ferdynandem



Wspólnie zdecydуйте, który zwierzak powinien cofnąć się o jedno pole do tyłu.

Karta z psem Lilli



Wspólnie zdecydуйте, który zwierzak powinien wrócić na pole startowe, czyli do stodoły.

Uwaga: Jeśli w kolejnym rzucie kostką wyjdzie kolor pola startowego tego zwierzaka lub zostanie odkryta jego karta, zwierzak może ponownie uciec ze stodoły.

Zużyte karty odkładamy na oddzielny stos.

Grę kontynuuje kolejna osoba.

Koniec gry:

Gra kończy się w momencie, kiedy wszystkie karty zostaną zużyte, lub jeden ze zwierzaków dotrze na ostatnie pole swojej ścieżki. Jeśli żaden ze zwierzaków nie dotarł na ostatnie pole swojej ścieżki, oznacza to, że spełniliście swoje zadanie. Dobrze pilnowaliście zwierzaków, udało wam się wygrać! Brawo!

Jeśli jeden ze zwierzaków dotrze do ostatniego pola swojej ścieżki, oznacza to, że uciekł z farmy. W tym przypadku oznacza to, że przegraliście, bo nie dopilnowaliście zwierząt.

Nie przejmujcie się zbyttno przegraną. Spróbujcie ponownie!
Każda nowa rozgrywka to kolejna szansa!