1522

ГОЛОВОЛОМКИ НА ФЕРМЕ

Ферма ЛАПКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Ку-ка-ре-ку!

С первыми лучами солнца по всей ферме разносится крик петуха. Нашим пернатым и пушистым друзьям, живущим на ферме, пора просыпаться и покидать свои уютные домики. И вы скорее одевайтесь и выходите на двор, чтобы умело разместить каждое животное в самом подходящем для него месте!

СОСТАВ ИГРЫ

2 игровых блокнота

Лист блокнота – это ваше игровое поле-ферма, на котором вы будете размещать своих животных. Листы блокнота двусторонние. На каждой стороне листа есть разные типы ячеек и номер, обозначающий уровень сложности (от 1 до 4).

Стандартные ячейки

Загон
Внутри загона может быть от 1 до 4 ячеек

Земля

Пруд

Курятник

Особые ячейки

Кормушка
(Уровень 2)

Лиса
(Уровень 3)

Лакомство
(Уровень 4)

5 деревянных трафаретов

На каждом есть отверстия в форме отпечатков лап животных. Аккуратно разместив трафарет и закрасив отпечатки лап, вы поселите животных на ферме.

10 карточек заданий

Карточки указывают, с какого трафарета начнётся их распределение в раунде.

12 жетонов яиц

Они принесут вам дополнительные победные очки в конце игры.

4 карандаша

Карандашами вы будете через трафареты закрашивать отпечатки лап на ферме.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Станьте фермером и разместите животных во дворе своей фермы, закрашивая отпечатки их лап через трафареты. Учитывайте предпочтения ваших пернатых и пушистых друзей, если вы хотите набрать как можно больше победных очков и создать самую счастливую ферму!

В игре «Ферма Лапки» каждый обустраивает свою ферму, совершая ходы одновременно с другими игроками!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите любой из 4 уровней сложности и раздайте каждому игроку по 1 листу из соответствующего блокнота и по 1 карандашу.

   Для первой игры мы рекомендуем выбрать листы 1-го уровня (см. стр. 7).

2. Разложите 5 трафаретов в центре стола стороной с номером вверх в порядке возрастания их номеров.

3. Перемешайте 10 карточек заданий и, не глядя, верните 2 карточки в коробку. Они не будут участвовать в этой игре. Оставшиеся 8 карточек положите стопкой лицом вниз перед самым юным игроком.

4. Перемешайте 12 жетонов яиц стороной с цифрами вниз и положите их так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

ТЕПЕРЬ ВЫ ГОТОВЫ К ИГРЕ!

ХОД ИГРЫ

ИГРА ДЛИТСЯ 8 РАУНДОВ, ПОКА НЕ ОПУСТЕЕТ СТОПКА КАРТОЧЕК. КАЖДЫЙ РАУНД СОСТОИТ ИЗ 2 ЭТАПОВ.

1 ВЗЯТЬ ТРАФАРЕТЫ

Самый младший игрок открывает из стопки верхнюю карточку задания и берёт изображённый на ней трафарет. Игрок слева берёт трафарет со следующим номером (с более высоким значением) и так далее, пока у каждого не будет по одному трафарету. Если игрок взял трафарет с № 5, то следующий игрок возьмёт трафарет с № 1. В зависимости от числа игроков некоторые трафареты останутся лежать на столе.

Дима, как самый младший из игроков, открывает карточку задания и берёт трафарет № 4. Игрок слева, Надя, берёт трафарет № 5. Рома забирает трафарет № 1.

2 НАРИСОВАТЬ ОТПЕЧАТКИ ЛАП

Все игроки действуют одновременно. Они размещают полученный трафарет на своей ферме, соблюдая правила размещения (см. стр. 5), а затем карандашом через трафарет закрашивают отпечатки лап. В каждом раунде игрок может закрасить 1, 2 или ни одного отпечатка лап.

КОНЕЦ РАУНДА

Затем игроки возвращают трафареты в центр стола, положив их в порядке возрастания номеров. Как только все игроки закончили рисовать и вернули трафареты, начните следующий раунд!

ВНИМАНИЕ!

Стопка карточек заданий всегда остаётся у самого младшего игрока. Он единственный игрок, который открывает новые карточки.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда открывается последняя карточка задания, игроки заканчивают текущий раунд и подсчитывают победные очки (см. стр. 6). Фермер, набравший наибольшее количество очков, выигрывает! Если несколько фермеров набрали одинаковое количество очков, выигрывает тот, у кого больше жетонов яиц. Если ничья сохраняется, все фермеры объявляются победителями.

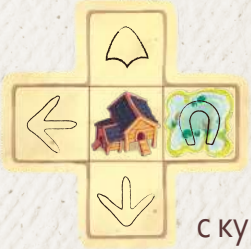
ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ ТРАФАРЕТОВ

Трафарет должен полностью помещаться на вашем игровом поле, он не должен выходить за границы фермы.

Трафарет можно поворачивать, но нельзя перевернуть на другую сторону: он всегда находится стороной с номером вверх.

Отпечатки лап, которые вы закрасите, могут быть в любых ячейках игрового поля, кроме курятника и ячеек, где уже есть отпечаток лапы.

ЖЕТОНЫ ЯИЦ



Яйца принесут вам 1, 2 или 3 очка в конце игры.

Нарисовав отпечатки лап любых животных на всех соседних с курятником ячейках, не подглядывая, возьмите 1 яйцо.

Соседними считаются ячейки с общей горизонтальной или вертикальной границей. Курятник на краю игрового поля требует меньше отпечатков лап, чтобы полностью окружить его.

Если яйца должны взять сразу несколько фермеров, они делают это по очереди, начиная с игрока, у которого трафарет с наименьшим номером, и далее по часовой стрелке.

Не подсматривайте сторону с очками до конца игры.

В конце этого раунда Дима и Рома могут взять по 1 жетону яиц. Рома берёт жетон первым, так как у него трафарет с наименьшим номером.

ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

В НИЖНЕЙ ЧАСТИ ИГРОВОГО ПОЛЯ ЕСТЬ ОБЛАСТЬ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ. КАЖДЫЙ ИГРОК ЗАПОЛНЯЕТ ЕЁ В КОНЦЕ ИГРЫ ПО ПРАВИЛАМ, ОПИСАННЫМ НИЖЕ.

СОБАКА

Отметьте 1 за каждый отпечаток собачьей лапы в ячейках земли.

ЛОШАДЬ

Отметьте 1 за каждый отпечаток лошадиного копыта в ячейках загона.

ГУСЬ

Отметьте 1 за каждый отпечаток гусиной лапки в ячейках пруда.

КУРИЦА

Отметьте 1 за каждый отпечаток лапы курицы в ячейках, соседних с курятником.

ЗАГОН

Если вы полностью заполнили загон отпечатками лап, отметьте столько , сколько показано в верхнем углу этого загона.

ЖЕТОНЫ ЯИЦ

Если у вас есть жетоны яиц, отметьте столько , сколько указано на обратной стороне каждого жетона.

КАЖДОЕ ОТМЕЧЕННОЕ ✓ ПРИНОСИТ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО! ПОДСЧИТАЙТЕ ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ВАШИХ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ.

ПОРА ЗА ДЕЛО!

День на ферме начинается медленно. Разбуженные петухом животные лениво потягиваются и зевают. Они начинают искать для себя лучший уголок, чтобы сполна насладиться этим прекрасным днём... Помогите найти самое подходящее место для каждого из них!

Играйте по основным правилам. Как только все животные насладятся спокойным утром на ферме, переходите ко 2-му уровню!

ЕДА ГОТОВА!

Пришло время обеда! Животные вертятся вокруг кормушки, надеясь вкусно пообедать. Помогите каждому из них найти место у кормушки!

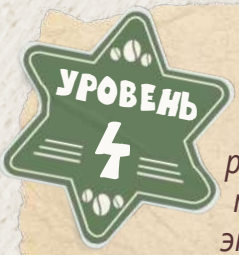
На ферме появляется новая ячейка: кормушка. На ней нельзя рисовать отпечатки лап (как и на курятнике). В конце игры зачеркните по 1 за каждое неповторяющееся животное, которое находится рядом с кормушкой. Теперь ваши животные сыты! Давайте перейдём к 3-му уровню!

СЛЕДИТЕ ЗА ЛИСОЙ!

Угадайте, кто прогуливается по ферме, пока животные отсыпаются после обеда? Хитрая лиса! Защитите своих друзей, разместив их в безопасных местах, подальше от этой рыжей хитрюги с пушистым хвостом.

Лиса постоянно вам мешает. В течение всей игры вы не можете закрывать лису трафаретом. Она должна быть видна, когда вы закрашиваете отпечатки лап.

Если вам удалось избежать встречи с лисой, вы готовы к 4-му уровню!



ПОРА ПОДКРЕПИТЬСЯ!

О нет! Пакет с лакомствами разорвался, и всё его содержимое рассыпалось. Каждое животное торопится первым угоститься этими вкусными кусочками...

Игрок, который первым нарисует отпечатки лап любых животных на всех 5 ячейках с лакомством, объявляет об этом вслух, а затем отмечает 3 в области подсчёта очков своего игрового поля. Если несколько фермеров выполнили это условие в одном раунде, все они отмечают 3 . Фермеры, которые выполнят это условие в следующих раундах, отметят только 1 .

СОЛО-РЕЖИМ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО ФЕРМЕРА

ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ОДИН, ИСПОЛЬЗУЙТЕ ОБЫЧНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ. В КОНЦЕ ПАРТИИ СРАВНИТЕ СВОЙ РЕЗУЛЬТАТ С БАЛЛАМИ, ПРИВЕДЁННЫМИ НИЖЕ.

15 баллов или меньше

Что этот цыплёнок делает в пруду? Вам ещё предстоит поработать над некоторыми нюансами, но вы справитесь!

От 16 до 22 баллов

Вы проделали хорошую работу! Это ещё не идеальный результат, но на вашей ферме уютно, и ваши животные чувствуют себя комфортно.

23 или более баллов

Ух ты, у вас фантастическая ферма! Ваши друзья-животные действительно счастливы жить здесь. Поздравляем!

БЛАГОДАРНОСТИ

Корантен благодарит двух своих маленьких фермеров, Дану и Ноа, за их неустанное участие в разработке этой игры.
Джонатан также хочет поблагодарить трёх своих маленьких птенчиков.
Команда LOKI хотела бы поблагодарить школы Ludres и Heillecourt за помощь в создании фермы.
Ни одно животное не пострадало во время разработки этой игры.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Джонатан Фавр-Годаль и Корантен Лёбра
Художник: Кристофер Мэтт
Менеджер игры: Марион Стромбони
Менеджеры проекта: Квентин Геснел и Филиппина Балье
Графический дизайнер: Сесиль Деппенвейлер

© 2025 IELLO SAS - *All rights reserved*