



### Содержимое коробки:

- игровое поле
- 96 картонных карточек с изображением животных
  - 3 фигурки больших собак
  - 3 фигурки маленьких собак
- 2 кубика с двенадцатью гранями
  - кубик с шестью гранями
- разноцветные картонные кружки
- инструкция.







# СУПЕР ФЕРМЕР

# Ранчо

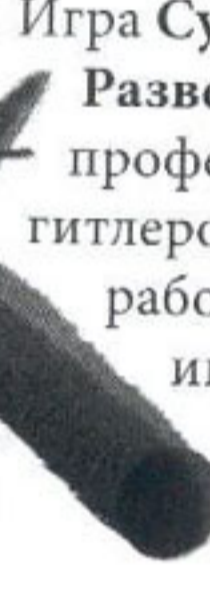
Игра для 2-6 игроков в возрасте от 7 лет

Авторы игры: Михал Стайшчак по мотивам игры Кароля Борсука

Графический проект и иллюстрации: Петр Соха

4

Настольная игра Ранчо - это продолжение известной и всеми любимой игры Суперфермер.



Игра **Суперфермер** была создана в 1943 году в Варшаве. Тогда она называлась **Разведение животных**. Ее придумал выдающийся польский математик, профессор Варшавского Университета **Кароль Борсук**. Во время оккупации гитлеровцы закрыли Варшавский университет, а профессор остался без работы. Ему пришла в голову мысль спасти семейный бюджет продажей игры. В оккупированной Варшаве игра стала пользоваться чрезвычайной популярностью. После войны об игре забыли. На полках магазинов игрушек она появилась только в девяностых годах прошлого века благодаря нашим усилиям.





Игра Ранчо, автором которой является Михал Стайшчак, создана в честь памяти Кароля Борсука и успеха его игры «Разведение животных». После пятнадцати лет выпуска в Польше и во многих других странах мира игра Суперфермер завоевала много поклонников. Десятки тысяч детей и взрослых по всему миру почувствовали себя в роли суперфермеров.



Мы можем гордиться тем, что до сегодняшнего дня продано более полумиллиона экземпляров игры. Ранчо еще больше, чем игра Кароля Борсука, расширяет возможности игроков. Теперь фермеры должны не только с максимальной пользой для себя обменивать и разводить своих животных, но и также планировать покупку полей, на которых будут пастись их стада.

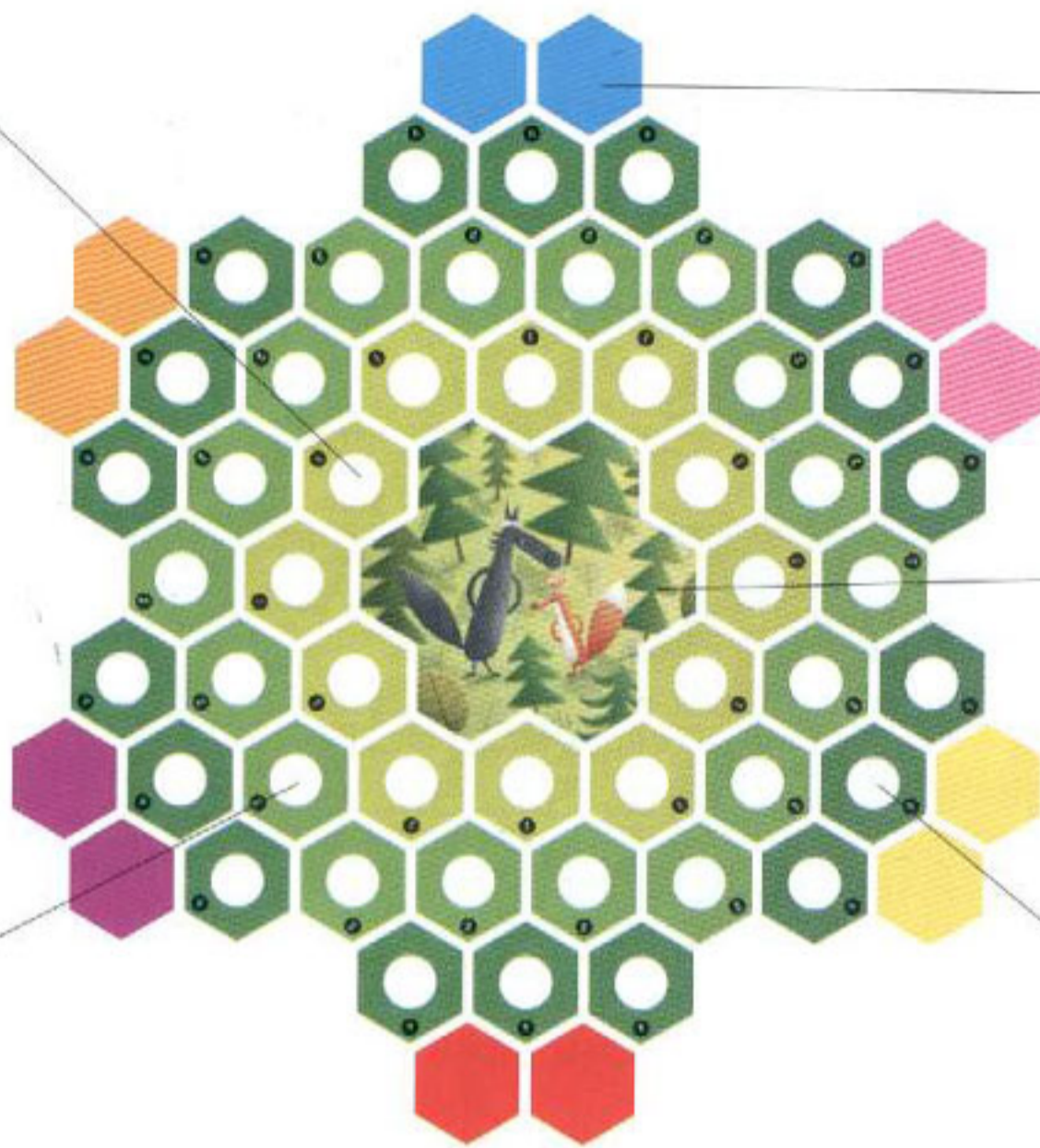
Мы очень надеемся, что эта новая версия игры в разведение животных Вам понравится так же, как и ее известная предшественница.





пастбища по цене 1

усадебный игрок



лес

пастбища по цене 2

пастбища по цене 4

6

## Цель игры

Разводишь домашних животных и хочешь, чтобы у Тебя было лучшее ранчо в округе. Покупаешь поля, чтобы Твои животные могли пастись. поголовье Твоих домашних животных увеличивается и Ты получаешь прибыль. Можешь менять своих животных на других, если считаешь, что Тебе это выгодно, а можешь покупать пастбища для увеличения поголовья стада. Чтобы выиграть, надо быстрее других игроков **собрать стадо, состоящее, по меньшей мере, из коня, коровы, овцы и кролика**. Однако все Твои планы могут так и остаться только мечтами, если не соблюдать соответствующей осторожности. В близлежащем лесу свирепствуют хищники – волк и лиса. Твои животные могут стать их легкой добычей.





## Подготовка к игре

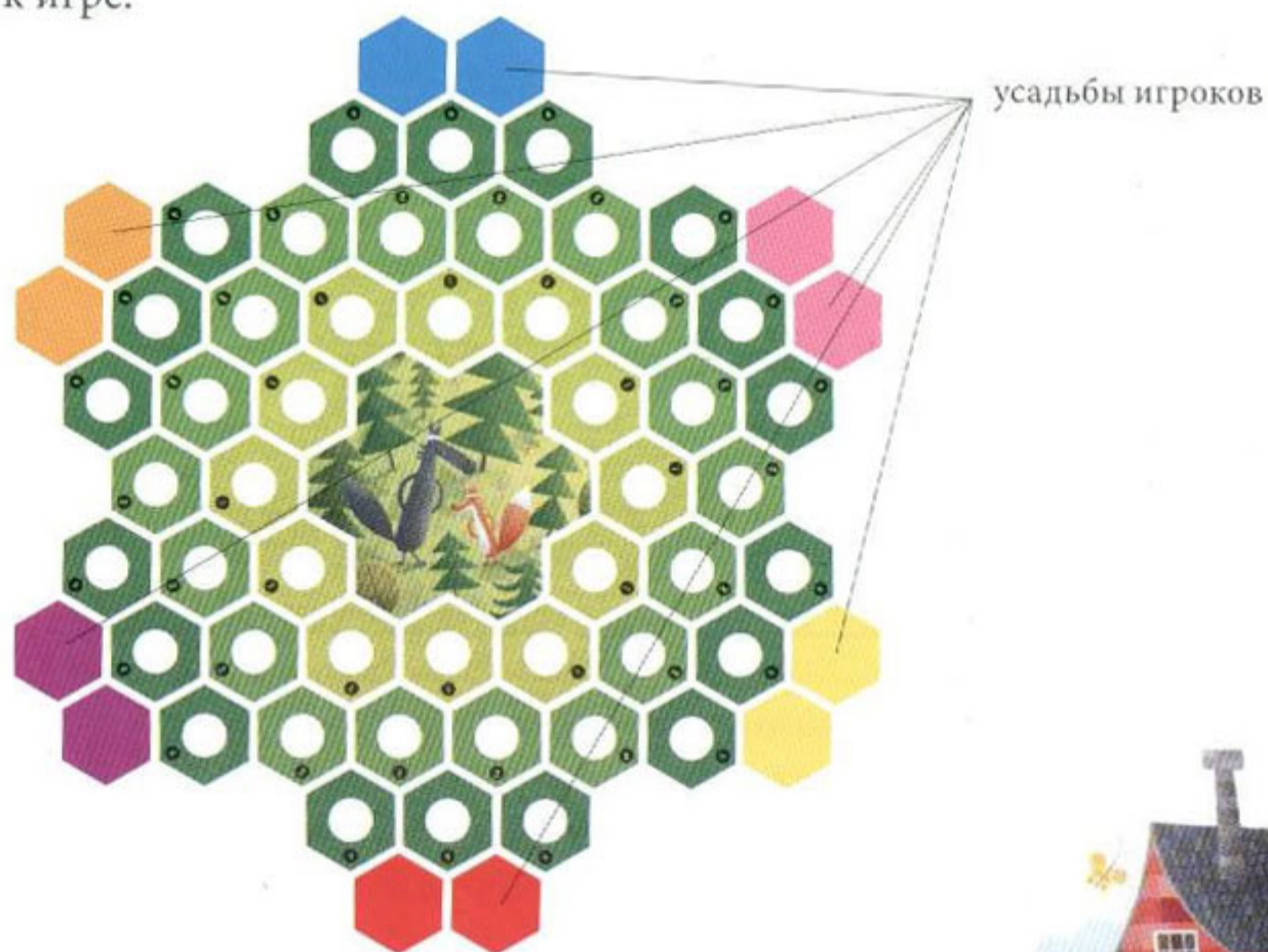
Разверните игровое поле посередине стола. Достаньте и положите рядом с ним карточки и фигурки животных. Они будут представлять собой общее стадо. В зависимости от числа игроков в игре используется различное количество игровых карточек и фигурок животных, которое определяется согласно приведенной ниже таблице.

Число игроков	2	3	4	5	6
Кролики	20	30	40	50	60
Овцы	6	9	12	15	18
Коровы	4	6	8	10	12
Кони	2	3	4	5	6
Маленькие собаки	1	2	2	3	3
Большие собаки	1	2	2	3	3





Лишние карточки и фигурки животных откладываются в сторону.  
Каждый игрок забирает себе все кружки одного, выбранного им цвета, кладет их перед собой на столе, занимает соответствующую цвету кружков усадьбу (два соседних поля одного цвета) и размещает на ее полях 1 овцу и 1 кролика, взятых из стада. Если в игре принимают участие 2 игрока, то они должны занять усадьбы с противоположных сторон игрового поля. Если в игре принимают участие 3 игрока, то они занимают каждую вторую усадьбу. В игре, в которой принимают участие 4 игрока, свободными остаются две противоположные усадьбы. Теперь Вы готовы к игре.





## Ход игры

Переход хода между игроками осуществляется по часовой стрелке. Игру начинает тот, кто последним видел корову, или самый младший игрок. Ход каждого игрока состоит из двух действий: во-первых – **строительство ранчо**, во-вторых – **разведение животных**.

**1. Строительство ранчо.** Игрок может покупать пастбища и обменивать любое количество собственных животных на других в любой последовательности. Если игрок не желает покупать пастбища и обменивать животных, то он сразу переходит к разведению животных.

**Обмен животных** – игрок производит обмен собственных животных на животных из общего стада. Цены на обмен животных обозначены на краях игрового поля. Обмен возможен только в том случае, если в общем стаде находится достаточное количество соответствующих животных.

9





Возможен обмен и в обратную сторону (например, 6 кроликов можно обменять на 1 овцу), а также и более сложные варианты обмена:

**Пример:**

- 1 овцу можно обменять на маленькую собаку и 3 кроликов (т.к. 1 овца равна 6 кроликам, а маленькая собака равна 3 кроликам),
- 2 овцы, 3 кролика, маленькую и большую собаку можно обменять на 1 коня (маленькую собаку и 3 кроликов можно обменять на 1 овцу, большую собаку на 6 кроликов или на 1 овцу, таким образом, имея 4 овцы, их можно обменять на 2 коровы, которые равняются 1 коню).

**Покупка пастбищ** – игрок приобретает пастбища (зеленые части игрового поля), оплачивая их карточками животных. Число на поле пастбища означает его цену в кроликах. Пастбища соответственно стоят 1, 2 или 4 кролика. Игрок может приобрести любое количество пастбищ. Однако все пастбища игрока должны представлять собой одну общую территорию и примыкать к его усадьбе.

Вкладывая в круглые отверстия игрового поля кружки своего цвета, игрок обозначает купленные им пастбища. Расплачиваться за пастбища можно не только кроликами – покупку пастбищ можно объединять с обменом животными. **Приобретенное игроком пастбище обмену и продаже не подлежит.**





Пример:

- за 1 овцу игрок покупает 2 пастбища, одно по цене 2 кроликов и другое по цене 4 кроликов (т.к. овца равняется 6 кроликам),
- за 1 корову игрок приобретает 1 овцу и 3 пастбища по цене 2 кролика за одно (т.к. 1 корова равняется 1 овце и 6 кроликам).

**2. Разведение животных.** Игрок бросает два кубика с двенадцатью гранями. Домашние животные каждого вида, который выпал на кубиках, могут размножиться. Игрок добавляет выпавшее животное к числу животных того же вида, которые находятся на его пастбищах и усадьбе. **За каждую полную пару игрок получает из общего стада одно животное данного вида.**

Пример:

У игрока есть 2 овцы и 5 кроликов. Если у него на кубиках выпало:



11

- 2 кролика** – игрок получает 3 кролика (всего  $5+2=7$  кроликов, т.е. 3 пары),
- кролик и овца** – игрок получает 3 кролика и 1 овцу (всего  $5+1=6$  кроликов, т.е. 3 пары, и  $2+1=3$  овцы, т.е. 1 пара),
- кролик и корова** – игрок получает 3 кролика (всего  $5+1=6$  кроликов, т.е. 3 пары),
- 2 овцы** – игрок получает 2 овцы (всего  $2+2=4$  овцы, т.е. 2 пары),
- корова и овца** – игрок получает 1 овцу (всего  $2+1=3$  овцы, т.е. 1 пара),
- 2 коровы** – игрок получает 1 корову (2 коровы – 1 пара),
- конь и корова** – игрок не получает ничего, т.к. у него нет ни одной пары.





**Животные видов, которые не выпали на кубиках, не размножаются, даже если у игрока есть их полные пары на пастбищах и усадьбе. Если в общем стаде не хватает животных определенного вида, то игрок получает только тех животных, которые имеются в наличии.**

**Пример:**

*У игрока на игровом поле есть 11 кроликов, а на кубиках выпало еще два. Игрок из общего стада должен получить 6 кроликов. Однако в общем стаде есть только 4, соответственно игрок получает только 4 кролика.*

На своих пастбищах и усадьбе игрок должен иметь достаточно места для того, чтобы разместить приобретенных животных. Разным видам животных требуется разное количество полей-пастбищ:

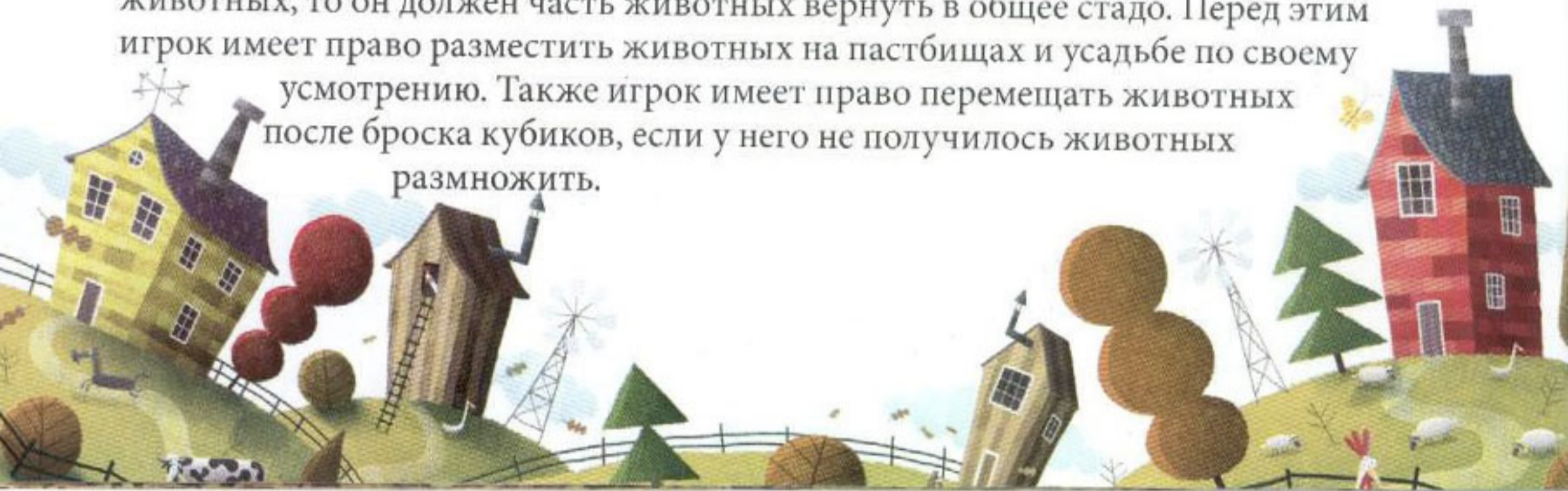
12

- на одном поле помещается 6 кроликов (укладываются в стопочку),
- на одном поле помещается 1 овца,
- корова помещается на двух соседних полях,
- конь занимает три соседних поля,
- большая и маленькая собаки



не нуждаются в поле и находятся рядом с усадьбой игрока.

Если на своих пастбищах и усадьбе игрок не имеет достаточно места для всех своих животных, то он должен часть животных вернуть в общее стадо. Перед этим игрок имеет право разместить животных на пастбищах и усадьбе по своему усмотрению. Также игрок имеет право перемещать животных после броска кубиков, если у него не получилось животных размножить.





## Волк и лиса

Если на одном из кубиков выпал волк или лиса, то это значит, что хищник вышел из леса и угрожает пасущимся животным. Игрок бросает шестигранный кубик, чтобы определить, какие из пастбищ подверглись угрозе.

Если на одном из кубиков выпал волк или лиса, а на другом домашнее животное, то игрок сначала бросает шестигранный кубик и только после этого приступает к разведению животных.

Если на одном кубике выпал волк, а на другом лиса, то игрок решает, который из хищников на него нападет первым. Если на кубиках выпали 2 волка или 2 лисы, то игрок два раза бросает шестигранный кубик.

### Если на кубике выпал волк или лиса

Если на кубике с двенадцатью гранями выпала лиса, то с игрового поля снимаются кролики **всех игроков**, которые находятся на пастбищах с ценой, соответствующей числу, выпавшему на шестигранном кубике.

Если на кубике с двенадцатью гранями выпал волк, то с игрового поля снимаются овцы, коровы и кони **всех игроков**, которые находятся на пастбищах (**частично или полностью**) с ценой, соответствующей числу, выпавшему на шестигранном кубике.

В полной безопасности находятся только те животные, которые **полностью** размещены на территории усадьбы.





Пример:

На одном из кубиков с двенадцатью гранями выпала лиса, а на шестигранном кубике выпала единица. С игрового поля снимаются все кролики, которые находятся на пастбищах, прилегающих к лесу. Для овец лиса не опасна.



14



Пример:

На одном из кубиков с двенадцатью гранями выпал волк, а на шестигранном кубике выпала четверка. С игрового поля снимаются все овцы, коровы и кони, которые находятся частично или полностью на соответствующих пастбищах (с ценой 4). Кролики остаются нетронутыми, т.к. волк им не опасен.





## Собаки

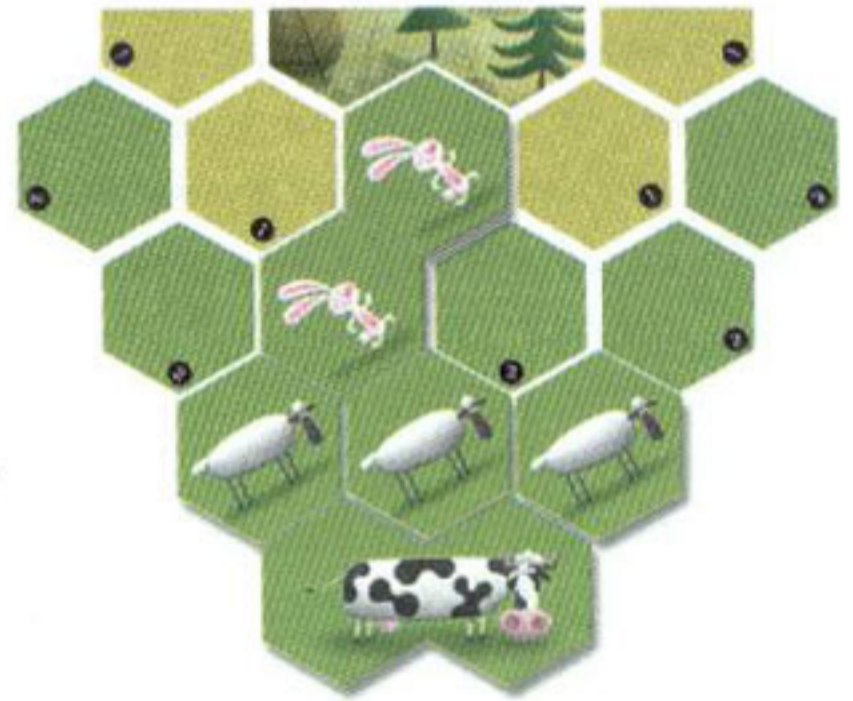
Собаки защищают животных игроков от нападения волка и лисы.

Если у игрока есть маленькая собака, то он может отдать ее в общее стадо вместо кроликов, которых должен снять с игрового поля после того, как на кубике выпала лиса.

Если у игрока есть большая собака, то он может отдать ее в общее стадо вместо животных, которых должен снять с игрового поля после того, как на кубике выпал волк.

### Пример:

На одном из кубиков с двенадцатью гранями выпал волк, а кубик с шестью гранями указал на пастбища с ценой 4. Игрок отдает в общее стадо большую собаку, спасая тем самым 3 овцы.



## Завершение игры

Игра заканчивается сразу после того, как один из игроков собрал на игровом поле, по меньшей мере, стадо из 1 кролика, 1 овцы, 1 коровы и 1 коня. Игрок, который первым собрал полное стадо, может похвастаться лучшим ранчо в округе и одерживает победу!





## Часто задаваемые вопросы

### Что делать, если игрок будет заблокирован?

Если игрок заблокирован из-за того, что другие игроки скупили все поля рядом с его ранчо, то он может приобретать любые свободные пастбища на игровом поле. Однако для того, чтобы совершить покупку, он должен **однократно** заплатить противнику за переход по его полю столько, сколько оно стоит. Кроме того, он должен заплатить полную цену за покупаемое поле.

### Пример:

Оранжевый игрок заблокирован Синим и Фиолетовым игроками. Чтобы приобрести поля обозначенные буквами, Оранжевый должен заплатить за покупаемое поле и доплатить:

- за доступ к полю А - 2 кролика Синему игроку,
- за доступ к полю В -  $2 + 2 = 4$  кролика Синему игроку,
- за доступ к полю С - 2 кролика Синему игроку,
- за доступ к полю D - 2 кролика Синему игроку или 2 кролика Фиолетовому игроку (игрок может выбрать, которому из противников заплатить),
- за доступ к полю E - 2 кролика Фиолетовому игроку,
- за доступ к полю F -  $2 + 1 = 3$  кролика Фиолетовому игроку.



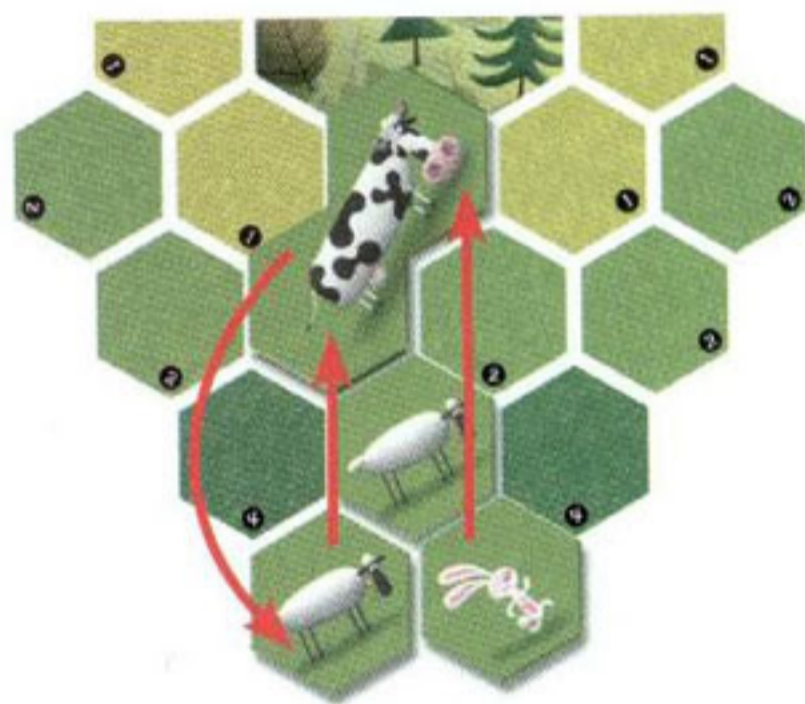
Таким образом, покупая поле с буквой E, Оранжевый игрок отдает в общее стадо 2 кролика и 2 кролика Фиолетовому игроку. Если Оранжевый игрок покупает поле E, то за поле F отдает только в общее стадо 1 кролика.





### Какой смысл в перемещении зверей?

Игрок может в конце каждого своего хода переставлять животных на своих пастбищах для того, чтобы защитить их от хищников.



### Пример:

Игрок выбросил на кубиках две коровы и получил за это корову из общего стада. Так как свободные пастбища есть только на внутреннем и среднем кольцах игрового поля, он должен поместить корову на них. Однако это место очень опасно. Если кто-либо из игроков выбросит на кубике волка, то есть большая вероятность потери коровы. Поэтому игрок ставит корову в усадьбу, а на ее место переносит из усадьбы 1 овцу и 6 кроликов.

