

FUNNY FARMER

Una divertente giornata in campagna con il trattore originale SIKU, per 2-4 giocatori a partire dai 5 anni di età di Carlo A. Rossi

È tempo di raccogliere la verdura, e tutti i contadini, giovani e vecchi, sono già in piedi e di ottimo umore. Non vedono l'ora di festeggiare la buona annata. Devi aiutarli a mettere al sicuro il ricco raccolto! Tocca a voi guidare con il trattore Johnny. Sarà la vostra bravura e la vostra abilità nel guidare Johnny a determinare la riuscita di questa giornata. Ma attenzione! Se arriva una tempesta, il vostro raccolto sarà irrimediabilmente rovinato. Una divertente giornata in campagna può cominciare...



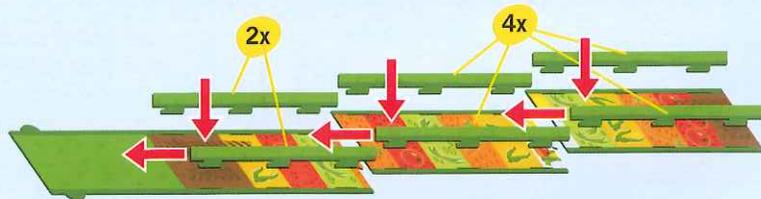
Materiale del gioco

- 1 trattore SIKU
- 24 carte-ordini di raccolta
- 8 carte-tempesta
- 72 gettoni-verdura (18 x 4 carote, taccole, pomodori, mais)
- 1 campo di raccolta (composto da più parti, inclusa rampa)



Preparativi

Prima di giocare per la prima volta, staccate con attenzione tutte le parti del gioco dalle tavole prefustellate. Preparate il campo di raccolta come illustrato in figura. Mescolate le carte-ordini insieme alle carte-tempesta, formate un mazzetto e posatelo coperto accanto al campo di raccolta. Ora scoprite le prime 3 carte del mazzetto e posatele scoperte accanto al campo di raccolta (se una delle carte scoperte è una carta-tempesta, rimettetela in fondo al mazzetto e sostituirla con un'altra carta). Disponete anche i gettoni-verdura in una riserva comune accanto al campo di raccolta. Ora manca solo il trattore Johnny, parcheggiato accanto alla rampa e iniziate a giocare.



Obiettivo del gioco

Vince il giocatore che per primo completa 4 (se i giocatori sono 4) o 5 (se i giocatori sono 2 o 3) ordini.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turni a partire dal giocatore più giovane, e proseguendo poi in senso orario. Ogni turno è composto da due fasi:

1. Raccolta della verdura

Il giocatore di turno solleva la rampa, vi posiziona sopra come meglio crede il trattore Johnny, e poi lo lascia andare. Quando si sarà fermato raccoglierete dalla riserva i gettoni-verdura corrispondenti a quelli raffigurati nell'appezzamento sottostante la scala di accesso del trattore. Se la scala di accesso si trova esattamente tra due appezzamenti diversi, il giocatore dovrà sceglierne uno dei due.



Esempio:

Se Johnny rimane fermo sull'appezzamento in cui sono raffigurati 2 pomodori, il giocatore potrà raccogliere 2 gettoni-pomodoro, e li preleverà dalla riserva.

Attenzione:

Se il giocatore perde il controllo di Johnny e quest'ultimo esce dal campo di gioco, il giocatore perderà il turno e non potrà raccogliere la verdura.

2. Completare un ordine

Se un giocatore completa un ordine dovrà rimettere nella riserva comune, i gettoni-verdura corrispondenti, prendendoli da quelli che ha raccolto. Il giocatore deporrà davanti a sé l'ordine completato. A questo punto si scopre una nuova carta-ordine prelevandola dal mazzetto (devono sempre esserci 3 ordini scoperti). Se il giocatore non riesce a completare un ordine, il turno passa al giocatore successivo.

Oh, oh, si avvicina una tempesta!

Se il giocatore scopre una carta-tempesta, la verdura raffigurata sulla carta-tempesta sarà colpita dalla tempesta. Tutti i giocatori dovranno rimettere nella riserva le verdure di quel tipo già raccolte ma non ancora utilizzate per un ordine. Dopo aver tolto i gettoni corrispondenti alla verdura rovinata, la carta-tempesta estratta sarà tolta dal gioco, e verrà scoperto un nuovo ordine.



Appezzamento speciale Sole

Se la scaletta di Johnny si ferma su questo appezzamento, il giocatore potrà raccogliere un gettone della verdura che preferisce.



Gli ordini di raccolta già completati sono al sicuro e non saranno rovinati da un'eventuale tempesta.

Fine del gioco

Il gioco terminerà immediatamente non appena un giocatore completa 4 (se i giocatori sono 4) o 5 (se i giocatori sono 2 o 3) ordini, vincendo così il gioco!

