

SUPERFARMER + BOCIAN + KOZA + BORSUK

Przygotowanie:

- każdy z graczy otrzymuje **planszетkę**
- umieść wszystkie **żetony i kości** w wieczku pudełka

Dążymy do tego, żeby:

- jak najszybciej dywersyfikować swoje stado
- chronić się przed wilkiem i lisem

W swojej turze każdy z graczy kolejno:

1) może dokonać jednej **wymiany** posiadanych żetonów na równoważne (ale może łączyć gatunki):

- 6 królików = 1 owca = 1 pies mały
- 2 owce = 1 świnia
- 3 świnie = 1 krowa = 1 pies duży
- 2 krowy = 1 koń

2) rzuca dwiema kośćmi

- dostaje tyle nowych żetonów wyrzuconych zwierząt, ile ma pełnych par (na żetonach i kościach łącznie)
 - czyli aby dostać pierwszy żeton, trzeba wyrzucić parę
- jeżeli gracz wyrzuci **lisa**:
 - traci wszystkie króliki
 - jeżeli ma małego psa, to do puli wspólnej wraca tylko mały pies zamiast zwierząt
- jeżeli gracz wyrzuci **wilka**:
 - traci wszystkie: króliki, owce, świnie, krowy i duże psy, czyli nie traci jednego konia i jednego małego psa
 - jeżeli ma dużego psa, to do puli wspólnej wraca tylko duży pies zamiast zwierząt

Koniec gry:

- wygrywa gracz, który pierwszy będzie miał łącznie: konia, krowę, świnie, owcę, królika

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- jeżeli w puli wspólnej nie ma zwierząt, wymiany można dokonać z innym graczem
- zamiana może odbywać się w obu kierunkach

- w dodatku z **Bocianem**:

- połóż obok planszę bociana i żetony bocianów
- na koniec rundy należy zakreślić wskazówką na planszy bociana:
 - bocian = każdy gracz otrzymuje 1 bociana
 - zima = wszyscy gracze oddają swoje bociany
- po dobraniu zwierząt można dodatkowo zamienić 2 bociany = 1 zwierzę tego samego gatunku
- gracz może mieć max. 4 bociany

- w dodatku z **Kozą**:

- podczas wymiany gracz może wymienić owcę na kozę
- kozę stawia się na pustym polu owcy, świni lub krowy innego gracza, które zostaje zablokowane (w wymianie i rozmnażaniu)
- kozę zjada wilk
- kozę można odrzucić wraz z trzema owcami

- w dodatku z **Borsukiem**:

- gracz otrzymuje borsuka po utracie zwierząt (bierze go z puli wspólnej lub od innego gracza)
- jeżeli na początku tury gracz ma borsuka, może go użyć podczas wymiany jako dowolnego żetonu