



SPIELANLEITUNG

GRANNA<sup>®</sup>





*Spielauteur:* Karol Borsuk

*Illustration:* Piotr Socha



# SUPER FARMER



Das Spiel Superfarmer wurde bereits im Jahr 1943 von dem bekanntesten polnischen Mathematiker Karol Borsuk entwickelt. Durch die Schließung der Universität in Warschau während des 2. Weltkriegs wurde der dort als Professor tätige Borsuk arbeitslos. Doch mit der Veröffentlichung dieses, ursprünglich als „Kleine Tierzucht“ betitelten, Brettspiels gelang es ihm, seine Familie vor der Armut zu bewahren. Die Spiele, illustriert von Janina Śliwicka, wurden von Borsuks Frau Zofia Borsukowa in Handarbeit gefertigt. Zuerst wurden sie an Freunde und Familienmitglieder verkauft, die das Spiel wiederum ihren Freunden zeigten, und so wurde „Kleine Tierzucht“ immer bekannter. Als beliebte Ablenkung in der freudlosen Besatzungszeit wurde das Spiel von jung und alt gespielt und bald schon klingelte das Telefon der Borsuks täglich, wenn sich völlig Fremde erkundigten: „Bin ich hier richtig, bei der Tierzucht?“



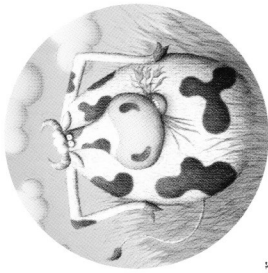




*Originalspiel „Kleine Tierzucht“ von 1943*

Das Originalspiel „Kleine Tierzucht“ verbrannte beim Warschauer Aufstand 1944. Erst Jahre später fand ein Exemplar, das außerhalb Warschaus erhalten geblieben war, seinen Weg zurück zur Familie Borsuk. Auf Grundlage dieses Spieles entstand die Ihnen nun vorliegende Neuauflage Superfarmer.





Du bist ein Tierzüchter und strebst nach dem Titel des Superfarmers. Deine Tiere vermehren sich, was dich immer näher ans Ziel bringt. Du kannst deine Tiere auch umtauschen, wenn du denkst, dass es für dich von Vorteil wäre. Um zu gewinnen musst du auf deiner Farm jeweils mindestens ein Pferd, eine Kuh, ein Schwein, ein Schaf und ein Kaninchen besitzen. Doch all deine Pläne können schief gehen, wenn du nicht vorsichtig bist. Ein Fuchs und ein Wolf stiften in der Gegend Unheil und deine Tiere können für sie zur leichten Beute werden.

## Spielverlauf

Am Spiel können 2 bis 4 Spieler teilnehmen. Eine zusätzliche Person kann die Rolle des Aufsehers übernehmen und den Spielern beim Tauschen der Tiere helfen, ohne direkt ins Spiel einzugreifen. Am Anfang des Spiels erhält jeder Spieler eine Farm, also ein Spielertableau. Zusätzlich erhält jeder Spieler ein Kaninchen. Die restlichen Plättchen werden vorerst in die Schachtel zurückgelegt und griffbereit gehalten – sie bilden die sogenannte Hauptherde, also den Vorrat.

## Vermehrung der Tiere

Die Spieler würfeln der Reihe nach, immer mit beiden Würfeln. Sollten beide Würfel dasselbe Tier zeigen, dann nimmt sich der Spieler das entsprechende Plättchen aus der Hauptherde. Auch wenn nur einer der Würfel ein Kaninchen zeigt, darf sich der Spieler ein Kaninchenplättchen aus der Hauptherde nehmen, weil er mit dem einen Kaninchen, das er von Anfang an auf seinem Bauernhof hat, nun auch ein Paar Tiere besitzt (1 Kaninchen auf dem Würfel + ein Kaninchen auf dem Bauernhof). Nach einigen Runden, wenn der Spieler bereits mehrere Tiere auf seinem Bauernhof hat, erhält er so viele neue Tiere, wie viele volle Paare der gewürfelten Gattungen sich zusammen auf den Würfeln und seinem Bauernhof befinden. Auf dem Bauernhof des Spielers können sich beliebig viele Tiere befinden.





Du bist ein Tierzüchter und strebst nach dem Titel des Superfarmers. Deine Tiere vermehren sich, was dich immer näher ans Ziel bringt. Du kannst deine Tiere auch umtauschen, wenn du denkst, dass es für dich von Vorteil wäre. Um zu gewinnen musst du auf deiner Farm jeweils mindestens ein Pferd, eine Kuh, ein Schwein, ein Schaf und ein Kaninchen besitzen. Doch all deine Pläne können schief gehen, wenn du nicht vorsichtig bist. Ein Fuchs und ein Wolf stiften in der Gegend Unheil und deine Tiere können für sie zur leichten Beute werden.

## Spielverlauf

Am Spiel können 2 bis 4 Spieler teilnehmen. Eine zusätzliche Person kann die Rolle des Aufsehers übernehmen und den Spielern beim Tauschen der Tiere helfen, ohne direkt ins Spiel einzugreifen. Am Anfang des Spiels erhält jeder Spieler eine Farm, also ein Spielertableau. Zusätzlich erhält jeder Spieler ein Kaninchen. Die restlichen Plättchen werden vorerst in die Schachtel zurückgelegt und griffbereit gehalten – sie bilden die sogenannte Hauptherde, also den Vorrat.

## Vermehrung der Tiere

Die Spieler würfeln der Reihe nach, immer mit beiden Würfeln. Sollten beide Würfel dasselbe Tier zeigen, dann nimmt sich der Spieler das entsprechende Plättchen aus der Hauptherde. Auch wenn nur einer der Würfel ein Kaninchen zeigt, darf sich der Spieler ein Kaninchenplättchen aus der Hauptherde nehmen, weil er mit dem einen Kaninchen, das er von Anfang an auf seinem Bauernhof hat, nun auch ein Paar Tiere besitzt (1 Kaninchen auf dem Würfel + ein Kaninchen auf dem Bauernhof). Nach einigen Runden, wenn der Spieler bereits mehrere Tiere auf seinem Bauernhof hat, erhält er so viele neue Tiere, wie viele volle Paare der gewürfelten Gattungen sich zusammen auf den Würfeln und seinem Bauernhof befinden. Auf dem Bauernhof des Spielers können sich beliebig viele Tiere befinden.





**BEISPIELE:**

1. Der Spieler besitzt 0 Kaninchen und 1 Schwein und hat ein Kaninchen und ein Schwein gewürfelt. Er erhält 3 Kaninchen und 1 Schwein.
2. Der Spieler besitzt 6 Kaninchen und 1 Schwein und hat ein Schaf und ein Schwein gewürfelt. Er erhält nur 1 Schwein.
3. Der Spieler besitzt 5 Kaninchen und 1 Kuh und hat ein Schaf und ein Schwein gewürfelt. In diesem Fall erhält er nichts.

4. Der Spieler besitzt 4 Kaninchen, 2 Schafe und 1 Pferd und hat 2 Schweine gewürfelt. Er erhält ein Schwein.

**ACHTUNG!** Ein Spieler, der keine Pferde und Kühe besitzt, kann in Folge des Würfels auch keine solchen Tiere erhalten, da auf dem einen Würfel eine Kuh und auf dem anderen ein Pferd abgebildet ist. Ein Spieler kann sein erstes Pferd und seine erste Kuh nur durch einen Tausch erhalten.

**Tausch**

Vor jedem Wurf kann der Spieler genau einen Tausch vornehmen: mit der Hauptherde (solange die entsprechenden Tiere noch vorrätig sind) oder mit einem anderen Spieler (wenn er dem Tausch zustimmt).

Der Tausch wird anhand der folgenden Tabelle durchgeführt:

1		=	6	1		=	2
1		=	2	1		=	1
1		=	3	1		=	1





**ACHTUNG!** Ein Spieler kann ein paar Tiere gegen ein anderes Tier tauschen oder ein Tier gegen ein paar andere Tiere tauschen – immer unter Beibehaltung der in der Tabelle angegebenen Tauschwerte. Er kann nicht verhandeln oder von einem anderen Spieler mehr Tiere verlangen, als aus der Tabelle zu entnehmen sind. Sollten sich in der Hauptherde nicht mehr genügend Tiere befinden (in Folge eines Tausches oder des Würfels), dann erhält der Spieler nur so viele, wie vorhanden sind, die restlichen ihm eventuell noch zustehenden Tiere verfallen – das gilt sowohl für den Tausch, als auch für die Vermehrung durchs Würfeln. Sollten in der Hauptherde zum Beispiel nur 3 Kaninchen übrig geblieben sein und der Spieler müsste 4 Kaninchen in Folge des Würfels erhalten, dann kriegt er nur 3 Kaninchen.

#### BEISPIELE:

1. Der Spieler besitzt 0 Kaninchen und 2 Kühe. Er kann nur eine der folgenden Tauschaktionen vornehmen: Entweder tauscht er die 0 Kaninchen in ein Schaf um oder er tauscht die 2 Kühe gegen ein Pferd. (Er kann auch eine Kuh gegen 3 Schweine oder 2 Schweine und 2 Schafe usw. tauschen – immer gemäß der Tauschtablelle).
2. Der Spieler besitzt 0 Kaninchen, 1 Schaf und 2 Schweine. Wenn er will, kann er seine Tiere gegen eine Kuh tauschen (0 Kaninchen sind 1 Schaf, 2 Schafe sind ein Schwein und 3 Schweine sind eine Kuh).
3. Der Spieler besitzt ein Pferd und kann es zum Beispiel gegen eine Kuh, 2 Schweine und 2 Schafe tauschen.





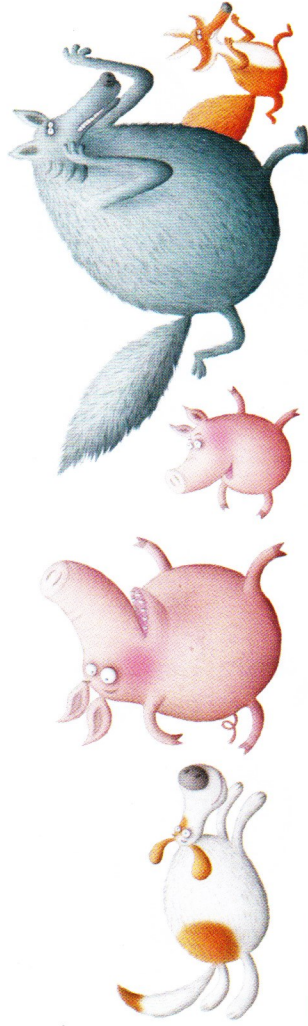
## Verlust der Tiere



Sollte der Spieler einen **Fuchs** würfeln, verliert er sofort alle **Kaninchen** bis auf eines. Ein **kleiner Hund** schützt die Tiere auf dem Bauernhof vor dem **Fuchs**. Sollte der Spieler einen Fuchs würfeln und gleichzeitig einen kleinen Hund besitzen, verliert er nur den kleinen Hund – die restlichen Tiere bleiben auf dem Bauernhof. Sollte der Spieler einen **Wolf** würfeln, verliert er sofort alle Tiere außer Pferden und Kaninchen. Natürlich nur, wenn er welche vor dem Angriff des Wolfes besessen hatte. Ein **großer Hund** schützt die Tiere auf dem Bauernhof vor dem **Wolf**. Sollte der Spieler einen Wolf würfeln und gleichzeitig einen großen Hund besitzen, verliert er nur den großen Hund – die restlichen Tiere bleiben auf dem Bauernhof.

**BEISPIELE:** *Der Spieler hat den Fuchs und den Wolf gewürfelt. Da er einen kleinen aber keinen großen Hund besitzt, verliert er alle Tiere bis auf die Pferde und Kaninchen.*

**ACHTUNG!** Der große Hund schützt nicht vor dem Fuchs.



## Spielende

Der Spieler, der zu einem beliebigen Zeitpunkt mindestens ein Pferd, eine Kuh, ein Schwein, ein Schaf und ein Kaninchen auf seinem Bauernhof besitzt, wird zum Superfarmer ernannt und gewinnt das Spiel. Seine Mitspieler können weiterspielen, wenn sie möchten.



*Rekonstruktion und Neuformulierung der Spielregeln: Michal Stajszczak*





## Spielmaterial:

- 4 Spielertableaus
- 2 zwölfseitige Würfel
- 120 Tierplättchen:
  - 60 Kaninchen, 24 Schafe, 20 Schweine,
  - 12 Kühe, 4 Pferde,
  - 4 Plastikfiguren kleiner Hund,
  - 2 Plastikfiguren großer Hund,
- Spielanleitung



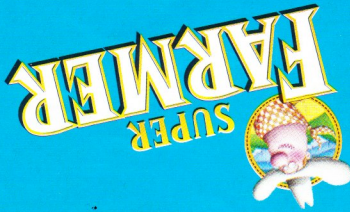
Sehr geehrter Kunde! Unsere Spiele werden von uns besonders sorgfältig zusammengestellt. Sollte dennoch etwas fehlen (wofür wir im Voraus um Entschuldigung bitten), füllen Sie bitte diesen Abschnitt aus und senden ihn an folgende Adresse GRANNA, ul. Księża Ziemowita 47, 03-788 Warszawa, Polen oder per E-Mail an [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl)

Einkaufsort:

Kaufdatum:

Fehlende Teile:

Vorname,  
Name,  
Anschrift:



© 2014 Granna

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)

[www.superfarmer.pl](http://www.superfarmer.pl)

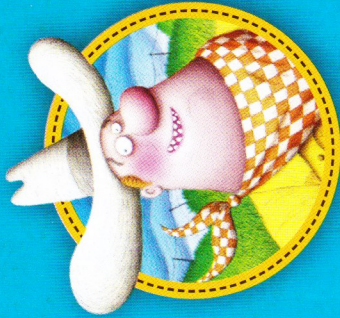
[info@granna.pl](mailto:info@granna.pl)







06086/3



[www.gtanna.pl](http://www.gtanna.pl) [www.superfarmer.pl](http://www.superfarmer.pl)