



Pontozás

Alapszint (kisebb gyerekeknek):
minden elrabolt állat után 1 pont jár.

Haladó szint: (a nagyobbaknak):
Az állatok összegét minden állatfajta esetében négyzetre kell emelni, majd az így kapott számokat össze kell adni.

Példa: Helena 5 lovat, 3 tehenet és 2 birkát szerzett,
vagyis $5 \times 5 + 3 \times 3 + 2 \times 2 = 38$ pontja van.

Az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.



03207/3 2014/2018

Forgalmazó:
Kék Kobra Kft. 1097 BUDAPEST, Gyáli út 31/b.
Telefon: +36 1 280-4456 / Fax: +36 1 280-4444
E-mail: info@kekakobra.hu
www.jatekmakettcentrum.hu
www.granna.hu

GRANNA

UFO FARMER

Játékoszám: 2-4 ♦ Életkor: 6+ ♦ Játékidő: 30'

A doboz tartalma:

54 állatszeton: 13 ló, 13 birka, 13 nyúl, 13 tehen



2 farkas



a kezdőjátékos
jelölő zsetonja



12 műanyag űrhajó



4 űrbázis

A játék célja

A játékosok földönkívüliek, akik azért érkeztek a Földre, hogy ismeretlen állatfajokat kutassanak fel. Rátalálnak a Szuperfarmer farmjára. Az a küldetésük, hogy minél több állatot szerezzenek meg.

GRANNA

Játékvariáns 3–4 fő részére

A játék előkészítése

Szétterítjük az állatzsetonokat az asztalon. Ha hárman játszanak, 3–3 lovat, tehenet, birkát és nyulat visszateszünk a dobozba. Ezek a zsetonok kimaradnak a játékból. Ezután minden játékos magához vesz **1 űrbázist** és **3 űrhajót**.

Aki legutóbb nézett csillagokat, megkapja a **kezdőjátékos jelölő zsetonját**.

A játék menete

A játék fordulókból áll. A játékosok minden fordulóban az űrhajókkal fedik le állatzsetonokat, majd magukhoz húzzák az űrhajót az elrabolt állatokkal. A forduló végén felemelik az űrhajókat és ellenőrzik, hogy milyen állatokat szereztek meg. A zsákmányolt állatokat az űrbázison kell tartani. A játék akkor ér véget, amikor a forduló végén kevesebb állatzseton marad, mint ahány űrhajó részt vett a fordulóban.

Az állatok felkutatása

A kezdőjátékostól kezdve az óramutató járásával megегyező irányban minden játékos lefed az űrhajójával egy-egy állatot. A felkutatás addig tart, amíg fel nem használják az összes űrhajójukat.

Az állatok elrablása

Az állatok felkutatásához hasonlóan a kezdőjátékostól kezdve az óramutató járásának megfelelően következnek a játékosok. Egymás után kiválasztanak egy-egy tetszőleges űrhajót (nem számít, ki tette le), és magukhoz húzzák, ügyelve, hogy ne csússzon ki közben alóla a zseton. Az állatrablás addig tart, amíg minden játékos begyűjt 3 űrhajót.

Az állatok elszállítása az űrbázisra

A kezdőjátékostól kezdve az óramutató járásával megегyező sorrendben a játékosok felemelik mindhárom űrhajót.



Szerzemények:



Ha 3 egyforma állatot szerzett – **kettőt** elvihet mint zsákmányt, **egyét** visszatesz az asztalra.

Ha 3 különféle állatot szerzett – **egyét** elvihet mint zsákmányt, **kettőt** visszatesz az asztalra.



Ha 2 egyforma és egy különböző állatot szerzett, **mindhármát** visszateszi az asztalra.

A megszerzett állatokat a játékosok a saját űrbázisukon helyezik el.

Farkas zsetonok

Más állatokkal ellentétben a farkasokat nem rabolhatják el a földönkívüliek. A farkas zsetonok mindig visszakerülnek az asztalon fekvő állatzsetonok közé.

Példa: Helena egy lovat, egy tehenet és egy farkast rabolt. A farkas visszakerül az asztalra. Helena eldöntheti, hogy a tehenet vagy a lovat tartja meg, a lovat választja. A forduló végén a kezdőjátékos továbbadja a jelölő zsetonját a bal oldalán levő játékosnak.



A játék befejezése

A játék akkor ér véget, amikor a forduló végén kevesebb állatzseton marad, mint ahány űrhajó részt vett a játékban.

Játékvariáns 2 személyre

A kétszemélyes játék előkészítése során 6–6 lovat, tehenet, birkát és nyulat visszateszünk a dobozba. Ezt követően minden játékos 4 űrhajót kap, és ugyanennyi állatot takar le, de csak 3 űrhajót húz magához, a maradék két űrhajót csak a forduló végén, amikor a többi állat már az űrbázisra került.