

FRIEDEMANN FRIESE

FORMIDABLE FARM

REGELEBOEKJE



FRIEDEMANN FRIESE

FORMIDABLE FARM

HET SNELE SPEL MET GEWASSEN VOOR 1-4 SPELERS

HET IS EINDELIJK WEER MARKTDAG...

In **Formidable Farm** probeer je onvermoeid de wensen van de dorpsbewoners te vervullen door gewassen te verhandelen.

Aan het begin van de marktdag bepaal je het aantal transacties die je voor de avond moet hebben voltooid. Aanvankelijk heb je geen kennis over de wensen van de dorpsbewoners en je kan de transacties maar één voor één afwerken.

De dorpsbewoners volgen simpele regels voor al hun wensen: Je ontvangt een beloning wanneer je de gevraagde gewassen levert.

Als een klant tomaten wil, geven zij jou twee zakken met tarwe. Als je een gewild schaap regelt, zal de klant jouw overschot aan komkommers ruilen voor varkens. Voor twee komkommers en een zak met tarwe ontvang je direct informatie over nog eens drie wensen.

Als je leveringsproblemen hebt, dan kan je handelen op de markt om de benodigde beloningen te ontvangen. Je kan ook met voltooide handelskaarten betalen om voordelen te ontvangen.

Als je de eerste bent die de wensen van de dorpsbewoners voltooit, win je **Formidable Farm** en geniet je van een vroeg einde van je werkdag.

INHOUD

• 1 voorraadbord

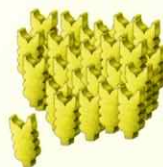


• 119 handelskaarten



• 90 gewassen

30 tarwe



20 tomaten



20 komkommers



10 varkens



10 schapen



• 1 startkaart



• 4 "regelbrekers"
overzichtstegels



• 4 schijfjes (in vier spelerskleuren)



• 2 regelboekjes
(Frans en Nederlands)

SPELVORBEREIDING

- ① Leg het **voorraadbord** op tafel.
- ② Plaats de **gewassen** (gesorteerd op soort) in een voorraad op tafel naast het voorraadbord.
- ③ Kies een kleur en neem een **schijfje** en een **overzichtstegel**. Leg beide voor je neer. Niet gebruikte schijfjes en overzichtstegels kunnen terug in de doos.

- ④ Schud alle 119 **handelskaarten**. Geef het volgende aantal kaarten aan iedere speler,

1 speler: 30 kaarten

2 spelers: 20 kaarten

3 spelers: 17 kaarten

4 spelers: 15 kaarten

Plaats je kaarten ongezien in een dichte stapel voor je. Je hebt ook ruimte nodig voor je stapel voltooide handelskaarten.

Trek de bovenste drie handelskaarten van je eigen stapel en neem deze op hand.

- ⑤ Plaats de overige **handelskaarten** in een dichte stapel op tafel naast het voorraadbord. Trek 5 handelskaarten en plaats deze open in een rij, dit is de **markt**. Je hebt ruimte nodig voor een aflegstapel.

- ⑥ Bepaal willekeurig een startspeler, diegene legt de **startkaart** voor zich neer en start **Formidable Farm**.

Voorbeeld voor twee spelers



SPELUITLEG

In **Formidable Farm** zijn de spelers om de beurt aan zet en voeren altijd verschillende eenvoudige acties uit.

Je **ontvangt voorraad, voltooit tot 3 handelskaarten**, en je kan gebruik maken van meerdere "**betaalde regelbrekers**". Daarna **vul je de markt aan** en is de volgende speler aan de beurt.

Wanneer een speler al zijn handelskaarten heeft voltooid, maak je de huidige ronde af en daarna eindigt het spel.

Als jij de enige speler bent die al zijn handelskaarten heeft voltooid, win je **Formidable Farm**. Als meerdere spelers dit voor elkaar hebben gekregen, wint de speler met de meeste resterende waardevolle gewassen het spel.

Formidable Farm biedt tevens een uitdagend solo spel! De volgende regels zijn van toepassing. Een paar noodzakelijke aanvullingen leggen we uit op pagina 7.

HANDELSKAARTEN EN GEWASSEN

Er zijn 119 verschillende handelskaarten in **Formidable Farm**. Ze zijn makkelijk te begrijpen, ook al verschillen ze allemaal van elkaar. Elke voorkant toont de kosten bovenaan en de beloningen onderaan. Op de achterkant van de kaart staat een munt afgebeeld als teken dat je de handelskaart hebt voltooid.



De kosten: De bovenkant van de handelskaarten toont de kosten die je **volledig moet betalen om de handelskaart te voltooien**. Voor de meeste kaarten moet je 1 of meer gewassen betalen en deze in de algemene voorraad terugleggen: tarwe, komkommers, tomaten, schapen en varkens. Een paar kaarten hebben speciale kosten die je kan vinden in de verklarende woordenlijst op de achterzijde van dit spelregelboekje.

De gewassen hebben verschillende waarden. Je krijgt betere beloningen voor schapen en varkens, en zwakkere beloningen voor tarwe. Daarom biedt het voorraadbord 3 tarwe, 2 komkommers of 2 tomaten, en slechts 1 schaap of 1 varken. Wanneer je kosten moet betalen met een willekeurig type gewas, besteed dan niet te veel waardevolle gewassen!

De beloningen: De onderkant van de handelskaarten laat de beloning zien die je kan gebruiken. Ze zijn altijd nuttig, maar niet verplicht. Het enige verplichte onderdeel om de handelskaarten te voltooien is het betalen van de kosten.



Vaak krijg je gewassen als beloning die je uit de algemene voorraad pakt. Neem altijd het volledige aangegeven aantal. Je kan zoveel gewassen verzamelen als je wilt. Hoewel je de handelskaarten zo snel mogelijk wilt voltooien en het meestal niet lang duurt om de nodige gewassen te verzamelen, is de voorraad gewassen onbeperkt. Als een grondstof opraakt, gebruik dan een passend alternatief.

De meeste andere beloningen kunnen een beperkt aantal keer worden gebruikt, hoewel je ervoor kan kiezen om ze helemaal niet te gebruiken.



Alleen geldig voor het trekken van kaarten: Als er niet genoeg kaarten in je stapel zijn om het aangegeven aantal kaarten te trekken, neem dan 1 gewas naar keuze per ontbrekende kaart.



Voltooid handelskaarten: Aan het einde van jouw beurt, leg je jouw voltooid handelskaarten met de afbeelding naar beneden voor je neer. Vanaf nu tellen ze als voltooid. De achterkant toont een munt als herinnering dat je ze kan gebruiken voor de "betaalde regelbrekers". Nadat je deze kaarten hebt gebruikt om mee te betalen, leg je ze met de afbeelding naar boven op de aflegstapel naast de markt.

JOUW BEURT

Tijdens je beurt **ontvang je voorraad** en **voltooi je tot 3 handelskaarten** voordat je uiteindelijk de **markt bijvult**.

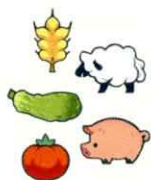
Je kan de **volgorde vrij kiezen** en individuele handelskaarten zowel voor als na het ontvangen van voorraden voltooien.

Je kan ook op elk moment tijdens je beurt gebruik maken van verschillende **“betaalde regelbrekers”**, zolang je er voor kan betalen.

ONTVANG VOORRAAD



Je kiest altijd een lege plek van de 6 verschillende plekken op het voorraadbord. Plaats je schijf tijdens je eerste beurt op de cirkel van de gekozen plek. Tijdens alle daaropvolgende beurten moet je je schijf verplaatsen en een andere lege plek kiezen.



Ontvang een gewas: Neem het type en aantal gewassen zoals afgebeeld op het voorraadbord en plaats ze voor je: 3 tarwe, 2 komkommers, 2 tomaten, 1 schaap, of 1 varken. Je mag een onbeperkt aantal gewassen verzamelen.



Trek een handelskaart: Trek een handelskaart van je stapel en neem deze op hand. Je mag een onbeperkt aantal kaarten op hand hebben.

VOLTOOI HANDELSKAARTEN

Om een handelskaart te voltooien, speel de kaart voor je, betaal de kosten en ontvang optioneel de beloning.

Hoewel het jouw doel is om je stapel handelskaarten zo snel mogelijk te voltooien, kan je er ook voor kiezen om handelskaarten uit de markt te voltooien om die beloningen te ontvangen. Dit is interessant als je ontbrekende gewassen wil ontvangen of meer handelskaarten uit je stapel wil trekken.

Belangrijk: Aan het begin van het spel kan de startspeler slechts maximaal 1 handelskaart uit de markt voltooien en de tweede speler kan maximaal 2 handelskaarten uit de markt voltooien. Er zijn geen extra beperkingen vanaf de derde speler. Houd er rekening mee dat je altijd maximaal 3 kaarten per beurt kan voltooien, ongeacht of deze kaarten uit je hand of uit de markt komen.

Je kan de volgende **“betaalde regelbrekers”** gebruiken tijdens je beurt:



Dezelfde voorraad: In plaats van een lege plek te kiezen bij het ontvangen van voorraad, kan je je schijf op dezelfde plek laten liggen, hiervoor betaal je 2 voltooide handelskaarten. Dan kan je dezelfde voorraad opnieuw kiezen als tijdens je vorige beurt.



Bezette voorraadplek: In plaats van een lege plek te kiezen bij het ontvangen van voorraad, kan je jouw schijf bovenop één of meerdere andere schijven op een bezette plek plaatsen, waarbij je 1 voltooide handelskaart per schijf die al op die plek staat betaalt om dit te doen.



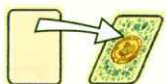
Neem een extra gewas: Je mag zoveel gewenste gewassen nemen als je wilt uit de algemene voorraad, waarbij je 3 voltooide handelskaarten betaalt voor elk genomen gewas.



Trek een extra handelskaart: Je mag zoveel nieuwe handelskaarten trekken van je stapel als je wilt, dit kost je 3 voltooide handelskaarten per getrokken kaart.

Wees niet verrast: Je trekt nooit “zomaar” kaarten in **Formidable Farm**. Je doet dit alleen wanneer je voorraad ontvangt, beloningen krijgt of betaalt voor “betaalde regelbrekers”.

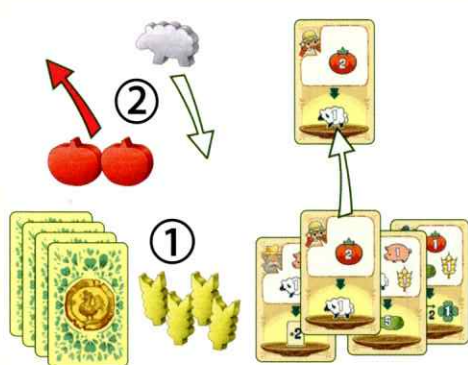
Hoewel de woordenlijst op de achterpagina van het regelboekje er overweldigend uit kan zien, zijn de individuele beloningen echt heel eenvoudig. We zullen er één laten zien in het volgende voorbeeld.



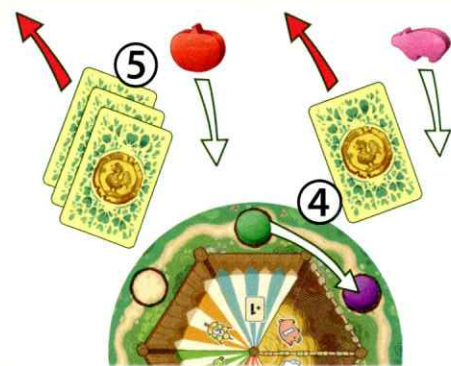
Aan het einde van jouw beurt leg je de zojuist voltooide kaarten met de afbeelding naar beneden voor je neer. Je kan in je volgende beurt hiermee betalen. Als er minder dan 5 kaarten in de markt liggen, trek dan kaarten van de marktstapel en vul de markt weer aan tot 5 handelskaarten. Wanneer de marktstapel op is, schud de aflegstapel naast de markt en leg deze met de afbeelding naar beneden als een nieuwe marktstapel.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

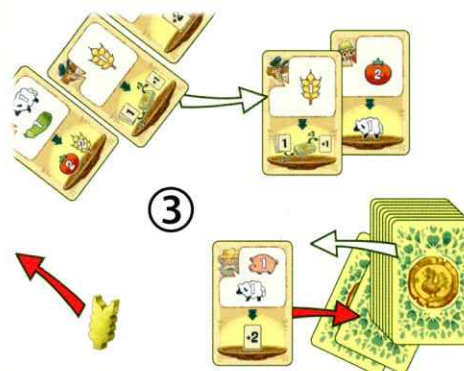
VOORBEELD VAN EEN VOLLEDIGE SPELERSBEURT



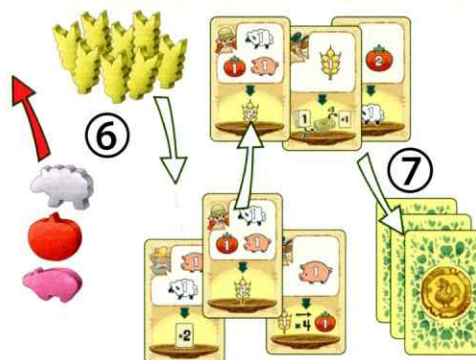
- ① Aan het begin van jouw beurt heb je 2 tomaten, 4 tarwe en 4 handelskaarten in je hand. Je hebt al 4 handelskaarten voltooid, die je kunt besteden voor de regelbrekers.
- ② Je voltooit de eerste handelskaart uit je hand, betaalt 2 tomaten en neemt 1 schaap uit de voorraad als beloning.



- ④ Dan ontvang je de voorraad. Je verplaatst je schijf naar de voorraadplek voor 1 varken en betaalt 1 voltooidde handelskaart, aangezien deze plek al bezet is door een andere schijf. Dan ontvang je 1 varken uit de voorraad.
- ⑤ Aanvullend betaal je de overige 3 voltooidde handelskaarten en pak je 1 tomaat uit de voorraad.



- ③ Voor de tweede handelskaart voltooi je een kaart van de markt. Je betaalt 1 graan en plaatst 2 kaarten uit je hand onderop de stapel om 2 handelskaarten van je stapel te trekken.
- Je had ook de derde kaart in je hand kunnen ruilen.



- ⑥ Je voltooit ook een derde handelskaart en betaalt 1 tomaat, 1 schaap en 1 varken. Dan pak je 8 tarwe uit de voorraad.
- ⑦ Tot slot leg je de drie voltooidde handelskaarten gesloten voor je neer en vul je de markt weer aan naar 5 kaarten.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler zijn laatste handelskaart heeft voltooid, maak je de huidige ronde af, zodat alle spelers hetzelfde aantal beurten hebben gehad.

Als maar 1 speler al zijn eigen handelskaarten heeft voltooid, wint diegene het spel!

Wanneer meerdere spelers dit voor elkaar hebben gekregen worden de resterende gewassen vergeleken: Ontvang 1 punt voor graan, 2 punten voor elke komkommer en tomaat en 3 punten voor elk schaap en varken. De speler met de meest waardevolle gewassen wint de gelijke stand. Als het opnieuw gelijkspel is deel je de winst!

We danken **Hans im Glück** en **Lookout Spiele** voor het toelaten om hun varkens en schapen te gebruiken voor **Formidable Farm**.

Auteur: Friedemann Fries

Illustraties: Sylvain Leroy

Ontwerp spelcomponenten: Antoine Morandi

Ontwerp regelboek en speldoos: Harald Lieske

Proeflezen: Linus Wolf, Ronald Hrkač, Christian Frank, Dale Yu, Brian Yu

Vertaling: Elisa Kettelarij Hiele

Bewerking en productie: Henning Kröpke

Copyright 2025, 2F-Spiele, Bremen/Germany

PTS CREATION



Geronimo Games SRL
Rue Roger Marchal 2
5380 Fernelmont
Belgium
geronimogames.com



2F-Spiele
Fedelhöfen 64
D-28203 Bremen
www.2f-spiele.de

HET SOLO SPEL

Je hoeft maar een paar wijzigingen door te voeren voor het solo spel.

SPEL VOORBEREIDING

- ③ Je kiest een schijf en overzichtstegel, plaatst 1 van de overgebleven schijven als een "aftel"-schijf op de cirkel van het voorraadbord met het volgende icoon  en de andere 2 schijven in een stapel naast het voorraadbord.



JOUW BEURT

Je hebt precies 18 beurten om alle 30 handelskaarten in je stapel te voltooien.

Ontvang voorraad: Beschouw de plek op het voorraadbord met de "aftel"-schijf als bezet. Wanneer je je spelersschijf wil verplaatsen naar deze plek om voorraad te ontvangen moet je 1 voltooide handelskaart betalen voor de "betaalde regelbrekers".

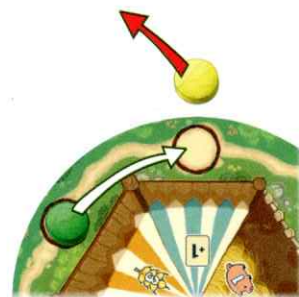
Voltooi handelskaarten: Je kan een onbeperkt aantal handelskaarten voltooien tijdens je beurt.

Het aftellen: Aan het einde van je beurt verplaats je de "aftel"-schijf met de klok mee 1 plek verder.

Wanneer je het schijfje voor de eerste keer na zes beurten terug op de plek van het voorraadbord legt met dit icoon , leg dan een van de schijven naast het voorraadbord terug in de speldoos. Na 12 beurten plaats je de tweede schijf terug in de doos.

Na 6 beurten...

... en na 12 beurten:

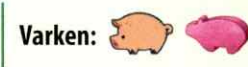


EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt direct wanneer je alle 30 handelskaarten hebt voltooit. Je voldoet aan alle wensen van de dorpsbewoners en wint **Formidable Farm**.

Wanneer je de "aftel"-schijf voor de derde keer, dus na 18 beurten, naar de plek verplaatst waar het begon en je hebt dan nog steeds onvoltooide handelskaarten in je hand of in je stapel, blijft een deel van de dorpsbewoners ontevreden. Je verliest het spel en sluipt stilletjes terug naar huis.

GEWASSEN

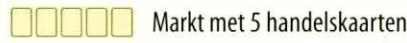
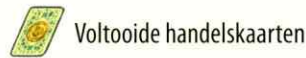


ALGEMENE SYMBOLEN



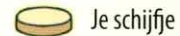
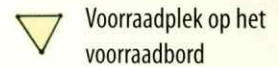
A → B Geef "A" om "B" te kunnen ontvangen.
n aantal keer Dit kan je een n aantal keer doen.

A ↔ B Ruil "A" voor "B".
n aantal keer Dit kan je een n aantal keer doen.

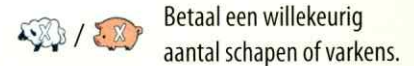
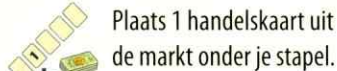
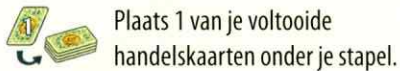


... Volgende gespeelde handelskaart in dezelfde beurt.

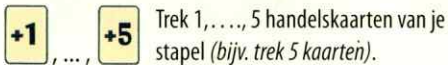
Gelijke gewassen



SPECIALE KOSTEN



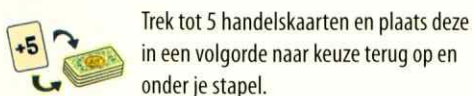
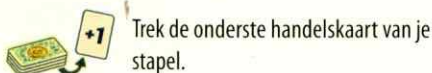
BELONINGEN



Slechts voor deze beloning: Als er niet genoeg kaarten in je stapel zijn, neem dan 1 gewas per ontbrekende kaart.



Ontvang een of twee keer voorraad zonder je schijf op het voorraadbord te verplaatsen: jouw plek / aangrenzende plek / tegenoverliggende plek / willekeurige plek / plek met de schijf van de vorige speler.



+1 Alleen voor deze twee beloningen: Als er niet genoeg kaarten over zijn in je stapel, trek dan in plaats daarvan 1 handelskaart. Als je stapel op is, neem dan een gewas naar keuze.

