

Na wsi

Gra planszowa

Wiek: 3+

Liczba graczy: 2-4

Czas gry: 15-30 min

Uprawa warzyw i hodowla zwierząt to nie tylko ciężka praca, ale i niezwykle satysfakcjonujące wyzwanie. Spraw, żeby w twoim gospodarstwie warzywa były piękne i okazałe, kury znosiły jak najwięcej jaj, a wesole krowki dawały najlepsze mleko pod słońcem. Przekonaj się, że praca na farmie może być świetną zabawą!

Elementy:

Dwustronna plansza
25 kwadratowych żetonów
31 okrągłych żetonów

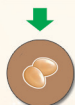
Tarcza ze strzałką losującą
4 pionki
4 podstawki pod pionki

Opis żetonów:

ZWIERZĘTA HODOWLANE



MLEKO



JAJA

SADZONKA

REWERS



ŻETON
PODLEWANIA

DOJRZAŁE UPRAWY

AWERS



Uwaga! Przed pierwszą grą należy ostrożnie wyjąć żetony z ramek, wsunąć pionki w podstawki i założyć strzałkę losującą na tarczę.

Wybierzcie wariant rozgrywki!

Wariant I

UPRAWA ROLI

Cel gry:

Zebrać jak największej liczby żetonów upraw.



Przygotowanie do gry:

Każdy z graczy ustawia przed sobą pionek traktora w wybranym kolorze. Tarczę losującą i planszę z polami uprawnymi położcie na środku stołu. Wszystkie żetony podlewania i żetony sadzonek (obrazkiem sadzonki do góry) należy położyć obok planszy we wspólnej puli.

Rozgrywka:

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Pozostali rolnicy przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W ramach swojej kolejki gracz wykonuje po kolei następujące czynności:

1. Sadzi sadzonki. 2. Odwraca podlane sadzonki. 3. Kręci strzałką.

Ad 1. Połóż żeton sadzonki (pobrany z puli) na jednym z czterech pól w kolorze swojego pionka. Żeton należy położyć na wybranym wolnym polu, sadzonką do góry. Jeśli nie ma miejsca na polu, pomiń tę czynność i przejdź do następnej (jeśli nie ma sadzonek w puli, patrz: zakończenie gry).

Ad 2. Jeśli na polu są jakieś podlane sadzonki (przykryte żetonem podlewania), odwróć je na drugą stronę z obrazkiem uprawy.

Natomiast żetony podlewania odłóż z powrotem do wspólnej puli. Jeśli nie ma podlanych sadzonek, pomiń tę czynność i przejdź do następnej.

Ad 3. Zakręć strzałką i sprawdź, jak zmieniła się pogoda:



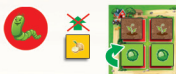
Świeci słońce: Możesz zebrać wszystkie dojrzałe uprawy. Zabierz żetony z widocznymi obrazkami upraw i połóż je obok swojego pionka. Możesz także podlać jedną wybraną sadzonkę (połóż na niej żeton podlewania).



Pada deszcz: Nie możesz zbierać upraw, ale wszystkie sadzonki na twoim polu zostają podlane (połóż na nich żetony podlewania).



Burza: W tej kolejce nie możesz zbierać upraw. Musisz odłożyć jeden żeton uprawy do puli, jeśli na polu masz przynajmniej jedną dojrzałą uprawę. Wszystkie twoje sadzonki zostają podlane (połóż na nich żetony podlewania).



Robak: Odwróć swój wybrany żeton dojrzałej uprawy z powrotem na stronę z sadzonką. W tej kolejce nie możesz zbierać upraw, ani podlewać sadzonek.

Zakończenie gry:

Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy chce posadzić sadzonkę, a nie ma już żadnych w puli. Gracz, który zebrał najwięcej żetonów upraw, zostaje zwycięzcą.

Wariant II GOSPODARSTWO

zaawansowany wariant gry: **UPRAWA ROLI**

Cel gry:

Zebrać jak największej liczby żetonów (upraw, mleka i jaj).

Przygotowanie do gry:

Przygotowanie wygląda tak, jak w poprzednim wariantcie, ale dodatkowo należy położyć obok planszy żetony krów, kur, jaj i mleka.

Rozgrywka:

Ogólne zasady gry są takie same jak poprzednim wariantcie, z dwiema różnicami:



1. Gdy gracz zbierze 2 żetony upraw, może je wymienić na krowę. Krowę należy umieścić na 1 z wolnych pól gracza (do końca gry nie będzie można na tym polu sadzić sadzonek). Na koniec swojej kolejki (zaczynając od następnej), gracz otrzymuje 1 żeton mleka (jeśli są w puli).



2. Gdy gracz ma już krowę, może wymienić kolejne 2 żetony upraw na kurę. Kurę należy umieścić obok swojego pionka. Od następnej kolejki, za każdym razem, gdy gracz na tarczy wylosuje słońce, otrzyma żeton jaj z puli (jeśli są w puli).

Uwaga! Każdy gracz może mieć tylko jedną krowę i jedną kurę.

Zakończenie gry:

Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy chce posadzić sadzonkę, a nie ma już żadnych w puli. Gracz, który zebrał najwięcej żetonów upraw, mleka i jaj zostaje zwycięzcą. Żetony krowy i kury nie są liczone do punktacji.

Wariant III CZAS ZBIORÓW

Cel gry:

Dotarcie do mety z jak największą liczbą zebranych żetonów upraw.



Przygotowanie do gry:

Każdy z graczy otrzymuje pionek traktora w wybranym kolorze. Planszę z trasą położcie na środku stołu. Pionki ustawcie na polu startowym. Na kwadratowych polach położcie odkryte żetony upraw w odpowiednich kolorach. Obok planszy położcie żeton pomidora.

Rozgrywka:

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Kręci strzałką. Jeżeli świeci słońce lub pada deszcz, przesuwa pionek na najbliższe pole z takim symbolem. Jeżeli pionek zatrzyma się na polu sąsiadującym z kwadratowym polem upraw (połączonym z nim), gracz zabiera jeden żeton uprawy i kończy ruch. Jeżeli nie ma już żetonów na tym polu, następuje ruch kolejnego gracza.



Co się stanie, gdy gracz wylosuje burzę lub robaka?



Gracz traci kolejkę. Ruch ma następny gracz.



Gracz traci zdobyty wcześniej żeton (jeśli jakiś ma).
Odkłada go z powrotem na kwadratowe pole.

Gdy pole, na którym chcemy stanąć, jest zajęte, należy postawić pionek na kolejnym wolnym polu. Aby stanąć na polu mety należy wylosować słońce lub deszcz.

Zakończenie gry:

Gdy jeden z graczy dotrze do mety, otrzymuje żeton pomidora i czeka, aż kolejni gracze ukończą grę. Na koniec wszyscy liczą, ile zebrali żetonów upraw. Gracz z największą liczbą żetonów, wygrywa! W przypadku remisu można rozegrać którąś z dodatkowych propozycji zabaw jako dogrywkę. **Uwaga! W każdym wariantcie gry, gdy strzałka zatrzyma się na białej linii, gracz decyduje, które pole wybiera.**

DODATKOWE PROPOZYCJE ZABAW

GRA W PAMIĘĆ

Wszystkie żetony upraw należy obrócić obrazkami sadzonek do góry. Rozpoczyna najmłodszy. Odkrywa trzy żetony. Jeżeli wszystkie trzy odkryte obrazki są takie same, gracz zdobywa trzy żetony. Jeżeli dwa obrazki są takie same, gracz zdobywa parę. Uwaga! Jeżeli trzeci obrazek, jest inny, ale którykolwiek z graczy ma już taką parę - ten gracz ma prawo zabrać niepasujący żeton. Gracz, który odkrył pomidora, traci kolejkę i nie zdobywa pary. Gra kończy się, gdy nie ma już żadnych żetonów do odkrycia. Zdobywca największej liczby żetonów, zostaje zwycięzcą.

LOTERYJKA

Położcie wszystkie żetony upraw, mleka, jaj i podlewania obok tarczy losującej. Gracze na zmianę kręcą strzałką i zdobywają nagrody: słońce - 1 żeton upraw, deszcz - 1 żeton mleka, burza - 1 żeton mleka i 1 żeton jajek, robak - 1 żeton jajek, 1 żeton mleka i 1 żeton podlewania.

Gra kończy się, gdy nie ma już żetonów, aby wydać nagrodę. Zwycięza zdobywca największej liczby żetonów. W przypadku remisu, zwycięza zdobywca większej liczby jaj.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
©2018 Grupa Wydawnicza Foksal

Autor gry: **Sławomir Czuba**
Ilustracje i opracowanie graficzne:
Agnieszka Niedźwiadek
Koordynacja produkcji:
Alicja Arcimowicz