

Правила гри

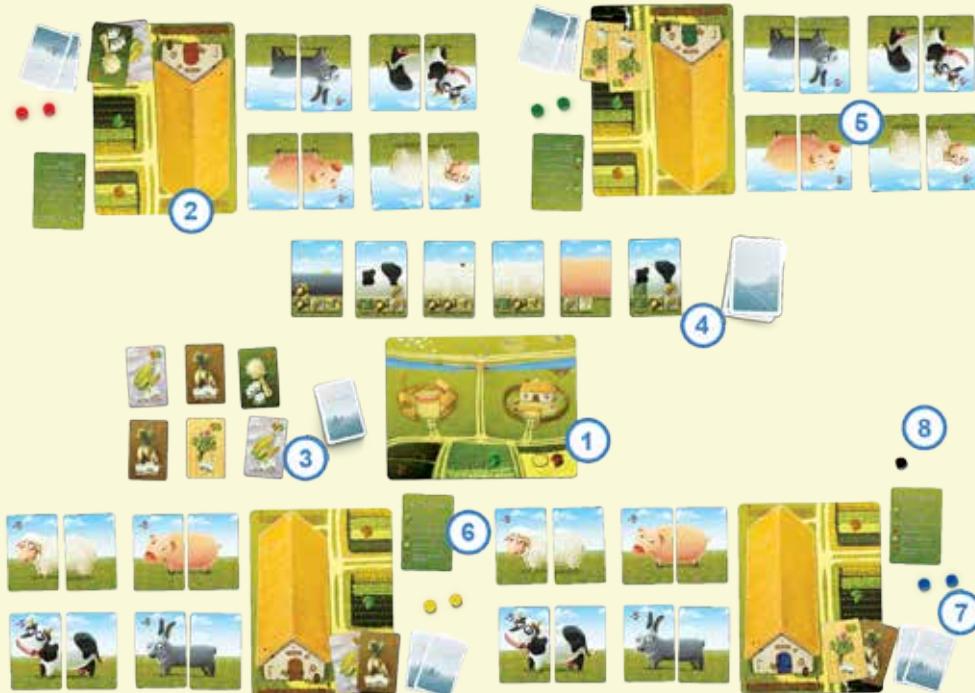
«Моя весела ферма. Газда»

Настільна гра для 2–4 гравців віком від 8 років.

Ігровий час: 30–45 хвилин.

Підготовка до гри

(варіант правил для чотирьох гравців, зміни у правилах для меншої кількості учасників гри дивіться далі)



Розмістіть ігрове поле в центрі столу.

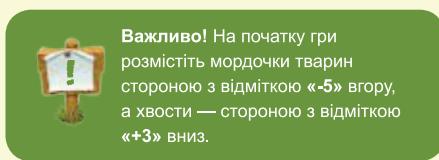
Перетасуйте колоду карт «насіння». Створіть «ярмарок», виклавши 6 карт горілиць зліва від ігрового поля, а колоду карт, що залишилася, розмістіть поруч сорочкою вгору.

Перетасуйте колоду карт «годування». Сформуйте «пасовище», виклавши 6 карт горілиць зверху від ігрового поля, а колоду карт, що залишилася, розмістіть поруч сорочкою вгору.

Кожен гравець отримує:

- персональне поле;
- комплект карт тварин: 8 карт — по одній карті «мордочка», «хвіст» для кожної тварини;
- 2 маркера дій одного кольору;
- 2 випадкові карти «насіння», які гравець відразу ж розміщує на персональному полі на поділці «весна» (таким чином, гравці починають гру з уже посадженим насінням);
- 2 випадкові карти «насіння» в руку.

Гравець, який останнім годував домашню тварину, розпочинає гру. Він отримує маркер першого гравця.



Структура ходу

I. Дозрівання врожаю

II. Планування ходу

III. Виконання дій

I. Дозрівання врожаю

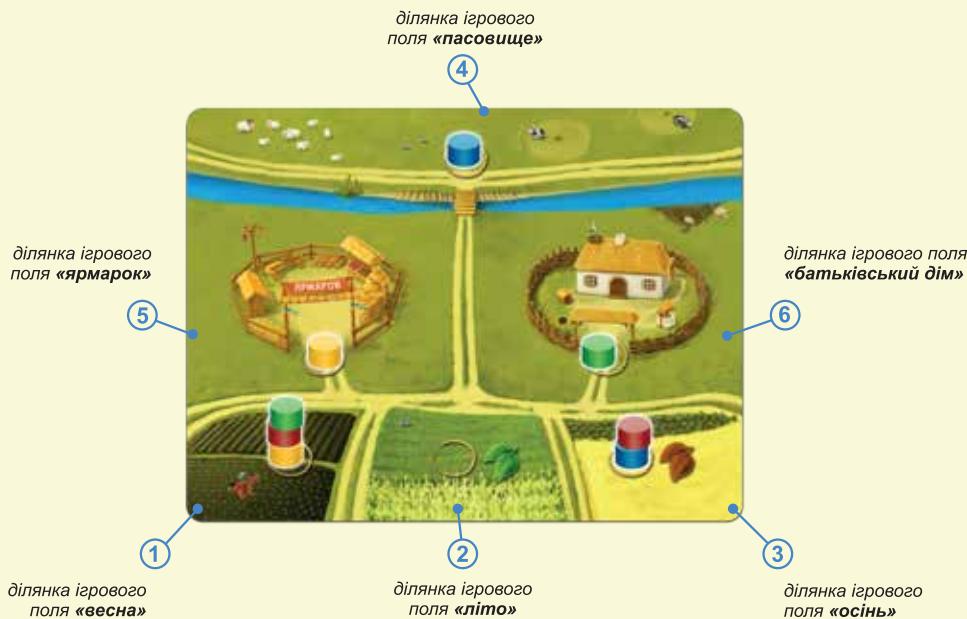
На початку кожного ходу всі гравці переміщують усі карти «насіння» на наступні позначки сезонів («літо»/«осінь») на персональних полях. Якщо на початку ходу карти «насіння» уже були на позначці «осінь», то вони скидаються в колоду скидання — гравці не встигають зібрати врожай (Див. дію «Збір урожаю восени»).



II. Планування ходу

Починаючи з первого гравця, учасники гри по черзі за годинниковою стрілкою розміщують по одному маркеру дії на ділянки ігрового поля, що відповідають діям, які вони планують виконати:

- ① Висів насіння
- ② Збір урожаю влітку
- ③ Збір урожаю восени
- ④ Годівля тварин
- ⑤ Обмін корму на насіння
- ⑥ Одержання картки «насіння»



Маркери дій розміщаються на ігровому полі за певними правилами:

- На одну ділянку ігрового поля кожен гравець може розмістити **лише один маркер дії** (гравець не може виконувати однакові дії).
- Якщо на ділянці ігрового поля вже розміщений маркер дії іншого гравця, свій маркер гравець розміщує зверху на маркер іншого гравця (**один на одного**).
- На ділянках ігрового поля «ярмарок», «батьківський дім», «пасовище» гравці можуть розмістити **не більше трьох маркерів дій**.
- Якщо гравець **не зможе здійснити** певної дії в цей хід, то він і **не може розміщувати** свій **маркер дії** на відповідній ділянці ігрового поля.

Наприклад, якщо у гравця немає карт «насіння» на ділянці персонального поля «осінь», то він не може розмістити свій маркер дії на ділянці ігрового поля «осінь».

- Якщо гравець **зможе виконати** будь-яку **дію**, виконавши до того іншу, яка б сприяла цьому, тоді він **може розмістити маркер дії** на відповідну ділянку ігрового поля.

Наприклад, гравець може розмістити маркер дії на ділянку ігрового поля «пасовище», навіть якщо у нього поки ще не достатньо корму в коморі, але є відповідні карти «насіння» на ділянках персонального поля «літо» або «осінь», яких буде достатньо для «годівлі тварини» при «зборі врожаю».



Рідко таке трапляється, що у гравця немає насіння в руці і на ділянках персонального поля «літо»/«осінь», немає корму в коморі, а на поділці ігрового поля «будинок батьків» уже розміщені три маркери інших гравців, і гравець не може розміщувати свої маркери дій на ігровому полі, оскільки не може виконати ніякої дії. У такому випадку гравець змушений спасувати і, відповідно, повністю пропустити цей хід. Намагайтесь не допускати таких ситуацій, щоб не дозволяти суперникам блокувати ваші дії.

Після того як усі гравці розмістять усі свої маркери дій на ігровому полі, фаза «планування ходу» завершується і розпочинається фаза «виконання дій».

III. Виконання дій

Починаючи з першого гравця, учасники гри по черзі, за годинниковою стрілкою знімають по одному своєму маркеру з ігрового поля і виконують при цьому відповідну дію.

Гравець не може виконувати дію, поки його маркер дії буде перебувати під маркерами інших гравців!

Тобто, якщо маркер дії гравця знаходитьться на ігровому полі під маркерами інших гравців, цей гравець змушений виконати іншу доступну дію (у разі, якщо другий його маркер не накритий маркерами інших учасників гри) або поки що пропустити цю фазу ходу. Таким чином, може трапитися так, що спочатку буде виконувати дію не перший гравець, а наступний учасник гри за годинниковою стрілкою, маркер якого «дозволяє» (не накритий маркерами інших гравців) виконати якусь дію.

Також можлива ситуація, коли один із гравців виконає одразу дві дії підряд.

Якщо один із маркерів дії гравця «дозволяє» йому виконати дію, а другий маркер «не дозволяє» (маркер накритий маркерами інших гравців), то гравець зобов'язаний виконати доступну дію, навіть якщо він планував виконувати дію в іншій послідовності. Таким чином, гравці можуть блокувати дії суперників.

Наприклад, якщо один із гравців планує зібрати врожай восени і після цього погодувати тварину, але його маркер дії на ділянці ігрового поля «осінь» заблокований довше, ніж маркер на ділянці «пасовище», гравцеві доведеться погодувати тварину тим, що є у нього в коморі, або не годувати в цей хід взагалі, якщо запас у коморі на даний момент недостатньо для годівлі (у будь-якому випадку гравець знімає маркер дії з ігрового поля з ділянки «пасовище»).

Детально кожна дія описана в правилах базової версії гри.



Кінець ходу

Після того як усі гравці виконали всі свої дії, маркер першого гравця передається наступному гравцеві за годинниковою стрілкою; поточний хід завершується і новий розпочинається з фази «дозрівання корму».

Кінець гри

Якщо після того, як один із гравців погодував тварин, неможливо докласти нову карту «годування» з колоди на пасовище (карти закінчилися), поточний хід оголошується останнім. Після того як усі гравці виконають усі свої дії, гра закінчується.

Підрахунок очок і перемога в грі

Детально описані в правилах базової версії гри.

Варіант правил для трьох гравців

Видаліть із колоди карт «годування» карти з сонечком у верхній частині карти (4 карти — по одній карті «годування» для кожного виду тварин). Під час фази ходу «планування ходу» на ділянках ігрового поля «ярмарок», «батьківський дім», «пасовище» гравці можуть розміщувати **не більше двох маркерів дії**.

Варіант правил для двох гравців

Видаліть із колоди карт «годування» карти з метеликом і з сонечком у верхній частині карти (8 карти — по дві карти «годування» для кожного виду тварин). Під час фази «планування ходу» на ділянках ігрового поля «ярмарок», «батьківський дім», «пасовище» може розміщуватися **лише один маркер дії**.

Автори: Невський Олександр та Сидоренко Олег

Дизайн, верстка, ілюстрації: Андрощук Леонід

Особливу подяку висловлюємо Амброзіяку Миколі, Мельнику Ларисі, а також усім тестерам гри