

ŚWINIA

Świnia przesuwa się o jedno miejsce do przodu Kolejki. Jeśli świnia znajduje się na pierwszym miejscu w Kolejce i została zagrana ta karta, świnia zostaje zepchnięta na ostatnie miejsce w Kolejce.



Sytuacja po zagranii karty.

BYK

Byk przepycha wszystkie zwierzęta do przodu. Zwierzę, które znajdowało się na pierwszym miejscu w Kolejce zostaje zepchnięte na ostatnie miejsce. Gdy Byk jest na pierwszym miejscu i została zagrana jego karta, Byk jest spychany na ostatnie miejsce w Kolejce.



Sytuacja po zagranii karty.

KOŃ

Koń zajmuje miejsce zwierzęcia znajdującego się bezpośrednio przed nim. To zwierzę zostaje zepchnięte na ostatnie miejsce w Kolejce. Gdy Koń jest na pierwszym miejscu w Kolejce i została zagrana ta karta, Koń jest spychany na ostatnie miejsce w Kolejce.



Sytuacja po zagranii karty.

KURA

Kura zamienia się miejscami ze zwierzęciem, które widnieje na drugiej stronie zagranej Karty Akcji. Gdy zagrana zostaje Karta Akcji z dwiema kurami, to karta ta nie ma żadnego efektu.



Sytuacja po zagranii karty.

KOZA

Koza nie przesuwa się. Gracz może zamienić jedną z wcześniej włożonych Kart Akcji w taki sposób aby odkryć drugie zwierzę. Nie aktywuje się w ten sposób umiejętność drugiego zwierzęcia.



Sytuacja po zagranii karty.

FARM FUSS

Stary MacDonald farmę miał – wszyscy znamy tę historię. Farmer kocha swoje zwierzęta jednakowo. One jednak chcą być jego ulubionym, dlatego walczą o miejsce w Kolejce do jego względów. Zwierzę, które będzie pierwsze w Kolejce na koniec gry będzie zwycięzcą, a gracze zdobędą punkty jeśli wspierali to zwierzę w wyścigu.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W pudełku znajdziecie: 7 Kart Zwierząt, 1 Karta Farmera, 49 Kart Akcji, 4 Karty Stodoły, instrukcję.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1) Połóż Kartę Farmera na środku stołu.
- 2) Potasuj Karty Zwierząt i ułóż je losowo w linii obok Karty Farmera. Będą tworzyły Kolejkę.
- 3) Daj każdemu graczowi Kartę Stodoły.
- 4) Potasuj Karty Akcji i rozdaj każdemu graczowi 10 kart.
- 5) Pozostałe Karty Akcji odłóż do pudełka, nie będą brały udziału w tej grze.

Wszystko gotowe do gry.



Przykład przygotowanej gry dla dwóch graczy.



CEL GRY

Celem gry jest zdobycie największej liczby punktów na koniec gry poprzez zagrywanie Kart Akcji. Gracze mają za zadanie zmienić miejsce zwierząt w Kolejce tak, aby zdobyć jak największą liczbę punktów.

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z 10 rund. W każdej rundzie gracze po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara zagrywają po jednej swojej karcie. Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio była na farmie.

W trakcie swojej tury, gracz zagrywa jedną Kartę Akcji. Karty składają się z dwóch części, na każdej z nich znajdują się zwierzę oraz ikona zwierzęcia znajdująca się na drugiej części karty.

Zagrywając kartę, gracz musi wsunąć ją pod swoją Kartę Stodoły, lub pod wcześniej zagrana Kartę Akcji tak, aby jedno wybrane przez siebie zwierzę było widoczne. Następnie aktywuje specjalną umiejętność i ruch tego zwierzęcia.

Przykład:

Wiktor chce zagrać i aktywować świnie. Zagrywa więc kartę akcji na której widnieje świnia.



By aktywować świnie wsuwa kartę pod zagrane już przez niego karty tak by była widoczna połowa ze świnie.



Następnie aktywowana jest Karta Zwierzęcia: Świnia, znajdującą się w Kolejce. W tym przypadku zamieni się miejscami z bykiem.



W grze występuje siedem zwierząt: kot, pies, świnia, kura, koń, byk i koza. Każde z nich w inny sposób wpływa na kolejność zwierząt w Kolejce.

Po zagraniu karty i wykonaniu akcji wybranego zwierzęcia tura gracza kończy się. Teraz swoją turę rozgrywa kolejny gracz.

WAŻNE!

Kiedy zwierzę jest na pierwszej pozycji w Kolejce i musi wykonać ruch do przodu, jest spychane na ostatnie miejsce Kolejki. Kiedy zwierzę jest na ostatniej pozycji w Kolejce i musi wykonać ruch do tyłu, jest przesuwane na pierwsze miejsce Kolejki.



Przykład:

Wiktor zagrał kartę akcji ze świnie. Świnia jest na pierwszym miejscu w Kolejce, więc wykonując ruch o jedno miejsce do przodu musi udać się na koniec Kolejki. Pozostałe zwierzęta są przez to bliżej farmera.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie gdy każdy z graczy zagra wszystkie swoje 10 kart. Gdy to nastąpi należy przejść do punktacji i wyłonić zwycięzcę.

PUNKTACJA

Gracze sprawdzają pozycje zwierząt w Kolejce po zagraniu wszystkich kart. Zwierzę, które jest pierwsze w Kolejce zdobywa 3 punkty. Zwierzę, które jest drugie zdobywa 2 punkty. Zwierzę, które jest trzecie zdobywa 1 punkt. Pozostałe zwierzęta nie zdobywają punktów. Następnie gracze sprawdzają, ile kart danego zwierzęcia zegrali w trakcie gry. Każda z tych kart jest warta taką ilość punktów, jaką zdobyło zwierzę.

Gracz z największą liczbą punktów jest zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa Gracz, który zagrał najwięcej kart zwycięskiego zwierzęcia. Jeśli nadal jest remis gracze dzielą się zwycięstwem.



Przykład końcowej punktacji:

Na końcu gry, Świnia jest na pierwszym miejscu i zdobywa 3 punkty, Pies jest na drugim miejscu i zdobywa 2 punkty, Koza jest na trzecim miejscu i zdobywa 1 punkt. Podczas gry Wiktor zagrał 3 Karty Świni, 2 Karty Psa oraz 1 Kartę Kozy. Co daje łącznie 14 punktów ($3 \times 3 = 9 \text{ pkt}$, $2 \times 2 = 4 \text{ pkt}$, $1 \times 1 = 1 \text{ pkt}$). Pozostałe zagrane karty (2 Karty Konia, 1 Karta Kota, 1 Karta Byka) nie przynoszą punktów.

UMIĘTNOŚCI ZWIERZĄT

KOT

Kot porusza się o jedno miejsce w kierunku końca Kolejki. Jeśli kot znajduje się na ostatnim miejscu i została zagrana Karta Kota, kot przesuwa się na początek Kolejki.



Sytuacja po zagraniu karty.



PIES

Pies przesuwa się o dwa miejsca do przodu Kolejki. Jeżeli pies znajduje się na drugim miejscu w Kolejce i została zagrana jego karta, pies przesuwa się na ostatnie miejsce w Kolejce. Jeśli pies znajduje się na pierwszym miejscu w Kolejce i została zagrana jego karta, pies przesuwa się na przedostatnie miejsce w Kolejce.



Sytuacja po zagraniu karty.

