

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 30 kart zwierząt



- 13 kart kota (wersja zaawansowana)



- 1 karta psów



- 14 żetonów farmera



- 5 kart drapieżników



- 20 drewnianych kości (po 4 kości w 5 kolorach)



- 24 żetony zwierząt (po 4 z każdego typu)



OPIS GRY

Jako farmerzy musicie zapanować nad własnym stadem i zgromadzić je przy sobie. Odwracacie kartę zwierząt, odsłaniając układ do odwzorowania oraz zwierzę, które trafi do farmera. Waszym zadaniem jest jak najszybsze odtworzenie układu za pomocą kości obracanych w dłoniach. Gracz, który zrobi to jako pierwszy, otrzymuje żeton zwierzęcia z obecnej rundy lub żeton farmera. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zgromadzi żetony wszystkich 6 zwierząt gospodarskich.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Rozdaj każdemu graczowi zestaw 5 kości – po jednej w każdym kolorze. Nieużyte kości odłóż do pudełka, nie będą brały udziału w rozgrywce.
2. Przygotuj karty zwierząt i drapieżników. W zależności od liczby graczy:
 - **4 graczy** – wybierz 3 dowolne karty drapieżników i użyj wszystkich kart zwierząt;
 - **3 graczy** – wybierz 3 dowolne karty drapieżników i odrzuć po jednym dowolnie wybranym zwierzęciu z każdego typu do pudełka;
 - **2 graczy** – wybierz 2 dowolne karty drapieżników i odrzuć po 2 dowolne zwierzęta z każdego typu do pudełka.
3. Potasuj dokładnie tak przygotowaną talię. Połóż ją stroną ze zwierzętami (rewersami) ku górze.



Karty zwierząt i drapieźników posiadają ilustracje zwierząt na rewersie (kura, królik, owca, świnia, krowa, koń, wilk) i różnych układów kości na awersie.

4. Połóż obok kartę psów oraz – w wersji zaawansowanej – potasowaną talię kart kota (rewersami ku górze).
5. Posegreguj wszystkie żetony i połóż obok w dostępnym miejscu.

JAK GRAĆ

Na początku każdej rundy odwróć wierzchnią kartę z talii zwierząt i połóż obok stosu. W ten sposób ujawniony zostaje układ, który należy odwzorować za pomocą kości obracanych palcami (karta obok talii), oraz zwierzę, o które toczyć się będzie rozgrywka (wierzchnia karta talii). Jeśli pierwszą odsłoniętą kartą będzie karta drapieźników – odłóż ją na spód stosu.

Następnie wszyscy gracze wykonują poniższe kroki:

- Zarządzanie stadem
- Punktowanie
- Wymiana (opcjonalnie)



Jeżeli nie można dobrać karty, należy zebrać wszystkie karty zwierząt i drapieźników – oprócz ostatniej leżącej w stosie – i potasować je, by stworzyć nową talię kart zwierząt.

ZARZĄDZANIE STADEM

Gracze przyglądają się odkrytej właśnie karcie z układem. Gdy wszyscy są gotowi, biorą swoje kości do ręki. Dowolny gracz odlicza od 3. Na komendę zero, wszyscy gracze raz rzucają swoimi kośćmi, po czym obracając je palcami, starają się odwzorować układ widoczny na karcie. Pierwszy gracz, który tego dokona, przykrywa ręką kartę układu, zatrzymując tym samym grę. **?** **Znak zapytania** oznacza dowolne zwierzę, lecz inne niż te pokazane na pozostałych kościach danego układu. **●** **Biały kolor** kości oznacza dowolny jej kolor, lecz inny niż te pokazane na pozostałych kościach układu.

PUNKTOWANIE

Gracze wspólnie sprawdzają, czy gracz, który chwycił za kartę, ułożył wszystkie kości zgodnie z układem. Fizyczne rozmieszczenie kości na stole nie musi odpowiadać układowi na karcie, liczy się jedynie ułożenie odpowiednich ścianek na odpowiednich kościach. Jeśli gracz ułożył kości poprawnie – otrzymuje żeton zwierzęcia odpowiadający zwierzęciu widocznemu na wierzchniej karcie talii. Jeżeli gracz posiada już taki żeton – bierze zamiast niego żeton farmera (w rzadkiej sytuacji, gdy zabraknie żetonów farmera - należy użyć zamienników). W przypadku pomyłki gracze zaczynają rundę od nowa (ponownie przerzucając raz swoje kości), ale gracz, który się pomylił, nie bierze już udziału w ponownej walce o aktualną kartę. Jeśli w danej rundzie pozostał już tylko jeden gracz, który się nie pomylił, to automatycznie wygrywa on żeton.

WYMIANA

Gracz, który wygrał rundę, może dodatkowo wymienić każde 3 żetony farmera na dowolny żeton zwierzęcia, którego nie posiada.



KARTA DRAPIEŻNIKÓW

Gdy gracz zwycięży w rundzie, w której brała udział karta drapieźników – nie otrzymuje żetonu zwierząt.

Wszyscy gracze oprócz zwycięzcy rundy muszą odrzucić jeden wybrany przez siebie żeton. Jeżeli jakiś gracz posiada kartę psów – odkłada ją na środek stołu i nie odrzuca żetonu.



KARTA PSÓW

Gry gracz zwycięży w rundzie, w której brała udział karta z symbolem psów – bierze również kartę psów ze środka stołu lub od gracza, który aktualnie ją posiada i kładzie ją przed sobą. Karta psów chroni przed efektem działania kart drapieźników. Po wykorzystaniu jej działania należy odłożyć kartę psów z powrotem na środek stołu.



KARTY KOTA (wersja zaawansowana)

Jeśli udało ci się opanować podstawowy wariant gry, w następnej rozgrywce użyj **kart kota** w następujący sposób.

Po odkryciu karty zawierającej układ z symbolem kocich łap odkryj wierzchnią kartę z talii kart kota i połóż ją obok aktualnego układu. Od teraz gracze układają kości zgodnie z efektem karty kota – do momentu odsłonięcia kolejnej karty kota. Poprzednią kartę należy wówczas odrzucić. Jeśli wszystkie karty kota zostały wykorzystane, potasujcie je, by stworzyć nową talię.



KARTY KOTA (działanie)

Podczas odwzorowywania układu zamieniaj kolory kości zgodnie z przedstawioną ilustracją.



Podczas odwzorowywania układu zamieniaj symbole zwierząt zgodnie z przedstawioną ilustracją.



Do obracania kości musisz używać obu rąk zaciśniętych w pięść.



Do obracania kości możesz używać jedynie dwóch zaznaczonych palców wybranej przez siebie dłoni.



Do obracania kości możesz używać jedynie najmniejszego palca wybranej przez siebie dłoni.



Do obracania kości możesz używać jedynie obu kciuków.



Ułóż kości w wieżę tak, aby zwierzęta z układu były widoczne od strony układającego. Niewykorzystane kości ułóż na jej spodzie.



KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie 1 żeton każdego z 6 zwierząt gospodarskich (owca, świnia, królik, krowa, kura, koń).