

Mein Bauernhof

Lauf schnell zum Markt und kaufe ein: Ein Pferd, ein Schaf, eine Kuh, ein Schwein.

RavensburgerSpiele®

Nr. 000227

Autor: Michael Hicks-Beech

Design: Katrin Lindley

Würfelspiel für 2-4 Spieler
von 6-12 Jahren.

Inhalt:

Spielplan, 4 Spielfiguren (Traktor),
16 Stanzteile »Tiere«, 60 Karten
(je 15 »Schaf«, »Kuh«, »Schwein«,
»Pferd«), 1 Würfel.

Ziel des Spiels:

Jedes Viertel des Spielplans zeigt einen Bauernhof, der jeweils einem der Mitspieler gehört. In dem Bauernhof fehlen noch die wichtigsten Tiere: Das Pferd, das Schaf, die Kuh und das Schwein. Ziel ist es, als erster Spieler diese vier Tiere für seinen eigenen

Bauernhof auf dem Markt einzukaufen.

Vorbereitung:

Die Stanzteile mit den Tieren werden aus dem Spielplan herausgenommen und neben den Spielplan gelegt. Die Karten werden, nach Tieren sortiert, in vier offenen Stapeln für alle zugänglich bereitgelegt. Jeder Mitspieler wählt sich einen der Traktoren als Spielfigur aus und setzt ihn auf das mit »Start« bezeichnete Feld des Spielplans.

Spielregel:

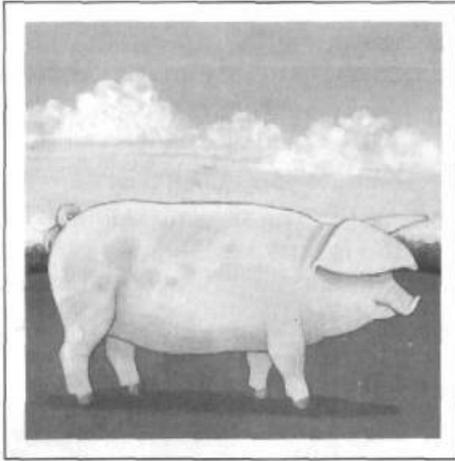
Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht mit seinem Traktor so viele Felder weiter, wie er gewürfelt hat.

Es dürfen mehrere Traktoren auf einem Feld stehen; es wird nicht geschlagen.

Das Feld, auf dem der Spieler ankommt, zeigt durch die Abbildung, was er nun tun darf:



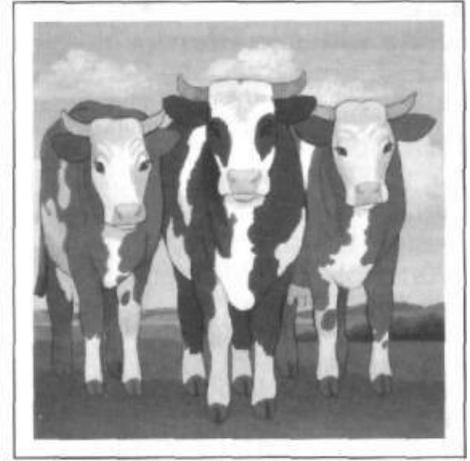
Mein Bauernhof.



Ein Tier abgebildet. Auf diesem Feld darf man **eine** Karte mit dem entsprechenden Tier an sich nehmen.



Zwei Tiere abgebildet. Auf diesem Feld darf man **zwei** Karten mit dem entsprechenden Tier an sich nehmen.

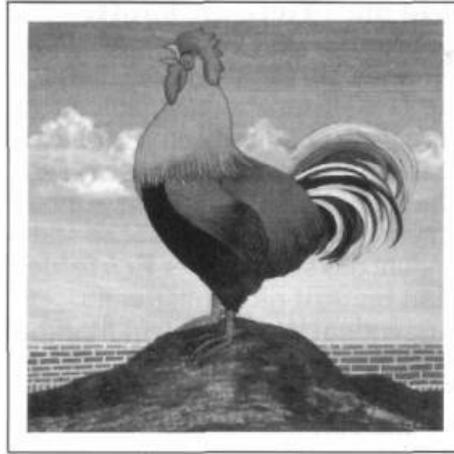


Drei Tiere abgebildet. Auf diesem Feld darf man **drei** Karten mit dem entsprechenden Tier an sich nehmen.

Wenn es im Augenblick zu wenig oder keine Karten des entsprechenden Tieres gibt (weil sie an die Spieler verteilt sind), hat man diesmal Pech und erhält weniger oder keine Karten.



Die Abbildung zeigt ein Tier, das davonläuft. Auf diesem Feld muß man eine Karte mit dem entsprechenden Tier wieder zurückgeben. Wenn man keine hat, geschieht nichts.



*Der stolze Hahn bringt Glück! Auf diesem Feld darf man **eine** Karte nach eigener Wahl nehmen.*



Die Bauern spielen Karten. Auf diesem Feld muß einem jeder Mitspieler eine von seinen Karten geben. Die Wahl liegt bei den Spielern, die geben.



*Hier hat der Traktor eine Panne.
Auf diesem Feld muß man einmal
aussetzen.*

Wie man Tiere einkauft:

Die Karten sind Gutscheine, Jeder sammelt sie mit dem Ziel, damit die Tiere (Stanzteile) einzukaufen. Um ein Tier einzukaufen, braucht man **vier** Karten von diesem Tier. Der Kauf kann immer nur auf einem der vier **Marktplätze** stattfinden; das sind die vier **Eckfelder**. Man braucht nicht mit genau passendem Wurf auf dem Marktplatz anzukommen. Vielmehr darf man überschüssige Würfelpunkte verfallen lassen.

Wenn man vier oder fünf Karten von einem Tier hat und auf einen Marktplatz kommt, tauscht man sie gegen das entsprechende Tier ein. Man gibt die Karten wieder auf den entsprechenden Kartens Stapel zurück, nimmt sich dafür die passende Tierfigur und setzt sie an die richtige Stelle in seinem Bauernhof ein.

Der Marktplatz mit der grünen

Fahne ist besonders günstig. Dort darf man zwei Tiere einkaufen, wenn man Karten dafür hat, also z.B. eine Kuh und ein Pferd für vier Kuh-Karten und vier Pferd-Karten.

Die Spieler dürfen von einem Tier jeweils **höchstens fünf** Karten besitzen. Selbst wenn ein Spieler auf einem Feld mehr Karten von einem Tier nehmen könnte, darf er nur so viele nehmen, bis er fünf hat. Wenn er bereits fünf Karten hat, nimmt er keine mehr. Ebenso nimmt man keine Karten mehr, wenn man das entsprechende Tier schon in seinem Bauernhof hat.

Ende des Spiels:

Gewinner ist, wer als erster seinen Bauernhof vollständig besetzt hat. Das Spiel kann fortgesetzt werden, bis auch der Zweite und Dritte feststehen.

Veränderte Spielregel:

Für ältere Kinder kann es spannender sein, das Einkaufen der Tiere etwas schwieriger zu machen. Dann kann man folgende veränderte Spielregel vereinbaren:

Nur auf dem Markt mit der grünen Fahne darf man nach Wunsch Halt machen und überschüssige Würfelpunkte verfallen lassen. Die drei übrigen Märkte kann man nur mit genau passendem Wurf erreichen.

Wenn man das entsprechende Tier schon in seinem Bauernhof hat, kann man trotzdem noch Karten nehmen. Man benützt sie zum Tauschen. Wenn sich zwei Bauern treffen, d.h. wenn die Traktoren auf demselben Feld stehen, dürfen sie Karten tauschen. Man muß vorab vereinbaren, in welchem Verhältnis getauscht wird, z.B. für eine gewünschte Karte zwei abgeben.

© 1984 by Otto Maier Verlag Ravensburg

