

FUNNY FARMER

Un entretenido día de cosecha con tractor SIKU original,
para 2 a 4 jugares desde los 5 años de Carlo A. Rossi

Llegó la época de cosecha y todos los campesinos, tanto los jóvenes como los viejos, están de pie y de excelente ánimo. Los granjeros felices están celebrando un buen año de cosecha. ¡Ayúdalos a recoger su abundante cosecha! Con el tractor Johnny van directo al campo. De su capacidad de controlar a Johnny depende qué tan exitosos resultan en la cosecha y cuántas hortalizas podrán guardar sin que se mojen. ¡Tengan cuidado! La cosecha se echará a perder cuando se acerca una tormenta. Un entretenido día de cosecha está por comenzar...

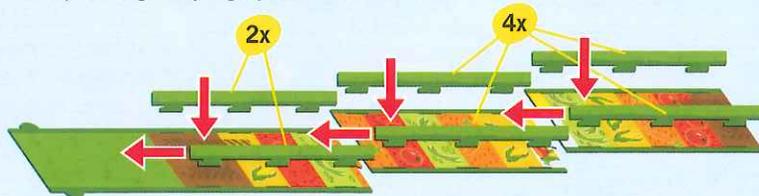


Material de juego

- 1 tractor SIKU
- 24 encargos de cosecha
- 8 tarjetas de tormenta
- 72 chips de hortalizas (18 x zanahorias, tirabeques, tomates, maíz)
- 1 campo de cosecha (compuesto por varias secciones, incl. rampa)

Preparación del juego

Antes del primer juego hay que soltar cuidadosamente todas las piezas de las tablas estampadas. Luego deben preparar el campo de cosecha según las indicaciones en la ilustración. Mezclen los encargos de cosecha con las tarjetas de tormenta para colocarlos como pila de tarjetas con la cara arriba junto al campo de cosecha. Luego deben abrirse las primeras 3 tarjetas para colocarlas cara abajo junto al campo de cosecha (en caso de haber sacado una tarjeta de tormenta, debe guardarse debajo de la pila para luego sacar una nueva tarjeta). Los chips de hortalizas deben guardarse como reserva también junto al campo de cosecha. Lo único que falta aún es estacionar Johnny junto a la rampa, luego el juego puede comenzar.



Objetivo del juego

Gana aquel jugador que cumple primero con 4 encargos de cosecha (en caso de 4 jugadores) o bien con 5 encargos de cosecha (en caso de 2 o 3 jugadores).

Desarrollo del juego

Comienza el jugador más joven. Luego siguen los demás jugadores, en el sentido de las manecillas del reloj. Cada tirada se compone de dos pasos:

1. Cosechar hortalizas

Cuando te toca a ti, levantas la rampa y dejas que Johnny arranque libremente desde cualquier posición dejándolo andar sin intervenir. A continuación cosechas tantos chips de hortalizas de la reserva como se pueden ver en el campo debajo de la escalera de acceso del tractor. En caso que la escalera de acceso se encuentre exactamente entre dos campos, podrás decidirte a favor de uno de los dos.



Ejemplo:

Cuando Johnny se queda en el campo en el cual se visualizan 2 tomates, debes cosechar 2 chips de tomates. Es decir, podrás tomarte 2 chips de tomates de la reserva.

Atención:

Cuando pierdes el control sobre Johnny y sigues andando fuera del campo de juego, pierdes tu tirada y no podrás cosechar las hortalizas.

2. Cumplir el encargo

Cuando puedes cumplir con un encargo de cosecha, agregas los chips necesarios de hortalizas desde tu reserva a las demás hortalizas que se encuentran junto al campo de cosecha. Luego puedes guardar el encargo cumplido de cosecha al lado tuyo y se abre una nueva tarjeta de encargo (siempre deben haber 3 encargos de cosecha a la vista). Cuando no puedes cumplir con un encargo, sigue jugando el siguiente jugador.

Oh, oh, se acerca una tormenta

Cuando han sacado una tarjeta de tormenta, ésta se llevará todas las hortalizas indicadas en la tarjeta. Todos los jugadores deben devolver sus hortalizas previamente cosechadas, pero aún no entregadas a un encargo, a la reserva de chips de hortalizas. Después de haber dejado sus hortalizas que se echaron a perder, se quita la tarjeta de tormenta del juego y se abre una un nuevo encargo de cosecha.



Los encargos de cosecha ya cumplidos están a salvo y la tormenta no se los puede llevar.

Campo especial Sol

Cuando Johnny se queda en este campo, podrás cosechar la hortaliza que tú elijas.



Fin del juego

El juego termina inmediatamente cuando un jugador ha cumplido 4 encargos de cosecha (con 4 jugadores) o bien 5 encargos de cosecha (en caso de 2 ó 3 jugadores). ¡Este es el ganador del juego!

