Wesoła Farma

2-4 | 8+ | 30 min

CEL GRY

W grze Wesoła Farma gracze zostają farmerami. Będą kupować nasiona i obsiewać nimi swoje pola, aby wyhodowanymi roślinami karmić swoje zwierzątka – owieczki, króliczki, krówki i świnki. Zwycięży ten gracz, którego zwierzątka będą najlepiej wykarmione (czyli będą warte najwięcej Punktów Zwycięstwa).

ZAWARTOŚĆ GRY



1. 4 plansze Farmy przedstawiające pola do obsiania oraz Stodoły na wyhodowane Rośliny.
2. 59 kart Roślin, które gracze będą hodować (9 kart buraków, 21 kart zboża, 11 kart marchewek, 18 kart koniczyny).
3. 32 karty Zwierzątek
4. 18 kart Karmienia
5. 30 żetonów Monet (22 żetony o wartości 1 oraz 8 żetonów o wartości 5)

Przed rozpoczęciem pierwszej gry należy rozpakować karty, a także wypchnąć ostrożnie wszystkie żetony z wypraski.

OPIS ELEMENTÓW GRY



plansza Farmy

W lewej części planszy Farmy przedstawiona jest Stodoła, czyli miejsce, w którym gracz będzie mógł przechowywać wyhodowane Rośliny. W Stodole można przechowywać maksymalnie 6 kart Roślin.

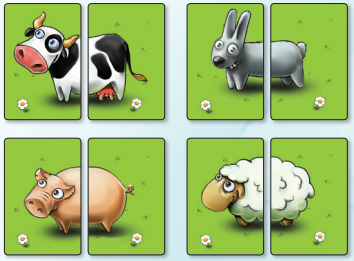
W prawej części planszy są pola pór roku (wiosna, lato, jesień), obok których gracze będą kłaść karty Roślin, aby oznaczyć, że je zasadzili, a potem kontrolować jak rosną. Pola pór roku wskazują również, które Rośliny są już gotowe do zebrania.



karty Roślin

Ilustracja karty przedstawia rodzaj Rośliny: marchewka, burak, zboże, koniczyna.

Pod ilustracją znajduje się wartość w Monetach, jaką gracz otrzyma ze sprzedaży Rośliny, którą wyhodował.



karty Zwierzątek

Karty Zwierzątek są dwustronne i dzielą się na karty Głów i Zadów. Każde Zwierzątko składa się z jednej Głowy i pasującego do niej jednego Zadu.

Karty Głów z jednej strony mają wartość punktową -3 w lewym górnym rogu.



karty Karmienia

W lewym górnym rogu karty znajduje się liczba Punktów Zwycięstwa, które gracz otrzyma za nakarmienie Zwierzątka.

W prawym górnym rogu znajduje się liczba graczy, przy której karta bierze udział w grze, np. 2+ oznacza, że karta będzie używana dla 2 i więcej graczy, 3+ przy trzech i więcej graczach itd.

Obrazek w środkowej części karty przedstawia, jakiego Zwierzątka karta dotyczy.

W dolnej części widnieją Rośliny potrzebne do nakarmienia Zwierzątka.



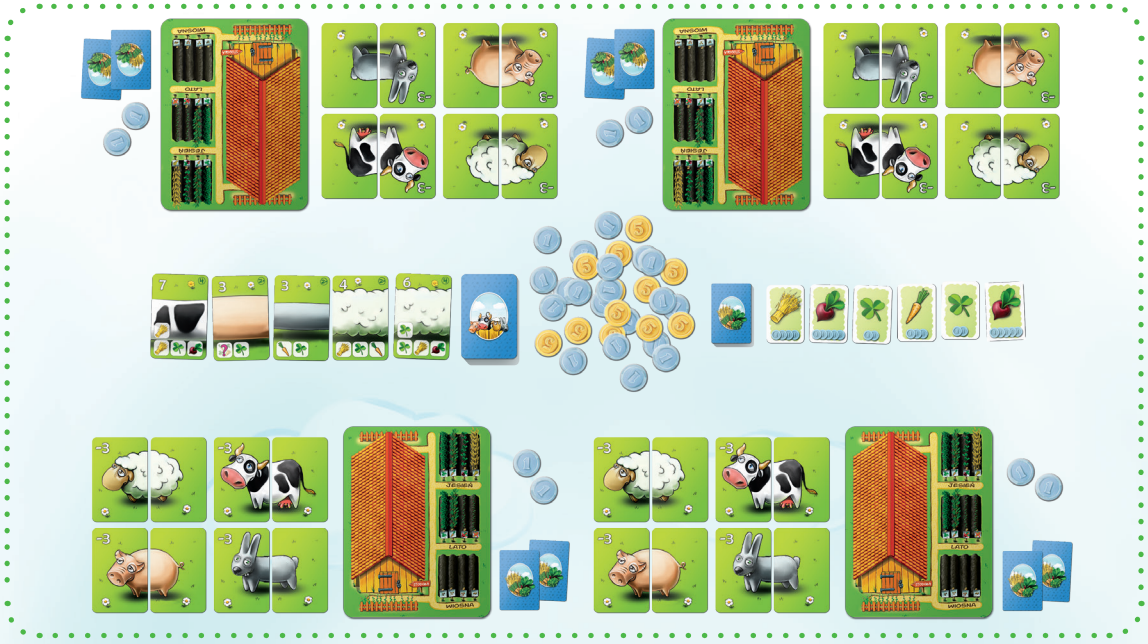
- symbol ten oznacza, że gracz może użyć karty dowolnej Rośliny.

PRZYGOTOWANIE GRY

Aby przygotować grę, postępujcie zgodnie z poniższymi krokami:

1. Potasujcie karty Roślin. Odkryjcie 6 z nich i wyłóżcie odkryte na środku stołu, aby były widoczne dla wszystkich graczy – w ten sposób utworzycie Targ. Pozostałe karty Roślin połóżcie w zakrytym stosie obok Targu.
   Na stole będzie jeszcze potrzebne miejsce na stos odrzuconych kart Roślin.
2. Przygotujcie karty Karmienia zgodnie z liczbą graczy biorących udział w grze. Cyfra w prawym górnym rogu karty określa, dla jakiej liczby graczy należy jej użyć. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka – nie wezmą one udziału w tej rozgrywce. Potasujcie karty Karmienia i odkryjcie 5 wierzchnich. Wyłóżcie je odkryte na środku stołu, aby były widoczne dla wszystkich graczy. Pozostałe karty Karmienia połóżcie obok w zakrytym stosie.
3. Rozdajcie każdemu graczowi 1 planszę Farmy oraz zestaw par kart Zwierzątek, aby miał on 1 owcę, 1 króliczka, 1 świnkę i 1 krówkę (każde Zwierzątko składa się z dwóch kart). Każdy gracz wykłada swoją planszę i swoje Zwierzątka przed sobą.

   Uwaga! Na początku gry karty Głów Zwierzątek należy położyć w taki sposób, aby widoczna była wartość „-3” w lewym górnym rogu. Po pierwszym karmieniu danego Zwierzątka kartę tę będzie można przewrócić na drugą stronę.
4. Rozdajcie każdemu graczowi po 2 losowe karty Roślin oraz 2 Monety o wartości 1. Każdy gracz bierze swoje Rośliny do ręki i nie pokazuje ich pozostałym.
5. Pozostałe Monety należy ułożyć na środku stołu – utworzą one Bank.
6. Grę rozpoczyna ten z graczy, który ostatnio karmił swojego domowego zwierzaka.

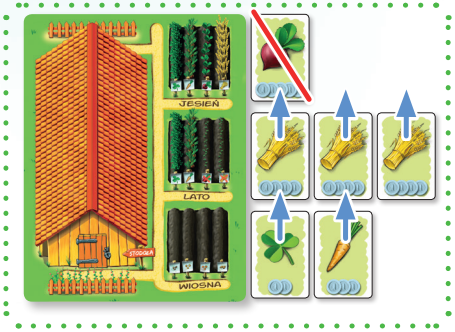


PRZEBIEG GRY

Gra składa się z następujących po sobie tur kolejnych graczy. Po tym jak jeden gracz skończy swoją turę, kolejka przechodzi na następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż gra dobiegnie końca (więcej o zakończeniu gry na str. 7).

Tura gracza składa się z trzech faz:

1. **Dobranie karty Rośliny.** Na początku swojej tury gracz dobiera 1 kartę z wierzchu talii Roślin i dodaje ją do swoich kart trzymanych w ręce.
2. **Wzrost zasadzonych Roślin.** Następnie Rośliny rosną, czyli gracz przesuwa wszystkie swoje karty zasadzonych Roślin o jedno pole do góry (z pola lato na pole jesień oraz z pola wiosna na pole lato).
   Jeżeli na początku fazy wzrostu Roślin karty Roślin znajdują się już w polu jesień, to gracz musi je odrzucić na stos odrzuconych kart Roślin – Rośliny zgniły, bo gracz nie zdążył ich zebrać.



Uwaga! Dopóki gracz nie zasadzi żadnych Roślin, to będzie pomijał ten etap swojej tury.

Przykład: *Tomek ma 1 buraka w polu jesień, którego nie zdążył wcześniej zebrać, więc przepada on – gracz musi odrzucić jego kartę na stos odrzuconych kart Roślin. Następnie przesuwa karty Zbóż z pola lato na pole jesień (jeśli w tej turze ich nie zbierze, to w kolejnej i one przepadną), a potem przesuwa koniczynę i marchewkę z pola wiosna na pole lato.*

3. **Wykonywanie akcji.** W fazie Akcji gracz może wykonać 2 różne akcje z 6 dostępnych:

a) Zakupić Rośliny,

b) Zasadzić Rośliny,

c) Zebrać Rośliny,

d) Nakarmić Zwierzątka,

e) Sprzedać Rośliny,

f) Pobrać Monetę z Banku.

Gracz może wykonywać wybrane akcje w dowolnej kolejności, musi tylko pamiętać, że nie może wykonać żadnej akcji więcej niż raz na turę.

Poniżej znajduje się szczegółowy opis wymienionych akcji.

a) Zakup Warzyw

Gracz może kupić na Targu od 1 do 3 kart Roślin. Każda karta kosztuje 1 Monetę.

Kiedy gracz zakupi kartę z Targu, to od razu odkrywa nową kartę z talii Roślin na jej miejsce. W ten sposób przed zakupem każdej karty dostępnych jest 6 kart do wyboru. Gracz może zakupić dopiero co odkrytą kartę.

Jeżeli graczowi nie pasuje żadna z odkrytych kart Roślin, może kupić w ciemno kartę z wierzchu talii Roślin.

Zakupione karty Roślin gracz bierze do ręki. Gracz nie może mieć w ręce więcej niż 6 kart Roślin.



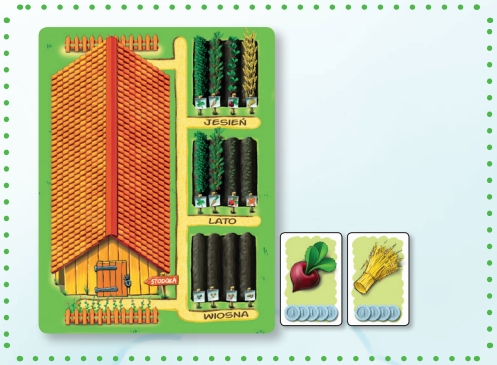
***Przykład**: Marek w swojej turze decyduje się Zakupić Rośliny. Kupuje 1 marchewkę i odkrywa nową kartę – jest to koniczyna. Kupuje drugą marchewką i wykłada na jej miejsce nową kartę – ponownie koniczyna. Na koniec decyduje się kupić jeszcze buraka. Nową kartą na jego miejsce okazuje się być raz jeszcze koniczyna. Za swoje zakupy płaci 3 Monety.*

Uwaga! Gdyby się zdarzyło, że na Targu będą dostępne tylko karty jednego typu (np. będzie 6 kart marchewek), to należy te karty odrzucić i wyłożyć 6 nowych kart.

Jeżeli karty w talii Roślin się wyczerpią, to należy przetasować odrzucone karty Roślin i utworzyć nową talię.

b) Sadzenie Roślin

Aby zasadzić Rośliny, należy położyć ich karty obok planszy Farmy w polu wiosny. W każdej turze gracz może zasadzić po 1 karcie dwóch różnych Roślin albo 3 karty jednego rodzaju Roślin. Gracz może sadzić tylko Rośliny, które ma w ręce.



Przykład: *Tomek zdecydował, że posadzi 1 buraka i 1 zboże, więc położył ich karty obok pola wiosna przy swojej Farmie.*

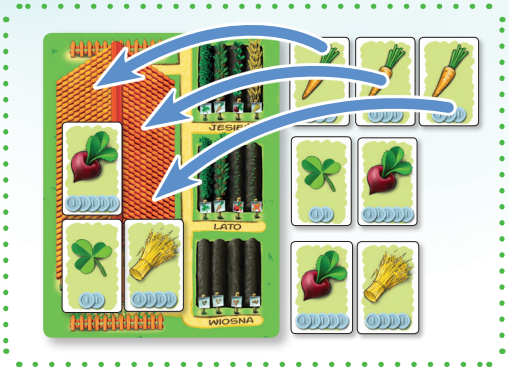
c) Zebranie Roślin

Jeżeli obok swojej planszy Farmy gracz ma karty Roślin w polach lato i/lub jesień, to może je zebrać i przenieść do Stodoły na planszy.

W Stodole można jednocześnie przechowywać nie więcej niż 6 kart. Jeżeli po przeniesieniu kart gracz będzie miał w Stodole więcej niż 6 kart, to musi odrzucić wybrane przez siebie nadmiarowe karty.

Gracz może zebrać Rośliny tylko z pola lato oraz jesień. Jesienią mogą być zbierane wszystkie Rośliny. Latem mogą być zebrane tylko marchewka i koniczyna. Jeżeli któreś Rośliny jeszcze nie dojrzały (np. jest lato i buraki jeszcze nie mogą być zebrane) albo w Stodole nie ma wystarczająco miejsca, aby zebrać wszystkie Rośliny, to gracz może zebrać tylko ich część.

Jeżeli Rośliny nie będą zebrane jesienią, to na początku następnej tury zgniją i gracz będzie musiał odrzucić ich karty.



Przykład: *Tomek zbiera Rośliny. W Stodole ma miejsce jeszcze tylko na 3 sztuki. Decyduje się zebrać marchewki z pola jesień, ponieważ jeśli je pozostawi, to zgniją na początku jego następnej tury. Przekłada więc ich karty do Stodoły. Mógłby jeszcze zebrać koniczynę z pola lato, ponieważ też jest już ona gotowa do zbioru, ale nie ma już miejsca w Stodole.*

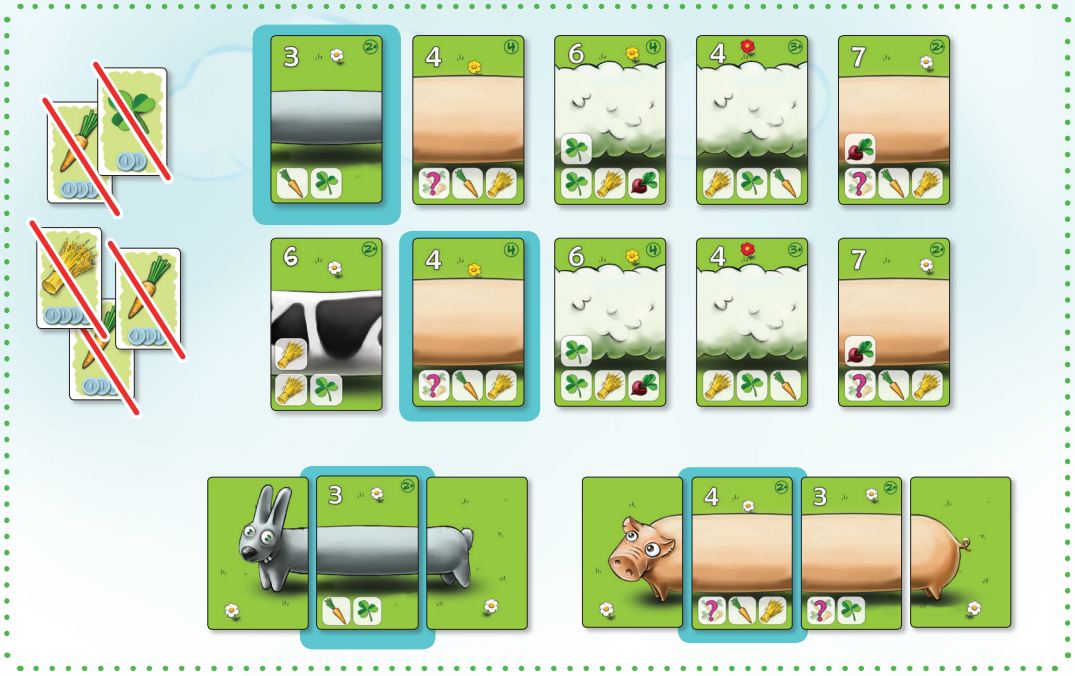
d) Karmienie Zwierzątek

Jeżeli gracz posiada w Stodole karty Roślin, to może karmić Zwierzątka. Aby to zrobić, gracz musi odrzucić ze Stodoły dokładnie takie karty Roślin, jakie potrzebne są do wzięcia wybranej karty Karmienia. Kartę Karmienia należy następnie położyć pomiędzy kartami Głowy i Zadu odpowiedniego Zwierzątka.

Kiedy gracz weźmie jedną z odkrytych kart Karmienia, to od razu odkrywa nową kartę z talii Karmienia na jej miejsce. W ten sposób przed wyborem kolejnej karty dostępnych jest znowu 5 kart do wyboru. Gracz może wybrać dopiero co odkrytą kartę Karmienia.

Uwaga! Po pierwszym karmieniu danego Zwierzątka należy na stałe odwrócić jego kartę Głowy tak, aby strona wskazująca wartość -3 była zakryta. Jeżeli jakieś Zwierzątko nie zostanie nakarmione ani razu w ciągu gry, to jego karta Głowy nigdy nie zostanie odwrócona i na koniec gry jego właściciel straci 3 Punkty Zwycięstwa.

W jednej turze gracz może pozyskać kilka kart Karmienia dla różnych Zwierzątek albo dla tego samego Zwierzątka, jeśli tylko posiada w swojej Stodole odpowiednie karty Roślin.

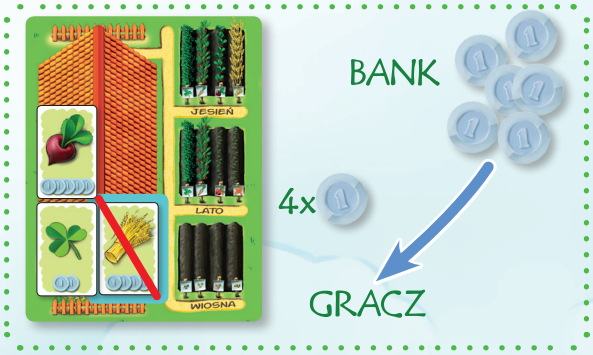


Przykład: *Marek w swojej turze decyduje się nakarmić Zwierzątka. Odrzuca ze swojej Stodoły 1 koniczynę i 1 marchewkę i karmi Króliczka – dokłada wybraną kartę Karmienia do swojego Zwierzątka. Jako że karmi Króliczka po raz pierwszy, to również odwraca kartę jego Głowy na drugą stronę, aby nie wskazywała już wartości -3. Na miejsce zabranej karty Karmienia wykłada nową. Marek ma jeszcze kilka Roślin w swojej Stodole, więc chce nakarmić jeszcze świnkę. Żeby to zrobić, musi odrzucić 1 marchewkę, 1 zboże oraz 1 dowolną Roślinę. Marek odrzuca jeszcze jedną marchewkę. Kartę Karmienia dokłada do swojej świnki.*

e) Sprzedaż Roślin

Jeśli gracz posiada w Stodole jakieś Rośliny, to może je sprzedać. Aby to zrobić, odrzuca on wybrane karty ze Stodoły i dobiera z Banku tyle Monet, ile wskazują poszczególne odrzucone karty.

W ramach jednej akcji można sprzedać dowolną liczbę kart Roślin.



Przykład: *Marek decyduje się sprzedać 1 zboże - odrzuca jego kartę ze Stodoły i pobiera z Banku 4 Monety.*

f) Pobranie Monety z Banku

Gracz dobiera z Banku Monetę o wartości 1.

ZAKOŃCZENIE GRY

Kiedy nie ma możliwości uzupełnienia odkrytych kart Karmienia tak, aby było ich dostępnych 5, to każdy gracz ma jeszcze jedną turę, po czym gra się skończy.

Następnie gracze podliczają zdobyte punkty.

PUNKTOWANIE

Aby ustalić, kto wygrał, gracze liczą swoje punkty za karmienie Zwierzątek.

1. W pierwszej kolejności gracze podliczają Punkty Zwycięstwa (PZ) na kartach Karmienia. Punkty te znajdują się w lewym górnym rogu karty.
2. Jeżeli gracz ma jakieś Zwierzątko, którego w ogóle ani razu nie nakarmił, to za każde takie Zwierzątko traci 3 PZ (zgodnie z punktacją podaną na karcie Głowy Zwierzątka).
3. Gracze zdobywają także Punkty za najlepiej wykarmione Zwierzątka poszczególnych typów, czyli sprawdzają czyja krówka, czyj zajączek, czyja owieczka i czyja świnka składają się z największej liczby kart Karmienia. Gracz, który jest dumnym posiadaczem najbardziej wykarmionego Zwierzątka danego typu otrzymuje 3 PZ.

   Jeśli w danej kategorii nie ma najlepiej wykarmionego Zwierzątka, to nie przyznaje się dodatkowych PZ.
4. Po podliczeniu wszystkich Punktów, gracz z najwyższą liczbą wygrywa.

W przypadku remisu wygrywa gracz, którego Zwierzątka były łącznie więcej razy karmione. Jeśli wciąż jest remis, to wygrywa gracz, który ma więcej zwierząt domowych.

MAREK



4+7-3+3+4+3=18

TOMEK



6+3+5+6+3=23

Przykład: *Marek i Tomek podliczają swoje punkty. Najpierw liczą Punkty Zwycięstwa na kartach Karmienia. Marek ma 18 PZ, Tomek zaś ma 20 PZ. Od swoich wyników gracze odejmują po 3 PZ za każde Zwierzątko, które nie było ani razu karmione. Tylko Marek ma jedno takie Zwierzątko (krówkę). A na koniec sprawdzają jeszcze, który z nich ma najbardziej wykarmione Zwierzątka w poszczególnych typach. Owieczki i świnki obaj mają tak samo wykarmione, więc nikt nie dostaje bonusu, ale za to krówkę ma bardziej wykarmioną Tomek, za co dostaje 3 dodatkowe PZ. Zaś najlepiej wykarmionego króliczka ma Marek, więc i on otrzymuje 3 PZ. Ostateczny wynik Marka to 18 PZ, a Tomka 23 PZ. Tomek zostaje zwycięzcą.*

Autorzy gry: Oleg Sidorenko i Oleksandr Nevskiy
Ilustracje: Leonid Androschuk
Tłumaczenie: Łukasz Piechaczek
Opracowanie graficzne wersji polskiej: Maciej Mutwil
Podziękowania: Merry

© 2011 IGAMES
29000, Ukraine, Khmelnitsky, POB 77
www.igames.ua, igamesukr@gmail.com

© 2015 Portal Games (edycja polska)
Ul. Św. Urbana 15,
44-100 Gliwice,
www.portalgames.pl,
portal@portalgames.pl

Wesoła Farma & Portal Games (publisher), All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: wsparcie@portalgames.pl.

PATRONI MEDIALNI:
TVS
Qlturka.pl dziecko i kultura
ZnadPlanszy.pl
papierowy pies.pl
miasto DZIECI.pl