

SUPER
FARMER

Rancho

牧场
之王

WANTED
100000





Rancho

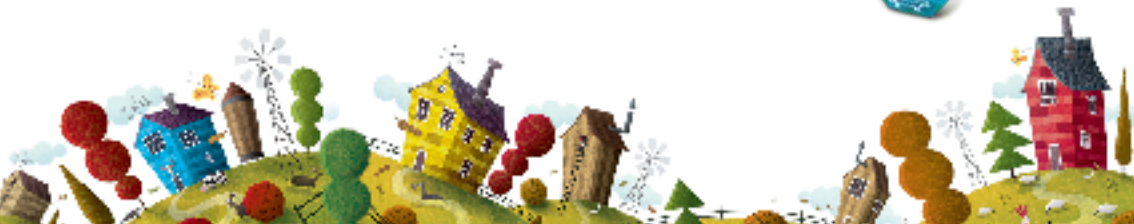


遊戲配件

- 1 個牧場圖版
- 96 個動物標示物
- 6 隻狗狗模型 (3 隻大狗 + 3 隻小狗)
- 2 顆 12 面骰子
- 1 顆 6 面骰子
- 顏色標記圖片
- 規則書



3





超級農夫

之 牧場

適合2-6人，7歲以上

遊戲設計：Michał Stajszczak · 原著：Karola Borsuka

美工設計：Piotr Socha

4

這款“超級農夫之牧場”（簡稱**牧場**）桌上遊戲，是著名的經典遊戲“超級農夫”的姊妹作。



超級農夫這款遊戲首先在波蘭華沙，於1943年發行。在那個時候，它是被命名為“小小動物農場”，是由波蘭華沙大學，著名的數學家教授Karol Borsuk發明。華沙被納粹佔領後，該大學被迫關閉，教授也因此失業。不得已，他就想出了賣遊戲，以養家糊口的主意。當時在被佔領的華沙，小小動物農場這遊戲是非常流行的，但是戰爭結束後，這遊戲卻被遺忘了。直到1990年通過Granna出版社的重新發行，這遊戲才再次出現在商店的貨架上。



而“牧場”這款桌上遊戲，是由Michael Stajszczak設計。為的是紀念“小小動物農場”的作者Karol Borsuk，以及遊戲本身那已過的輝煌成功歷史。15年來在波蘭和世界其它許多國家，“超級農夫”這遊戲獲得眾多的粉絲。因此，在全世界各地，許多的小孩子和成年人都扮演了超級農夫的角色。時至今日，這款遊戲已經銷售了超過50萬套。



“牧場”這款桌遊擴展了Karol Borsuk的原創遊戲所呈現給玩家的可能性。現在農夫們不僅要交換他們的動物以及飼養牠們，也打算購買牧場好放牧牛群。

我們希望這款新版的經典動物養殖遊戲，會盡可能帶給玩家如同其著名的前一版遊戲一樣的樂趣。





遊戲目標：

你不只是在你所在地區飼養動物，也為了在該地區擁有最好的牧場。你還買了牧場，讓你的動物擁有一個住的地方。動物的繁殖會給你帶來利潤，假如你覺得有利可圖，你還可以轉換不同種類的動物。或者你可以買更多的牧場，可以有更多的空間安放你更多的動物。為了獲得成功，你必須成為第一個收集到一匹馬、一頭牛、一隻羊、以及一隻兔子的牧人。但是，要小心！你的計劃可能會付之流水。因為在附近的森林中，有竄來竄去到處掠食的狼和狐狸，你的動物很容易會成為他們的獵物。



遊戲準備

將牧場圖版放在桌子中間。取適當的動物標示物和狗狗，並將它們放在圖版附近，他們會形成一個中央畜群區。拿取的動物數量依據玩家的人數，如下表中所示：

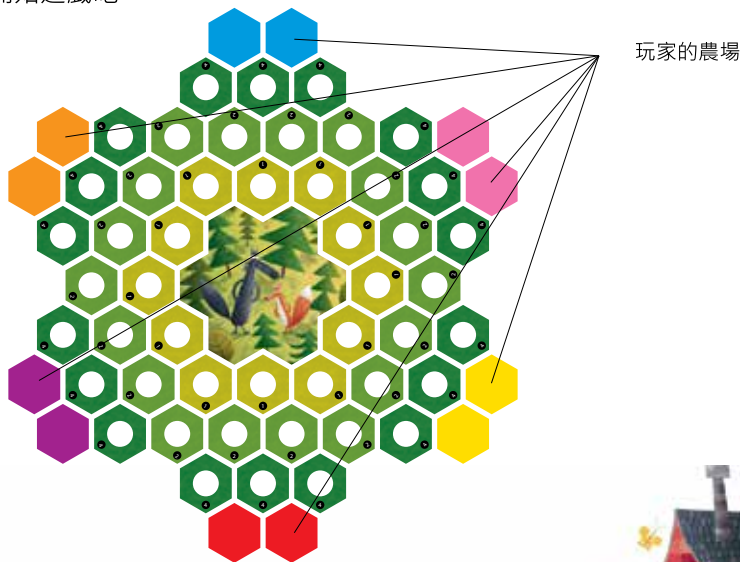
玩家人數	2	3	4	5	6
兔子	20	30	40	50	60
羊	6	9	12	15	18
牛	4	6	8	10	12
馬	2	3	4	5	6
小狗	1	2	2	3	3
大狗	1	2	2	3	3



其它動物標示物和狗狗放在旁邊。

每位玩家選擇一種顏色，拿取相對應顏色標記圓盤放置在自己面前。然後每位玩家從中央畜群區拿1隻羊，1隻兔子放置到他們的農場（在牧場圖版的邊緣，兩個有自己顏色的相鄰位置上）。如果遊戲只有2名玩家，他們的農場應該佔據牧場圖版的相對兩側；有3名玩家，沒有玩家有相鄰的農場（玩家之間的農場是空的）；有4名玩家，會有2個空農場在相對的兩側。

都準備好了？那就開始遊戲吧。



玩家順序

玩家依順時針輪流執行行動。由最近看到一頭牛的玩家首先開始。每個玩家的回合，有兩個連續的動作 - 第1，**擴大自己的牧場**；第2，**繁殖動物**。

1. 擴大自己的牧場 玩家要擴大自己的牧場，可以將自己任何的動物交換為其它的動物，和購買新的牧場。交換動物和購買牧場，並沒有限定先後順序。

玩家不一定要交換動物或購買新的牧場，他們可以跳過這一步，直接進入第二步驟，繁殖動物。

1-1 交換動物 – 玩家可以從中央畜群區交換自己的動物。交換的價格表示在牧場圖版的兩側。

如果中央畜群區沒有足夠的動物交換，則交換無法進行。

玩家可以交換：



交換可以從等號的任一方向進行(例如,用6隻兔交換1隻羊);也可以用更複雜的方式來交換動物。例如:

例子:

- 1隻羊可以換1隻小狗和3隻兔子(因為羊值6隻兔子,小狗值3隻兔子)。
- 2隻羊,1隻小狗加1隻大狗和3隻兔子,這樣可以交換1匹馬(1隻小狗加3隻兔子可換1隻羊;大狗值6隻兔子可換1隻羊;然後4隻羊就可以換2頭牛;2頭牛可以換1匹馬)。

1-2 購買新牧場 - 玩家可以支付動物標示物來購買新的牧場 - 也就是牧場圖版上,標有1、2、4數字的地方。這些數字代表購買牧場的成本,以兔子為單位。也就是一個牧場可能價值1、2、4隻兔子。玩家可以購買任意數量的牧場,但是玩家的新牧場必須是和舊牧場互相連接。

10

玩家購買牧場後,將自己的顏色標記圖片放入牧場,以標記該牧場為該玩家的牧場。玩家可以用兔子或結合其他動物購買牧場,但購買後就不能出售及交換。



例子：

- 花費一隻羊可以購買一個價值4，以及一個價值2的兩個牧場（因為一隻羊，值6隻兔子）。
- 花費一頭牛可以購買1隻羊，以及三個價值2的牧場（因為一頭牛價值1隻羊和6隻兔子）。

2. 繁殖動物：每一種類型的動物可以藉由擲骰來繁殖。

玩家先將擲骰的結果和自己牧場和農場裡同種的動物數量相加總合起來。

每一對（2隻）同種的動物，就可以生產一隻新的同類。玩家從中央畜群區拿取新生產的同類。

例子：

玩家有2隻羊及5隻兔子，如果執骰結果為：

2隻兔子 - 玩家只得到了3隻新兔子（共7隻兔子，即3對）。

1兔子和1隻羊 - 玩家得到了3隻新兔子和1隻新羊（共6隻兔子，即3對；和3隻羊，即1對）。

1隻兔子和1頭牛 - 玩家得到了3隻新兔子（共6隻兔子，即3對），但不能得到牛。

2隻羊 - 玩家得到2隻新的羊（共4隻羊，即2對）。

1頭牛和1隻羊 - 玩家得到1隻新羊（共3隻羊，即1對）。

2頭牛 - 玩家得到1頭新牛（2頭牛為1對）。

1匹馬和1頭牛 - 玩家什麼都沒得到（不能配對）。



擲骰結果沒有出現的品種，是不能生產新動物的（就算玩家在自己牧場上，有配對的同種動物）。假如中央畜群區已沒有足夠的動物，那就只能拿剩下的量。

例子：

玩家有 11 隻兔子，並擲出兩個骰子顯示為兔子，總和是 13 隻兔子。所以玩家應該得到 6 隻新兔子。但中央畜群區只有 4 隻兔子，因此玩家只能獲得 4 隻兔子。

玩家必須在自己的牧場和農場，有足夠的空間來安置新的動物。不同大小的動物，會佔據不同的空間數：

- 1 個空間可以容納 6 隻兔子（堆疊起來）。
- 1 個空間可以有 1 隻羊。
- 1 頭牛需要 2 個相鄰的空間。
- 1 匹馬需要 3 個彼此相鄰的空間。
- 小狗和大狗不需要空間。
（可以將它們放在主人的農場旁）。



如果玩家沒有足夠的牧場空間，那麼他的動物中，有一些必須返回到中央畜群區。在玩家的回合，動物可以自由的重新排放，包括那些因缺乏空間丟棄的動物。即使當骰子擲出並沒有產生新的動物，玩家也可以重新排放他們的動物。



狼和狐狸

只要骰子擲出狼或狐狸，這意味著掠食者已經走出了森林，正威脅著放牧的動物。玩家擲6面骰子，決定哪些牧場處於危險之中。

如果一個骰子擲出掠食者，另一個骰子擲出牧場動物。玩家先處理掠食者後，才繁殖動物。

如果一個骰子擲出一隻狐狸，另一顆骰子擲出一隻狼。由玩家選擇先處理哪隻掠食者。如果骰出2隻狐狸或2匹狼，那麼玩家要擲6面骰子兩次，以處理兩起襲擊事件。

狐狸或狼的影響

當被一隻狐狸襲擊時，所有玩家的牧場上，只要牧場的成本與擲出的6面骰數字相同，該牧場就是會被狐狸襲擊。被襲擊牧場上的所有兔子，都要移到中央畜群區（被吃掉）。

當被一隻狼襲擊時，所有玩家的牧場上，只要牧場的成本與擲出的6面骰數字相同，該牧場就是會被狼襲擊。被襲擊牧場上的所有羊、牛、馬，都要移到中央畜群區（被吃掉）。

動物只有待在自己農場的2格空間上，才能保證安全。



例子：

一個12面的骰子擲出一隻狐狸，而6面的骰子擲出“1”的牧場受攻擊。所有的牧場標記是“1”的兔子都會被吃掉（即毗鄰森林的牧場），但狐狸不傷害羊。



14



例子：

一個12面的骰子擲出一隻狐狸，而6面的骰子擲出“4”的牧場受攻擊。所有的牧場標記是“4”的羊、牛和馬要放回中央畜群區。但是兔子可以留在圖版上，因為狼不會傷害他們。



狗狗

狗狗會捍衛主人的動物，免受狼和狐狸的攻擊。

如果一位玩家因為一隻狐狸的攻擊，而導致失去兔子。玩家可以將一隻小狗狗放回到中央畜群區，用來代替他將失去的兔子。

假如玩家因為狼的攻擊，而導致失去動物，玩家可以將一隻大狗狗放回到中央畜群區，用來代替他將失去的動物。

例子：

一個12面的骰子擲出一隻狼，而6面骰子擲出“4”的牧場將被攻擊。

玩家可以犧牲他的大狗狗，避免了他的3隻羊被吃掉。



15

遊戲結束

當一位玩家擁有兔子，羊，牛和馬，至少各一隻在他的圖版上，遊戲立即結束。首先完成這樣牧群(兔子，羊，牛和馬至少各一隻)的玩家，他的牧場就是該地區最好的牧場，成為贏家！



常見問題

當一名玩家的牧場被阻斷，會發生什麼事？

如前面規則所說，玩家所購買的新牧場必須和自己舊牧場互相連接。但是有可能因為其他玩家購買的牧場，是在該玩家牧場的附近而導致牧場被阻斷。被阻斷玩家雖然可以購買牧場圖版上其它空白的牧場。但是，該玩家為了要到達新買的牧場，必須給經過的牧場所有者支付一次性費用。費用等於所經過的每個牧場的成本。像往常一樣，新購置的牧場成本是支付給中央畜群區。

例子：

橙色玩家被藍色和紫色的玩家封鎖。

橙色玩家要購買指定的牧場，將支付如下：

- 購買 A 牧場，需支付 2 隻兔子給藍色。
- 購買 B 牧場，需支付 $2 + 2 = 4$ 隻兔子給藍色。
- 購買 C 牧場，需支付 2 隻兔子給藍色。
- 購買 D 牧場，需支付 2 隻兔子給藍色，或 2 隻兔子給紫色（橙色玩家可以選擇付出）。
- 購買 E 牧場，需支付 2 隻兔子給紫色。
- 購買 F 牧場，需支付 $2 + 1 = 3$ 隻兔子給紫色。



所以橙色玩家購買 E 牧場，除了要支付 2 隻兔子給紫色玩家以外，還要像往常一樣，支付 2 隻兔子給中央畜群區。如果橙色玩家下一次購買 F 牧場，就只需要支付 1 隻兔子給中央畜群區。因為和 F 牧場相鄰的 E 牧場，已經屬於橙色玩家所有。



重新排列動物空間的要點是什麼？

玩家可以在他們的回合重新排列動物，以保護它們免受掠食動物的攻擊。



例子：

玩家擲骰子後擲出兩頭牛，因此獲得一頭新的牛。玩家只有在較靠內部和中間的牧場有空間，但將牛放在那裡是很危險的。因為6面骰子擲出1或2的機率比較大，牛很可能會被狼吃掉。這時玩家的農場如果有和牛相當的動物（例如一隻羊和6隻兔子），就可以和牛交換空間。玩家將一隻羊和6隻兔子放到牧場，並安全地將牛放在自己農場的2個空格上。



衷心感謝所有那些
在遊戲發展的各個階段·
參與過測試和對最終版本提供建設性意見的人：

Monsoon Group:
Robert „draco” Buciak,
Jarosław „Geko” Czaja,
Krzysztof „pędrak” Dytczak,
Paweł „Gerard Heime” Jasiński,
Aleksandra „oopsiak” Kobyłecka,
Artur „konev” Konefał,
Karol Madaj,
Filip „Filippos” Miłunski,
Łukasz M. Pogoda,
Piotr „sipio” Siłka,
Maciej „Mustafa” Sorokin,
Krzysztof „Sir-Lothar” Wierzbicki,
Katarzyna „Squirrel” Ziółkowska,
oraz Federicowi Dumas.



尊敬的客戶：

我們都是以非常嚴謹的流程來完成遊戲的生產。

但是，如果你碰巧買到有任何缺陷的產品（為此我們先向您說聲道歉）。請填寫好此單子，並寄到以下地址。

奇奇企業股份有限公司：台北市光復南路612號9樓

您也可以寄信到：infocontact@gege.com.tw



購買日期和地點：

缺陷的配件：

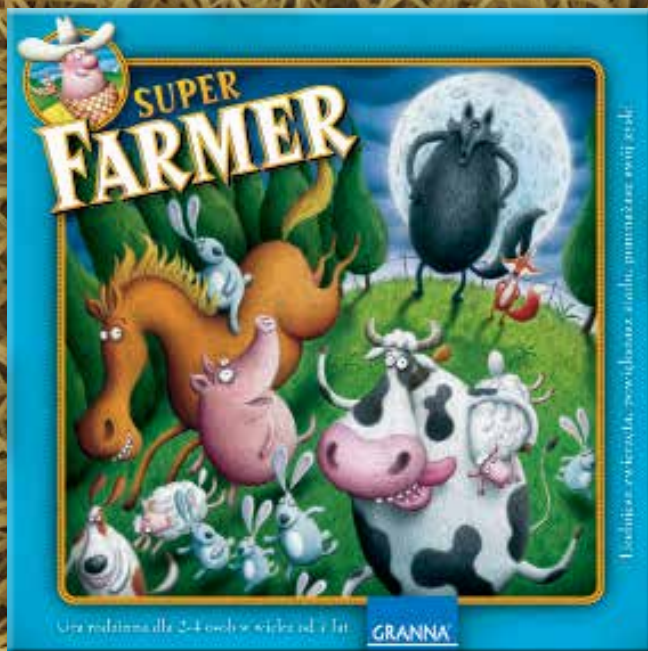
姓名・地址：

備註：



www.granna.pl
www.superfarmer.pl
info@granna.pl

您有玩過
超級農夫嗎？



歡迎來試一下當農夫的樂趣！