

DJ08483 FARMANIMO

ZASADY GRY :

Ilość graczy : 1 do 4

Wiek : 4 do 8 lat

Czas gry: 10 min.

Szybciutko! Trzeba zaprowadzić zwierzęta na łąkę zanim gospodarz wróci z miasteczka!

Zawartość: 1 krążek START (zagroda), 1 krążek META (łąka), 5 krążków DROGA, 1 krążek SADZAWKA, 4 duże pionki ZWIERZĘTA (krowa, owca, osioł, prosiak), 1 duży pionek TRAKTOR, 12 małych pionków ZWIERZĘTA (dla każdego zwierzęcia są 2 małe modele białe i 1 mały model czarny) i 1 torba.

Cel gry: Farmanimo jest grą opartą na współpracy: musicie dotrzeć do łąki, z co najmniej jednym zwierzęciem, zanim gospodarz wróci na farmę swoim ze traktorem. Żeby przesunąć pionek- zwierzę należy znaleźć po dotyku, jego mały odpowiednik, w torbie. Ale uwaga: ten mały pionek musi być biały.

Przygotowanie gry: droga składająca się z 7 krążków jest już na środku stołu: START, 5 5 krążków, META. Krążek z SADZAWKĄ kładziemy obok. 4 Duże pionki ZWIERZĘTA stawiamy na krążku START, TRAKTOR stawiamy na krążku META i 12 małych pionków ZWIERZĘTA wkładamy do torby.

Przebieg gry:

Najmłodszy gracz zaczyna, następnie gramy w kierunku ruchu wskazówek zegara. Pierwszy gracz zaczyna i wyciąga zwierzątko z torby.

- **Jeśli jest to białe zwierzątko:** odpowiednie duże zwierzę przechodzi na kolejny krążek, w kierunku łąki. Gracz kładzie mały, wylosowany pionek zwierzątka na jednym z pól SADZAWKA.
- **Jeśli jest to czarne zwierzątko:** to TRAKTOR przesuwa się do przodu o jeden krążek w kierunku farmy. Gracz kładzie mały, wylosowany pionek zwierzątka na jednym z pól SADZAWKA.

Możecie przedyskutować razem, jakie zwierzątko najlepiej wyciągnąć z woreczka, ale ostateczna decyzja należy do gracza, który gra w danym momencie.

Kolejka przechodzi teraz na następnego gracza.

Gdy wszystkie pola na krążku SADZAWKA są zajęte, wkładamy z powrotem małe pionki do woreczka!

Sztuczka:

Małe pionki w woreczku są repliką dużych pionków. Zwróćcie uwagę na różnice w kształcie zwierząt by łatwiej je rozróżniać w woreczku:

- Owca i świnka są mniejsze
- Owieczka ma koronkowy grzbiet, a świnka okrągły
- Krowa i osioł są największe
- Osioł ma długą szyję, a krowa jest bardziej okrągła

Koniec gry:

Jeśli jedno ze zwierząt dociera do łąki zanim traktor dotrze do farmy, wszyscy wygrywają! Jeśli nie, wszyscy przegrywają!

Autor: Karin Hetling