

סופר פארמר

משחק משפחתי ל-2 עד 6 שחקנים ושחקניות, מגיל 7 ומעלה

חוקי המשחק

הקדמה

במשחק הזה אנו רועי החיות, חקלאים וחקלאיות המחזיקים חוות חיות משק ומבקשים לקבל את התואר "סופר-פארמר" – חוואי-על. החיות שלנו מתרבות והעדרים גדלים, והגידול הזה מגדיל את הרווח שלנו.

באפשרותך להחליף את החיות בעדרים שלך עבור מיני חיות אחרים, אם לדעתך ההמרה הזו תהיה רווחית עבורך. על מנת להיות "סופר-פארמר" עליך להחזיק בחווה שלך לפחות 60 פרות, 24 כבשים, 20 חזירים, 12 פרות, 6 סוסים, 4 כלבים קטנים ו-2 כלבים גדולים.

- טבלת המרות.
- חוברת הוראות.

הכנת המשחק

הניחו במקום זמין, למשל במרכז השולחן, את שתי קוביות המשחק ואת כל אסימוני החיות – זה המלאי הכללי של החיות במשחק. בתחילת המשחק כל החקלאים והחקלאיות מתחילים ללא חיות. החליטו מי השחקן/ית הראשונה.

הרבעה

המשחק משוחק בתורות, עם כיוון השעון. בתורך עליך לגלגל את שתי הקוביות ביחד (אין לגלגל את הקוביות אחת-אחת):

- אם יצאה אותה החיה בשתי הקוביות (למשל, שתי הקוביות מראות את סמל הארנבת), תקבלי את החיה הזו מהמלאי הכללי שבמרכז השולחן.
- אם יצאו שתי חיות שונות, החיות האלה יכולות להתרבות. קחי/י מהמלאי הכללי אסימון אחד עבור כל זוג חיות שיש לך מסוג זה (כולל החיה שבקוביה). דוגמאות:
 - יש לך שש ארנבות וחזיר אחד, וגלגלת ארנבת וחזיר. עליך לקחת מהמלאי הכללי 3 ארנבות וחזיר אחד (כי יש 6 הארנבות שלך + הארנבת מהקובייה = 3 זוגות ארנבות; והחזיר שלך + החזיר מהקובייה = זוג חזירים אחד).
 - יש לך שש ארנבות וחזיר אחד וגלגלת כבשה וחזיר. עליך לקחת מהמלאי הכללי חזיר אחד בלבד.
 - יש לך חמש ארנבות ופרה אחת וגלגלת כבשה וחזיר. אינך לוקחת אף חיה מהמלאי הכללי.
 - יש לך ארבע ארנבות, שתי כבשים וסוס אחד וגלגלת שני חזירים – עליך לקחת חזיר אחד מהמלאי הכללי (כרגיל כאשר מגלגלים שתי חיות זהות).

שימו לב: אי אפשר להשיג פרה או סוס אלא על ידי המרה, מאחר שרק קובייה אחת כוללת את הסמל של חיות אלו. את הפרה או הסוס הראשונים בחווה שלכם חייבים להשיג בהמרה בלבד.

תכולת המשחק

- 2 קוביות מיוחדות בנות 12 פאות עם דמויות החיות על הפאות.
- 128 אסימוני קרטון המציגים את החיות הבאות:
 - 60 ארנבות
 - 24 כבשים
 - 20 חזירים
 - 12 פרות
 - 6 סוסים
 - 4 כלבים קטנים
 - 2 כלבים גדולים
- טבלת המרות.
- חוברת הוראות.

שיעור קצר בהיסטוריה

המתמטיקאי הפולני, קרול בורסוק, פיתח את המשחק "סופר פארמר" בוורשה, פולין, במהלך מלחמת העולם השנייה. המשחק יצא לאור לראשונה בשמו המקורי, "The Animal Herding" (רעיית החיות), בשנת 1943.

כשהגרמנים סגרו את בתי הספר הפולנים במהלך המלחמה, פרופסור בורסוק איבד את מקום עבודתו. מאחר שהיה צריך כסף כדי להתקיים, בורסוק הגה את רעיון משחק הקופסה כדי שיוכל להגדיל את הכנסותיה של משפחתו. הערכות הראשונות של המשחק יוצרו בעבודת יד על ידי אשתו של בורסוק, ועד מהרה המשחק צבר פופולריות בין חבריו של בורסוק כמו גם בקרב זרים. בתוך זמן קצר הטלפון בבית משפחת בורסוק צלצל כמעט בלי הפסקה, ומצדו השני של הקו תמיד עלתה השאלה "האם יש לכם את רועה החיות?" והפרופסור היה עונה "כן, כן, גירית" (משמעות שמו של הפרופסור בפולנית הוא גירית).

לרוע המזל, רוב העותקים של המשחק המקורי אבדו במהלך ההתקוממות בוורשה בשנת 1944, אבל העותקים האחרונים שנשמרו אפשרו לנו היום להחיות ולהחזיר את המשחק הזה.

טבלת ההמרות

1 כבשה = 6 ארנבות
1 חזיר = 2 כבשים
1 פרה = 3 חזירים
1 סוס = 2 פרות
1 כלב קטן = 1 כבשה
1 כלב גדול = 1 פרה

המרה

בתחילת התור שלך, **לפני גלגול הקוביות**, מותר לך לבצע המרה **אחת** מול המלאי הכללי או עם שחקן/ית אחר/ת.

- מותר לבצע המרה מול המלאי הכללי רק אם יש במלאי הכללי את הכמות המספקת של החיות שאמורות להתקבל עקב ההמרה (למשל, אם ברצונך להמיר כבשה לארנבות ויש במלאי פחות משש ארנבות).
- מותר להציע לשחקנים ולשחקניות אחרים להחליף את החיות שלך בשלהם (אבל מותר להם לסרב).

ההחלפות וההמרות חייבות להתבצע על בסיס מצב החוות של כל שחקן ושחקנית כרגע (כלומר, לא ניתן ליצור חובות). עם זאת, מותר להמיר הרבה חיות בחיה אחת או ההיפך, כל עוד ההמרה עונה על היחסים המצוינים בטבלת ההמרות. אסור להציע חיות למכרז או להחליף ביחסים שאינם עונים על יחסי טבלת ההמרות.

אם המלאי הכללי כמעט התרוקן ועליך לקבל חיות כתוצאה מגלגול הקוביות או המרה, תוכל/י לקבל רק את החיות הזמינות במלאי כעת. כל זכות שהייתה לך לחיות נוספות תאבד מיד. לדוגמה: בעקבות גלגול עליך לקבל ארבע ארנבות, אך במלאי יש רק שלוש ארנבות. עליך לקחת את שלוש הארנבות הזמינות ואז תורך יסתיים.

דוגמאות להמרות:

1. נניח שיש לך שש ארנבות ושתי פרות. יש שלוש המרות שמותר לך לעשות: המרה של שש ארנבות עבור כבשה אחת; המרה של שתי פרות עבור סוס אחד; או המרה של פרה אחת עבור שלושה חזירים.
2. יש לך שש ארנבות, כבשה אחת ושני חזירים. מותר לך להמיר את כל החיות שלך תמורה פרה אחת (כי שש ארנבות הן כבשה אחת, שתי כבשים הן חזיר אחד ושלוש חזירים הם פרה אחת).
3. אם יש לך סוס אחד, מותר לך, למשל, להמיר אותו לכבשה אחת, שני חזירים ושתי כבשים.

איבוד החיות – הזאב והשועל

אם בשלב הגלגול הופיעה דמותו של השועל, עליך לאבד **את כל הארנבות** בחווה שלך. כל אסימוני הארנבות שהיו לך יועברו למלאי הכללי במרכז השולחן.

אם בשלב הגלגול הופיעה דמותו של הזאב, עליך לאבד **את כל החיות מלבד הסוס והכלב הקטן** (אם יש לך את החיות האלה). כל אסימוני החיות שאיבדת יועברו למלאי הכללי במרכז השולחן.

הגנה על החיות – הכלב הגדול והקטן

הכלב הקטן מגן על החווה שלך מפני השועל. הכלב הגדול מגן על החווה שלך מפני הזאב.

אם בגלגול הקובייה יצא השועל ויש לך את הכלב הקטן, אף חיית משק לא תאבד אבל הכלב הקטן יוחזר למלאי הכללי.

אם בגלגול הקובייה יצא הזאב ויש לך את הכלב הגדול, אף חיית משק לא תאבד אבל עליך להחזיר את הכלב הגדול למלאי הכללי.

אם בגלגול הקובייה יצאו גם הזאב וגם השועל ויש לך את הכלב הקטן אך אין לך את הכלב הגדול, יהיה עליך לאבד את כל החיות מלבד הסוס.

שימו לב! הכלב הגדול אינו מגן על החווה שלך מפני השועל!

סיום המשחק

תואר ה"סופר-פארמר" יינתן לשחקן או לשחקנית שהשיג/ה ראשונה חווה הכוללת לפחות חיה אחת מכל סוג (כלומר לפחות סוס אחד, פרה אחת, חזיר אחד, כבשה אחת וארנבת אחת). השחקנים והשחקניות האחרים יכולים להמשיך במשחק כדי לזכות במקום השני והשלישי. בהצלחה!