



## Підрахунок балів

**Рівень СТАРТ** (для прибульців дошкільного віку):  
кожна викрадена тварина коштує 1 бал.

**Рівень МАЙСТЕР** (для досвідчених прибульців):  
кількість тварин кожного виду зводиться в квадрат та підсумовуються всі результати.

**Приклад:** Прибулець Олена зібрала на космічній базі 5 коней, 3 корови, 2 вівці,  
всього  $5 \times 5 + 3 \times 3 + 2 \times 2 = 38$  балів.

Прибулець, який набрав найбільше балів, стає переможцем.

Шановний покупець!

Наші ігри виготовляються зі строгим контролем якості,  
однак, якщо у Вас не вистачає якихось елементів, ми заздалегідь  
приносимо пробачення. Будь ласка, напишіть нам про це на електронну адресу:  
[bville@bville.kiev.ua](mailto:bville@bville.kiev.ua)

Не забудьте вказати своє ім'я та адресу (місто, поштовий індекс, вулицю,  
номер дома і квартири) і описати яких елементів не вистачає.

Більше ігор Гранна: [www.sklep.granna.pl](http://www.sklep.granna.pl)

Дистрибу'тор: ТОВ Бельвіль  
вул. Боткіна, 4 оф. 54, м. Київ, Україна 03056  
[www.bville.com.ua](http://www.bville.com.ua)

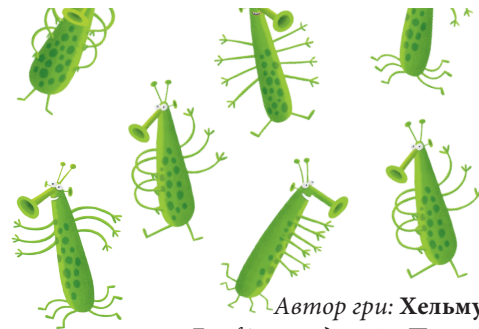
08207/3UA 2015

GRANNA

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

# НЛО

## ФЕРМЕР



Автор гри: Хельмут Аст  
Графіка та дизайн: Пьотр Соха

Кількість гравців: 2-4 ♦ Вік гравців: 6+ ♦ Час гри: 30 хв.

### Вміст коробки:

54 жетони з тваринами: 13 коней, 13 овець, 13 кролів, 13 корів



2 вовки



жетон  
Перший старт



12 пластикових  
космічних кораблів



4 космічні бази

### Мета гри

Гравці перетворюються на прибульців, які відправляються на пошуки невідомих їм тварин планети Земля. Вони потрапляють на ферму Суперфермера. Місія прибульців полягає в тому, щоб викрасти та доставити на космічну базу якомога більше тварин.

GRANNA



## Варіант гри для 3-4 прибульців

### Підготовка до гри

Розкладіть на столі жетони з тваринами зображеннями донизу. Якщо зібралось 3 прибульця, відкладіть в коробку по 3 жетони із зображенням коней, корів, овець та кролів. Вони не приймають участі в грі. Кожен отримує **1 космічну базу** та **3 космічні кораблі**. Прибулець, який останнім дивився на зірки, починає гру та отримує **жетон Першого старту**.

### Хід гри

Гра ділиться на раунди. В кожному з раундів прибулець накриває тварин кораблями, потім відправляє кораблі на базу, а наприкінці раунду відкриває жетони з тваринами та дізнається скільки тварин вдалося вполювати. Гру закінчено, коли на фермі тварин (жетонів) менше, ніж космічних кораблів, які приймають участь у грі.

### Відстеження тварин

Починаючи з гравця, який отримав жетон Першого старту та в напрямку руху стрілки годинника, прибульці по черзі накривають кораблями жетони з тваринами. Полювання триває доки всі прибульці не використають всі свої кораблі.

### Викрадення тварин

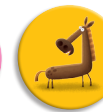
Як і у випадку відстеження тварин, починає володар жетону Першого старту і гра продовжується за годинниковою стрілкою. Саме в такому порядку кожен мисливець вибирає будь-який один космічний корабель (не має значення, хто його поставив) і переміщує його до своєї бази. Будьте обережні, щоб не випав жетон! Викрадення триває, поки всі прибульці не розташують поруч з базою по 3 кораблі.

### Тварини на базі!

Починаючи з першого, всі прибульці по черзі показують яких тварин у полювали.



Якщо прибулець у полював:



3 однакові тварини – дві залишає собі, одну повертає на ферму,

3 різні тварини – одну залишає собі, 2 повертає на ферму,



2 однакові тварини та 1 інша – всі 3 повертає на ферму.

Тварин, які пройшли відбір, прибульці залишають на своїх базах.

### Жетон з вовком

Вовки відносяться до таких тварин, яких неможна викрасти, тому вовків завжди відпускають.

**Приклад:** Прибулець Олена спіймала коня, корову та вовка - три різні тварини. Вовка вона відпускає. А з двох інших тварин вона вирішує залишити собі коня.

В кінці раунду жетон Першого старту переходить до наступного за стрілкою годинника прибульця (того, хто сидить ліворуч).

### Кінець гри

Гру закінчено, коли на фермі залишиться тварин менше, ніж космічних кораблів, що приймають участь у грі.

## Варіант гри для 2 прибульців

Якщо змагаються 2 прибульці, в коробку відкладається по 6 жетонів коней, корів, овець та кролів. Прибульці мають по 4 космічні кораблі та по 1 базі. Протягом раунду кожен прибулець має змогу спіймати 4 тварини, але відкрити може тільки 3. Два кораблі залишаються на фермі та відкриваються, коли прибульці вирішили яких тварин вони залишають на базі.

