

Powrót na farmę

zasady gry

Instrukcję wideo znajdziesz na:

youtube.com/@malubipl



Farmerze, czas do pracy! Zwierzęta czekają, by trafić do swoich nowych zagród, ale nie będzie to takie proste. Wóz nie jest z gumy, droga bywa wyboista, a lisy i wilki tylko czekają na okazję, by narobić zamieszania. Zachowaj czujność i jako pierwszy zapełnij swoją farmę!

Zawartość



Cel gry

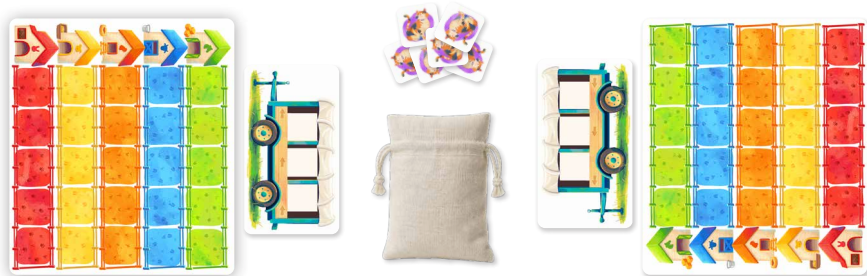
Twoim zadaniem jest zbieranie zwierząt, bezpieczne przewożenie ich na farmę i zapełnianie zagród. Uważaj jednak, by po drodze nie zgubić żadnego pasażera! Zwycięży gracz, który jako pierwszy zapełni cztery zagrody.

Rozgrywka

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy gracz, a kolejne tury przebiegają zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze będziesz dobierać zwierzęta z woreczka i umieszczać je w wozie. Uważaj jednak, aby go nie przeładować – jeśli zabraknie miejsca, zwierzęta wypadną! Planuj powroty na farmę z rozwagą, aby bezpiecznie dostarczyć wszystkich pasażerów do zagród.

Przygotowanie

Każdy z graczy bierze jeden wóz oraz jedną planszę Zagród i kładzie je przed sobą. Kafelki kotów połóżcie odkryte obok planszy. Pozostałe kafelki wrzućcie do woreczka



Przykład rozłożenia rozgrywki dwuosobowej.

Przebieg tury

W swojej turze możesz wykonać **jedną z dwóch** poniższych akcji:

1. Zbieranie zwierząt

Wylosuj jeden kafelek z woreczka i umieść dobrane zwierzę w swoim wozie. Jeśli dobierzesz kafelek Specjalny, wykonaj jego efekt, który opisany został na końcu instrukcji. Kafelków Specjalnych nigdy nie umieszczaj w wozie.

Nowo dobrane kafelki zwierząt należy wsuwać do wozu zgodnie z kierunkiem strzałek, na najgłębsze wolne pole (tj. pierwsze zwierzę znajdzie się na lewym polu, drugie na środkowym, trzecie na prawym).

Jeśli dobierzesz powtórkę zwierzęcia, które masz już w swoim wozie, umieść je na tym samym polu i w nagrodę wykonaj dodatkową turę.

W wozie mogą znajdować się zwierzęta maksymalnie trzech różnych gatunków. Liczba zwierząt należących do tego samego gatunku nie jest ograniczona (np. w wozie mogą znajdować się 2 krowy, 4 konie i 3 króliki).

Jeśli wszystkie miejsca w wozie są zajęte, a dobierzesz do niego nowy gatunek zwierzęcia, dojdzie do przepychanek. Zwierzęta na lewym miejscu zostają wypchnięte z wozu – odrzuć je do woreczka. Następnie wszystkie zwierzęta w wozie przesunąć o jedno miejsce w lewo, zgodnie z kierunkiem strzałek, a nowo dobrany kafelek położyć na skrajnym prawym polu (przykład na str. 4).

2. Powrót na farmę

Zamiast dobierać kafelek, możesz zdecydować o powrocie na farmę. Jeśli chcesz to zrobić, musisz oznajmić to wszystkim graczom, a następnie przenieść wszystkie zwierzęta, znajdujące się w Twoim wozie, na odpowiednie miejsca na planszy Zagród. Każda zagroda ma przypisany gatunek zwierzęcia, jaki może się z niej znajdować i mieści okre-

śloną liczbę kafelków Zwierząt. Jeśli któraś zagroda się przepełni, nadmiarowe zwierzęta należy odrzucić do woreczka.

Każdorazowo, gdy zapełnisz jedną z zagród, w nagrodę weź jeden kafelek Kota i umieść go na wybranym pustym polu dowolnej zagrody.

Kafelki Kotów

W odróżnieniu od innych kafelków nie można go dobrać z woreczka. Otrzymujesz jednego kota za każdym razem gdy wypełnisz jedną ze swoich zagród. Koty przyjaźnią się ze wszystkimi zwierzętami i mogą znajdować się w każdej zagrodzie, dzięki czemu łatwiej będzie zapełnić pola na planszy i wygrać grę! Gdy zdobędziesz kafelek Kota umieść go na dowolnym polu na swojej planszy. W każdej zagrodzie może znajdować się

maksymalnie jeden kot. Już położonych kotów nie będzie można przenosić na inne pola. Jeśli dokładając kafelek Kota zapełnisz nim zagrodę, dobierz kolejny kafelek Kota.



Koniec gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy jako pierwszy zapełni co najmniej cztery zagrody. Wszystkie zwierzęta bezpiecznie trafiły do swoich nowych domów, a jego gospodarstwo tętni życiem. Gracz ten zdobywa tytuł najlepszego farmera i wygrywa rozgrywkę!



Przykładowa tura gracza.

1.



2.



Gracz wylosował kafelek **Krowy** 1. Miał już w wozie jedną **Krowę**, więc nowo dobrany kafelek dokłada na jej miejsce 2. Dzięki dobraniu powtórki zwierzęcia może wykonać dodatkową turę.

3.



4.



W dodatkowej turze gracz wylosował kafelek **Konia** 3. Niestety, miał już w wozie 3 inne gatunki zwierząt, więc doszło do przepychanek. Wszystkie zwierzęta w wozie przesunęły się o jedno miejsce w lewo, a **Koń** zajął miejsce po prawej stronie. W wyniku przepychanek z wozu wypadła **Kura**, więc jej kafelek należy wrzucić z powrotem do woreczka 4.

Kafelki Specjalne

LIS



Zabierz jedno zwierzę z wozu innego gracza do swojego wozu.

Wrzuć Lisa z powrotem do woreczka.

Jeśli zabierzesz powtórkę zwierzęcia, które masz już w wozie, nie wykonuj dodatkowej tury, jak w przypadku dobrania powtórki z woreczka.

Jeśli w wyniku efektu Lisa, w wozie gracza, któremu zostało zabrane zwierzę zrobi się puste miejsce, należy przesunąć wszystkie zwierzęta po prawej stronie tego pola o jedno miejsce w lewo.

TRAKTOR



Wylosuj jeden dodatkowy kafelek z woreczka. Jeśli to zwierzę hodowlane, od razu umieść je w odpowiedniej zagrodzie, bez przewożenia wozem. Jeżeli to kafelek Specjalny, rozpatrz jego efekt.

Wrzuć Traktor z powrotem do woreczka.

SZARY WILK / BIAŁY WILK



Usuń wszystkie zwierzęta, znajdujące się w Twoim wozie i wrzuć je z powrotem do woreczka.

Szarego wilka odrzuć do pudełka.

Białego wilka wrzuć z powrotem do woreczka.

Opracowanie:
Grupa PTMM sp. z o.o.
Grzegorz Warowny, Kinga Zarzeka

Ilustracje i projekt graficzny:
Grzegorz Warowny

Redakcja i korekta:
Anna Szuper, Grzegorz Warowny

Grupa PTMM sp z o.o.
Powrót na farmę
5906076466236
Lublin 2026

Zobacz więcej naszych gier na
WWW.MALUBI.PL



Malubi.pl



@malubi.pl



@malubi.pl



Ostrzeżenie!

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na możliwość połknięcia małych elementów. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Należy je zachować ze względu na zawarte na nim ważne informacje. Przed podaniem dziecku należy usunąć folię termokurczliwą z opakowania.