

Wild Freak Farm



6+

6+
wiek



2-5
graczy



30-45
minut

ELEMENTY GRY

5 kart specjalistów

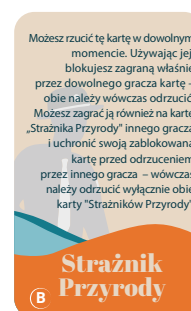
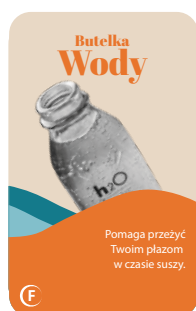


50 kart zwierząt

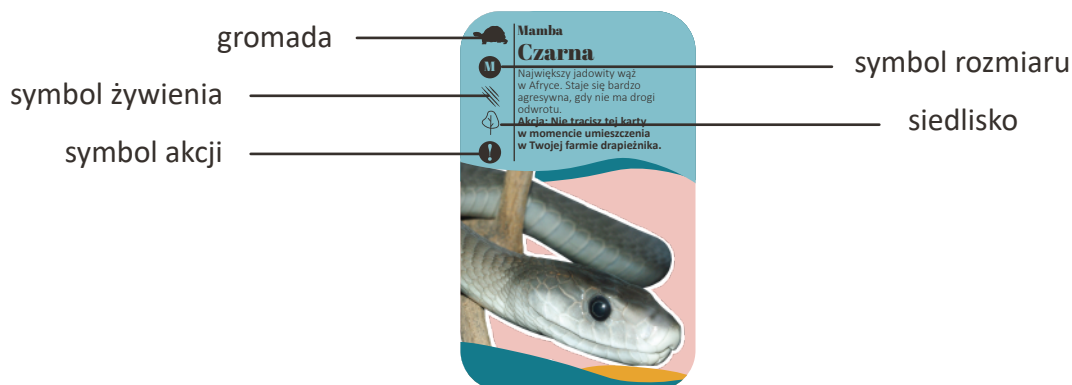
(po 10 kart z każdej gromady: ssaki, ptaki, gady, płazy, ryby)



50 kart akcji, w tym 5 kart Strażnika Przyrody (joker)



INFORMACJE ZNAJDUJĄCE SIĘ NA KARTACH ZWIERZĄT:



INFORMACJE ZNAJDUJĄCE SIĘ NA KARTACH AKCJI:



- F** (F) – zagrywane na farmę gracza i dotyczące tylko tego gracza
- S** (S) – zagrywane na stół i dotyczące wszystkich graczy, łącznie z graczem aktywnym
- B** (B) – kartę możemy zagrać w dowolnym momencie, na zagrywaną właśnie kartę, nawet w turze innego gracza, np. do blokowania akcji

Uwaga! Słowa „odrzuć, zjeść, utracić” umieszczone w akcjach oznaczają odłożenie karty na stos kart odrzuconych.

Karty z jednorazową akcją odrzucamy od razu po jej wykonaniu na stos kart odrzuconych, chyba że na karcie jest napisane inaczej.

Karty, których działanie trwa całą rundę, należy obrócić o 90°. Po upływie rundy karta wraca do pierwotnego położenia.

CEL GRY

Zwierzęta puciekały z farm. Każdy z Was musi udać się na swoją farmę i zebrać ilość zwierząt zgodną ze swoją specjalizacją. Nie jest to jednak takie proste, bo w trakcie gry będą działy się różne wydarzenia, które wpłyną zarówno na Wasze farmy, jak i na zwierzęta, które się na nich znajdują. Każde zwierzę jest zupełnie inne:

niektóre bronią siebie nawzajem, a inne będą się zjadać i przeganiać. Musicie rozwaźnie korzystać z akcji, ponieważ niektóre z nich będą miały wpływ tylko na Waszą farmę, a inne na wszystkich graczy. Czasami jednak warto poświęcić jakieś zwierzęta, żeby zrobić na farmie miejsce na te, które potrzebne Wam są do zwycięstwa. Wygra tylko ten specjalista, który jako pierwszy zgromadzi na swojej farmie 3 karty zwierząt zgodne z jego specjalizacją i po jednej karcie z każdej pozostałej gromady. Kiedy któremuś z graczy się to uda, gra kończy się natychmiast i zostaje on zwycięzcą. Uwaga! Farmy mają ograniczoną pojemność – na każdej z nich może znajdować się maksymalnie 10 kart. Nie możemy w trakcie gry wymieniać ani odrzucać kart, które już znajdują się na danej farmie, bez użycia akcji, która nam na to pozwoli.

INFORMACJE ZNAJDUJĄCE SIĘ NA KARTACH SPECJALISTÓW:



PRZYGOTOWANIE GRY

Potasujcie karty specjalistów i losowo rozdajcie po 1 dla każdego gracza.

Potasujcie karty akcji i zwierząt, rozdajcie każdemu graczowi po 5 kart na rękę. Gracze trzymają te karty w tajemnicy i nie pokazują ich pozostałym uczestnikom gry.

Pozostałe karty ułóżcie w zakryty stos, który będzie służył do ich dobierania.

Zróbcie miejsce na stos kart odrzuconych, które będziecie tam odkładać w trakcie rozgrywki.

Zróbcie także miejsce na swoje farmy – będziecie tam zbierać karty zwierząt i akcji; maksymalnie na każdej farmie może znajdować się 10 kart.

Przygotowanie gry dla 3 osób:



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra składa się z rund, w trakcie których każdy z graczy po kolei rozgrywa swoją turę, poczynawszy od gracza rozpoczynającego. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz lub ten, który ma najwięcej zwierząt w domu.

Tura aktywnego gracza:

Gracz dobiera karty z zakrytego stosu dobierania tak, żeby mieć w ręku 6 kart.

W swoim ruchu gracz wykonuje jedną z poniższych możliwych akcji:

- Zagrywa z ręki wybraną kartę zwierzęcia na farmę i decyduje, czy dokłada ją do farmy swojej lub innego gracza. Po dołożeniu karty na farmę aktywuje akcję opisaną na danej karcie, jeżeli taka się na niej znajduje. Aktywowana karta jest przekręcana o 90° i pozostaje w tej pozycji, dopóki działa przedstawiona na niej akcja. Gdy skończy się jej działanie, należy ułożyć kartę w pozycji pierwotnej.
- Zagrywa kartę akcji na farmę swoją, wybranego gracza lub na stół jeżeli akcja dotyczy wszystkich graczy.
- Odrzuca wybraną kartę z ręki na stos kart odrzuconych. Na koniec swojej tury gracz może posiadać w ręku maksymalnie 5 kart. Jeżeli posiada ich więcej, musi odrzucić tyle, aby w jego ręku pozostało 5.

Swoją turę analogicznie wykonuje kolejny gracz.

Gra toczy się do momentu zrealizowania przez któregoś z graczy celu zgodnego z jego kartą specjalizacji.

Uwaga! Jeżeli któryś z graczy ma na swojej farmie już 10 kart, to nie można dołożyć do niej kolejnej karty – należy wybrać farmę innego gracza lub odrzucić kartę. Jeśli gracz na początku swojej tury ma mniej, niż 5 kart, dobiera więcej kart - analogicznie do liczby brakujących

KONIEC GRY

Gra kończy się gdy, któryś z graczy uezbiera na swojej farmie dokładnie taką ilość kart odpowiedniego rodzaju, jaka jest opisana w warunkach zwycięstwa na jego karcie specjalisty. Bez znaczenia, czy stało się to w jego turze, czy w turze innego gracza. Dlatego gracze muszą cały czas obserwować farmy pozostałych uczestników.

Przykład:



Wariant ekspresowy:

Gra różni się warunkiem zwycięstwa. Nie zwracamy uwagi na cel danego specjalisty. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zgromadzi na swojej farmie po jednym zwierzęciu z każdej gromady.

OPIS SYMBOLI

