

SZKOLNY TURNIEJ SUPERFARMERA

Gra Superfarmer składa się z kartoników z obrazkami zwierząt oraz dwóch kostek: czerwonej i zielonej. Gracz wciela się w hodowcę zwierząt i chce zostać superfarmerem.

ZASADY GRY:

1. Wszystkie kartoniki ze zwierzętami znajdują się w stadzie czyli w pudełku.
2. Każdy z graczy otrzymuje małego psa i królika.
3. Rozgrywkę zaczyna najmłodszy gracz poprzez wyrzucenie obu kostek.
4. Gra toczy się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.
5. Po wyrzuceniu kostek gracz otrzymuje ze stada tyle zwierząt, ile pełnych par takich zwierząt zgromadzi w swoim stadzie (łącznie z wyrzuconymi na kostkach).

Przykład:

Gracz ma 6 królików i 1 świnie, wyrzucił królika i świnie – dostaje 3 króliki i 1 świnie.

Gracz ma 6 królików i 1 świnie, wyrzucił owcę i świnie – dostaje 1 świnie.

Gracz ma 5 królików i 1 krowę, wyrzucił owcę i świnie – nic nie dostaje.

Gracz ma 4 króliki, 2 owce, 1 konia, wyrzucił 2 świnie – dostaje 1 świnie.

6. Wymieniać zwierzęta można tylko przed swoim rzutem kostkami.
7. Jeśli w stadzie głównym nie ma wystarczającej liczby zwierząt, to gracz dostaje tyle, ile jest w stadzie głównym, a reszta przepada.
8. Jeśli gracz wyrzuci lisa (kostka czerwona) to traci króliki, oprócz jednego.
9. Jeśli gracz wyrzuci wilka (kostka zielona) to traci owce, świnie i krowy.
10. Superfarmerem zostaje gracz, który zbierze stado złożone z:
 - konia
 - krowy
 - świnie
 - owcy
 - królika

PRZEBIEG ROZGRYWEK:

Podczas rozgrywek obowiązują zasady turniejowe.

Każdy gracz otrzymuje królika i małego psa.

Rozgrywki odbędą się w trzech etapach

ETAP 1

Etap 1 odbędzie się w dwóch turach:

I tura – 7 godzina lekcyjna – uczniowie klas 4-6

II tura – 8 godzina lekcyjna - uczniowie klas 7

Podczas każdej tury plan rozgrywek będzie jednakowy:

- losowanie stolików,
- przy jednym stoliku gra do 4 osób
- rozgrywane są 2 partie po 15 minut, lub do momentu, gdy jeden z graczy uzyska komplet zwierząt
- zebranie całego stada (koń, krowa, owca, świnia i królik) należy zgłosić poprzez podniesienie ręki
- w przypadku nie zebrania przez graczy po 15 minutach kompletu zwierząt, zostają przeliczone punkty

ETAP 2

- do etapu II przechodzi 8 uczniów z największą liczbą punktów
- rozgrywane są 2 partie po 15 minut, lub do momentu, gdy jeden z graczy uzyska komplet zwierząt
- zebranie całego stada (koń, krowa, owca, świnia i królik) należy zgłosić poprzez podniesienie ręki
- w przypadku nie zebrania przez graczy po 15 minutach kompletu zwierząt, zostają przeliczone punkty
- do finału przechodzi 4 uczniów z największą liczbą punktów.

ETAP 3

Finał trwa do wyłonienia zwycięzcy czyli ucznia, który najszybciej zdobędzie całe stado zwierząt.