

SKUP ŻYWCA



INSTRUKCJA
Gra dla 2-4 graczy w wieku 8-108 lat



ELEMENTY GRY

1 plansza targowiska



19 kostek pieniędzy:



9 niebieskich



5 zielonych



5 czerwonych

16 żetonów zwierząt:



4 żetony kur



4 żetony owiec



4 żetony świń



4 żetony krów

4 kostki zwierząt



1 pionek rolnika



4 pionki graczy: pomarańczowy



żółty



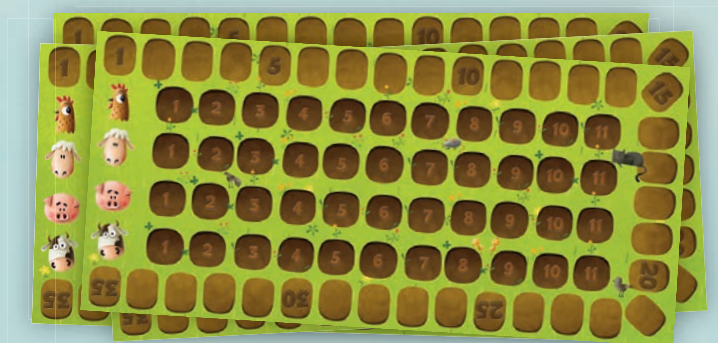
brązowy



różowy



4 plansze gospodarstw



PRZYGOTOWANIE GRY

A Planszę targowiska należy położyć na środku stołu.

B Najmłodszy gracz rzuca **czterema kostkami zwierząt**. Kładzie po jednej kostce na każdym straganie. Jeśli na kostce wypadł rolnik, należy rzucić ponownie, aż wypadnie któreś ze zwierząt.

C Najstarszy gracz rzuca **trzema kostkami pieniędzy** (niebieską, zieloną i czerwoną). Kładzie po jednej kostce na każdym okienku w banku. Jeśli na kostce wypadło 0, należy rzucić ponownie, aż wypadnie wartość większa niż 0.

D Każdy gracz bierze **planszę gospodarstwa** i umieszcza przed sobą na stole.

E Każdy gracz bierze **po 1 żetonie każdego ze zwierząt**: kurę, owcę, świnie i krowę. Gracze umieszczają je na swoich planszach gospodarstw, na polach z ilustracją danego zwierzęcia.

F Każdy gracz bierze **pionek gracza** w wybrany przez siebie kolorze. Pionki umieszczane są obok planszy gospodarstwa, przy **torze punktacji** (przy polu z numerem 1).

G Każdy gracz bierze **po 4 kostki pieniędzy: 2 niebieskie, 1 zieloną i 1 czerwoną**. Gracz rzuca nimi **maksymalnie 3 razy** – za każdym rzutem zatrzymując kostki, które mu odpowiadają. Odłożone przez gracza kostki będą stanowiły jego **początkową pulę pieniędzy**. Odłożone kostki są umieszczane obok gospodarstwa gracza.

Przykład: Julek rzuca czterema kostkami pieniędzy. Wypadły wyniki: **0, 2, 3, 10**. Julek odkłada kostkę z wartością **10** i rzuca pozostałymi trzema kostkami. Tym razem wypadło **3, 4, 6**. Julkowi pasują te wartości, zatrzymuje więc wszystkie kostki i nie wykonuje trzeciego rzutu. Julek rozpocznie grę z kostkami **3, 4, 6, 10** – jego początkowa wartość pieniędzy wynosi **23**. Julek umieszcza swoje 4 kostki pieniędzy obok swojej planszy gospodarstwa.



H **Pionek rolnika** należy umieścić na pierwszym polu na torze **rolnika**. W zależności od liczby graczy należy wybrać odpowiedni tor:

- podczas rozgrywki 2-osobowej: tor krótszy



- podczas rozgrywki 3- i 4-osobowej: tor dłuższy



Wszystkie niewykorzystane elementy gry należy odłożyć do pudełka – nie będą potrzebne podczas rozgrywki.

Przygotowanie gry dla 3 graczy:

A BANK

B 10, 15, 4, 5

C Kasa 1, Kasa 2, Kasa 3

D Board labels: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100

E Player icons: Franek (pink), Julek (yellow), Hania (orange)

F Piggy bank icons

G Dice: Franek (3, 4, 6, 3), Julek (3, 4, 6, 10), Hania (2, 5, 8, 9)

H Farmer icon

FRANEK

JULEK

HANIA

CEL GRY

Podczas rozgrywki gracze będą kupować zwierzęta dostępne na targowisku.

Za każdym razem, gdy pionek rolnika wejdzie na pole z rysunkiem rolnika, będą przyznawane punkty za posiadane zwierzęta. Punkty otrzymają gracze posiadający **najwięcej** zwierząt danego rodzaju. Wygra gracz, który na koniec gry będzie posiadał najwięcej punktów.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba z **najmniejszą** sumą wartości na swoich kostkach pieniędzy. W przypadku remisu grę rozpoczyna gracz, który widział ostatnio świnie.

Gracz w swojej kolejce może wykonać poniższe działania:

- Wymiana pieniędzy z bankiem
- Zakup zwierząt na targowisku

WYMIANA PIENIĘDZY Z BANKIEM

- Gracz może (ale nie musi) wymienić **jedną** ze swoich kostek pieniędzy na kostkę z banku.
- Wymieniane kostki muszą być **w tych samych kolorach!**
- Gracz zamienia miejscami wymieniane kostki: swoją odkłada do banku, a kostkę z banku umieszcza na jej miejscu.
- Następnie gracz musi **wyzerować kostkę** odłożoną do banku (zaznacza w ten sposób, że wykorzystał tę kostkę). Przekreśla ją w taki sposób, aby wskazywała wartość 0.

Przykład: Julek postanowił wymienić swoją **czerwoną** kostkę o wartości **6** na **czerwoną** kostkę z banku o wartości **10**. Zamienia więc obie kostki miejscami: tę o wartości **6** oddaje do banku, a kostkę o wartości **10** umieszcza przy swoim gospodarstwie. Na koniec Julek przekreśla kostkę oddaną do banku na wartość **0**. Julek zakończył wymianę z bankiem, może przystąpić do zakupu zwierząt.

ZAKUP ZWIERZĄT NA TARGOWISKU

- Wartość na kostce zwierząt wskazuje cenę danego zwierzęcia. Aby dokonać zakupu, gracz wykorzystuje swoje 4 kostki pieniędzy. **Za jedno zwierzę może płacić dowolną liczbą kostek pieniędzy.**
- Gracz kupuje zwierzęta **pojedynczo**, nie może zapłacić od razu za kilka zwierząt. Najpierw płaci za jedno, a potem (jeśli spełni poniżej opisany warunek) za następną:
 - jeśli gracz zapłacił **dokładnie** tyle, ile wynosi cena zwierzęcia, może kupić **następne zwierzę** (jeżeli i za to zwierzę zapłaci dokładną sumę, może kupić kolejne itd.).
 - jeśli gracz nie jest w stanie zapłacić dokładnej sumy, może zapłacić **więcej**, ale nie dostaje reszty. W takiej sytuacji **nie może** kupić następnego zwierzęcia.
- Za każdym razem po zapłaceniu za zwierzę gracz przekreśla wykorzystane kostki pieniędzy, by wskazywały **zero**. Dzięki temu widać, które kostki zostały wykorzystane w tej kolejce.



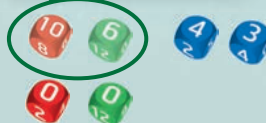
- Kostkę kupionego zwierzęcia należy przesunąć na planszy targowiska na niższe pole. Dzięki temu widać, które zwierzęta zostały kupione w tej kolejce (patrz: rys. obok).



- Liczbę posiadanych zwierząt gracz zaznacza na **torze zwierząt** na swojej planszy gospodarstwa. Po zakończeniu zakupów gracz przesuwając znaczniki kupionych zwierząt o tyle pól do przodu ile kupił danych zwierząt. Np. jeśli kupił 1 kurę i 1 świnie, znaczniki kury i świnie przesunie o 1 pole do przodu. A jeśli kupił 2 krowy, znacznik krowy przesunie o 2 pola do przodu.

Uwaga! Jeśli gracz posiada maksymalną liczbę zwierząt danego rodzaju w gospodarstwie, nie może już kupować kolejnych.

Przykład: W swojej turze Julek chce kupić krowę, która kosztuje 15. Nie ma kostek pieniędzy o sumie 15, płaci więc 16 (**10** + **6**). Nie dostaje reszty. Julek przesuwając kostkę z krową na straganie na niższe pole, a **czerwoną** i **zieloną** kostkę pieniędzy zeruje - przekreśla je tak, aby pokazywały wartość 0. W swoim gospodarstwie Julek przesuwając żeton krowy o jedno pole do przodu.



- Na koniec swojej kolejki gracz musi rzucić kostkami zwierząt i kostkami pieniędzy wykorzystanymi w tej kolejce.

Rzut **kostkami pieniędzy** wskazującymi wartość 0 (kostkami gracza oraz kostkami w banku):

- jeśli wypadnie **wartość wyższa niż 0**, kostka pozostaje z tą wartością (patrz: rys. poniżej),
- jeśli wypadnie **0**, gracz musi rzucić ponownie, do momentu aż wypadnie wartość wyższa niż 0.

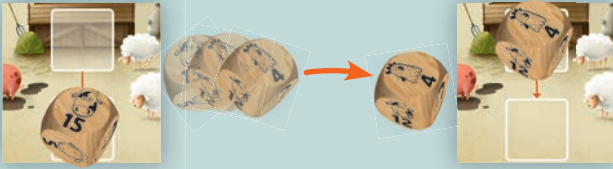
Kostki w banku:




Kostki graczy:




- Rzut **kostkami zwierząt** znajdującymi się na niższych polach:
- jeśli wypadnie **zwierzę**, kostka odkładana jest na stragan (patrz: rys. poniżej),
 - jeśli wypadnie **rolnik**, nastąpi przesunięcie pionka rolnika (patrz: *Rolnik*).




ROLNIK

- Gdy na kostce zwierząt wypadnie **rolnik**, należy przesunąć jego pionek o 1 pole do przodu **na torze rolnika**.
- Gdy pionek rolnika dotrze do pola , musi zatrzymać się na tym polu. W tym momencie nastąpi **zdobywanie punktów** (patrz: *Zdobywanie punktów*).
- Po przesunięciu pionka rolnika należy ponownie rzucić kostką, na której wypadł rolnik. Gracz rzuca do momentu, aż kostka będzie wskazywać zwierzę (jeśli wypadnie rolnik, w tym momencie jest ignorowany – należy ponownie rzucić kostką).





ZDOBYWANIE PUNKTÓW

- W momencie gdy rolnik wejdzie na pole , gracze zdobywają punkty. Będą one przyznawane **wyłącznie za te zwierzęta, które aktualnie są dostępne na targowisku**.

Przykład: Rolnik wszedł na pole . W sytuacji **A** gracze będą zdobywać punkty za kury i owce, a w sytuacji **B** za kury, owce, świnie i krowy.




Każdy gracz sprawdza liczbę posiadanych zwierząt. Liczy wyłącznie te zwierzęta, które dostępne są na straganach. Gracz, który posiada **najwięcej zwierząt danego rodzaju**, zdobywa punkty:

- za posiadanie największej liczby : 2 punkty
- za posiadanie największej liczby : 3 punkty
- za posiadanie największej liczby : 4 punkty
- za posiadanie największej liczby : 5 punktów

Jeśli kilku graczy posiadana największą liczbę zwierząt danego rodzaju, wszyscy oni zdobywają punkty za te zwierzęta.

Zdobyte punkty gracz zaznacza na **torze punktów** (na swojej plan-szy gospodarstwa). Przesuwa do przodu pionek o tyle pól, ile zdobył punktów.

- Po przyznaniu punktów za dany rodzaj zwierząt, gracz, który je zdobył, **musi jedno z nich oddać rolnikowi**. Gracz **przesuwa więc znacznik tego zwierzęcia na planszy swojego gospodarstwa o jedno pole do tyłu**.

Przykład: Pionek rolnika wszedł na pole . Rozpoczyna się zdobywanie punktów za posiadane zwierzęta. Ponieważ na straganach dostępne są świnie i kury, gracze sprawdzają liczbę tych zwierząt w swoich gospodarstwach.



Najwięcej świń posiada Julek, który zdobywa 4 punkty. Przesuwa pionek na swoim torze punktów o 4 pola do przodu, a następnie zmniejsza liczbę posiadanych świń o 1.



Najwięcej kur posiada Franek, który otrzymuje 2 punkty. Przesuwa pionek na swoim torze punktów o 2 pola do przodu, a następnie zmniejsza liczbę posiadanych kur o 1.



KONIEC GRY

Gdy rolnik dotrze do **ostatniego** pola, następuje ostatnie podliczenie punktów. Przebiega ono tak samo jak wcześniejsze, wyżej opisane. Po ostatnim podliczeniu punktów następuje przyznanie **punktów specjalnych**:

Każdy posiadany przez gracza komplet zwierząt (1 kura, 1 owca, 1 świnia, 1 krowa) = 5 punktów



- Każdy gracz sprawdza, ile kompletów zwierząt posiada w swoim gospodarstwie. Za każdy z nich dostaje **5 punktów** (przesuwa pionek na swoim torze punktów o odpowiednią liczbę pól do przodu).

Uwaga! Liczbę posiadanych kompletów zwierząt wskazuje żeton leżący na polu o **najniższej** wartości.

Przykład: Julek posiada 3 komplety zwierząt, zdobywa więc 15 punktów. Przesuwa pionek na swoim torze punktów o 15 pól do przodu.



- Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku **remisu** gracze liczą posiadane zwierzęta, które **nie były brane pod uwagę podczas sprawdzania kompletów**. Wygra gracz posiadający najwięcej tych zwierząt. Jeśli nadal jest remis, gracje dzielą się zwycięstwem.


Przykład: Po przyznaniu punktów specjalnych jest remis: Julek i Hania posiadają po 21 punktów. Obaj gracze liczą więc zwierzęta, które nie były uwzględnione podczas liczenia kompletów zwierząt. Julek ma 3 kury, owcę i świnię, czyli 5 zwierząt. Posiada ich więcej niż Hania, wygrał więc grę.



WARIANT UPROSZCZONY

W wariantcie tym **nie ma banku**. Podczas przygotowania gry nie wykładamy kostek pieniędzy do banku. Podczas rozgrywki gracze korzystają wyłącznie z własnych kostek pieniędzy.

WARIANT MNIEJ LOSOWY

W wariantcie tym za każdym razem, gry rolnik wejdzie na pole , punkty przyznawane będą za wszystkie 4 rodzaje zwierząt, a nie tylko za te dostępne na straganach.

