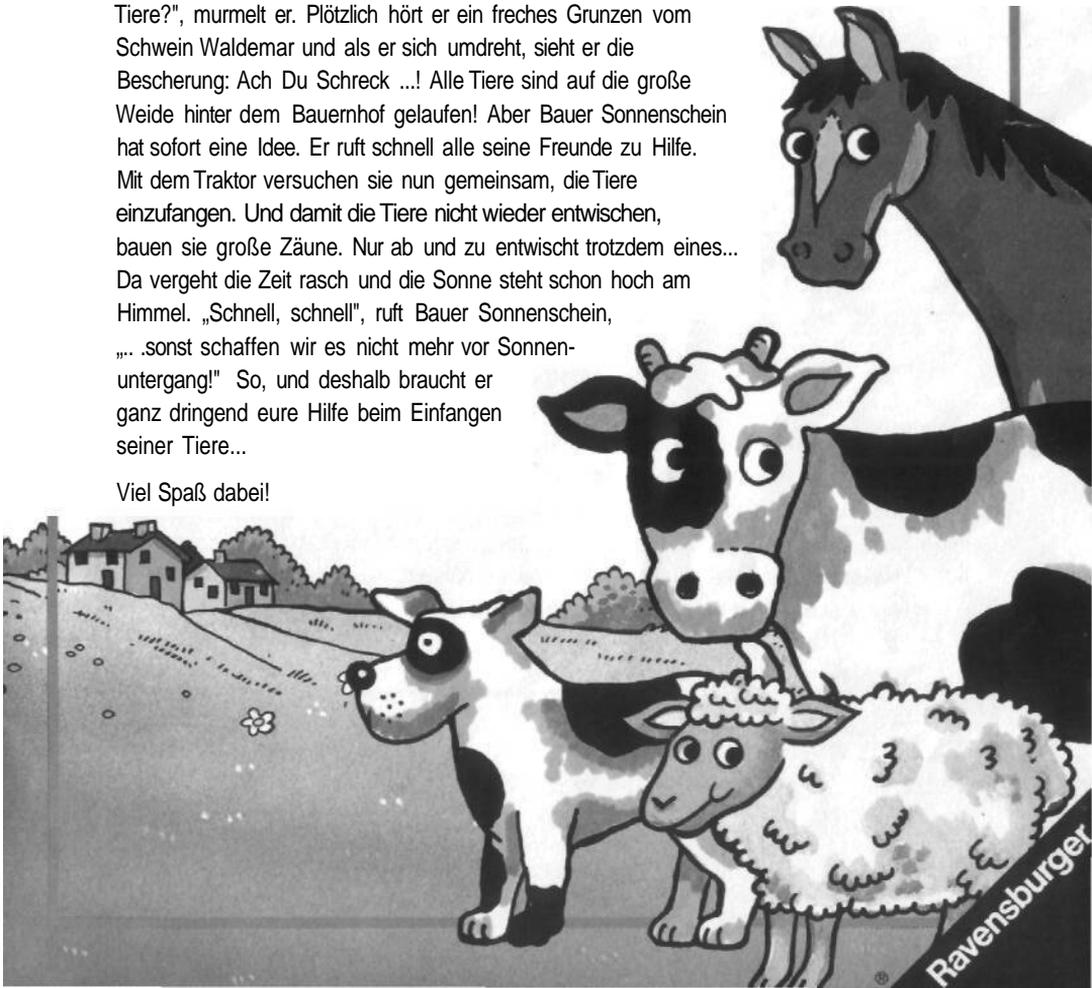


UNSER BAUERNHOF

Die Geschichte:

Ganz früh am Morgen, wenn die Sonne die ersten Strahlen über die Berge schickt, geht Bauer Sonnenschein zum "Tierstall. Wie jeden Morgen will er zuerst die Pferde, dann die Kühe und auch die übrigen Tiere des Bauernhofs füttern. Doch er findet weder die Kuh Elsa, noch den Esel Martin oder gar den Hund Bello. „Wo sind nur all die Tiere?“, murmelt er. Plötzlich hört er ein freches Grunzen vom Schwein Waldemar und als er sich umdreht, sieht er die Bescherung: Ach Du Schreck ...! Alle Tiere sind auf die große Weide hinter dem Bauernhof gelaufen! Aber Bauer Sonnenschein hat sofort eine Idee. Er ruft schnell alle seine Freunde zu Hilfe. Mit dem Traktor versuchen sie nun gemeinsam, die Tiere einzufangen. Und damit die Tiere nicht wieder entwischen, bauen sie große Zäune. Nur ab und zu entwischt trotzdem eines... Da vergeht die Zeit rasch und die Sonne steht schon hoch am Himmel. „Schnell, schnell“, ruft Bauer Sonnenschein, „... sonst schaffen wir es nicht mehr vor Sonnenuntergang!“ So, und deshalb braucht er ganz dringend eure Hilfe beim Einfangen seiner Tiere...

Viel Spaß dabei!

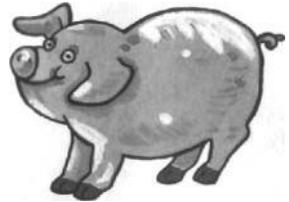


**Ein abwechslungsreiches
Farbwürfelspiel für 2 - 4 Kinder
ab 4 Jahren**

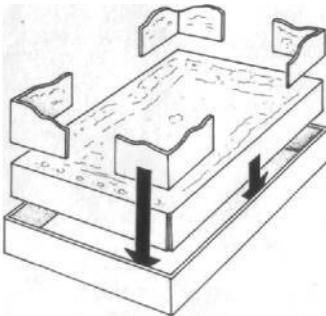
Illustration: Funhouse

Inhalt:

- | | | |
|-----------------------|--|------------------|
| 16 Tiere | | Farbwürfel |
| 16 Aufstellfüße | | Traktor |
| 16 Zaunteile | | gelber Zeitstein |
| 4 Landschaftskulissen | | Spielanleitung |



Die Vorbereitung:



Vor dem Spielen nehmt ihr zunächst den Schachtel-einsatz und die Stanztafel aus der Schachtel heraus. Dann brecht ihr vorsichtig die Tiere, die Zaunteile und die Landschaftskulissen aus der Stanztafel. Die Tiere werden in die Aufstellfüße gesteckt.

Die Zaunteile werden neben die Schachtel gelegt. Der Schachteleinsatz wird, mit dem Plan nach oben zeigend, in das Schachtelunterteil eingepaßt. Die Kulissen mit der Hügellandschaft steckt ihr in die Ecken zwischen Spielplan und Schachtel. Dann stellt ihr die 16 Tiere auf die große Wiese in die Mitte des Spielplans.

Die insgesamt neun Sonnen stellen den Tagesverlauf dar. Den gelben Zeitstein legt ihr zu Beginn des Spiels auf die erste - aufgehende - Sonne.

Das grüne Feld mit dem schwarzen Pfeil, in der Ecke des Spielplans, ist das Startfeld. Dort wird der Traktor plaziert. Während des Spiels ziehen alle Spieler mit ihm über die Farbfelder.

Bei 2 Spielern werden nur 11 Tiere auf die Wiese gestellt und der Zeitstein auf die dritte Sonne - von links - gelegt. Und jetzt kann's endlich losgehen...!

Ziel des Spiels:

Vor Sonnenuntergang sollten alle Tiere eingefangen sein. Damit die Tiere nicht wieder entweichen, müssen sie in einem kompletten Zaun, bestehend aus 4 Zaunteilen, eingesperrt sein. Wer die meisten Tiere eingefangen hat und sie mit vier Zaunteilen eingezäunt hat, gewinnt das Spiel.

Zum Spiel:

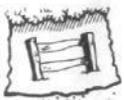
Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Er darf mit dem Traktor auf das nächste Feld dieser Farbe ziehen. Zeigt der Würfel den Glücksstern, so darf der Spieler auf das nächste lila Glücksfeld ziehen. Und auf einigen der Farbfelder passiert etwas...

Und was passiert auf den Feldern?



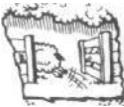
... das Feld mit den Radspuren des Traktors

Wer hier landet, hat Glück, denn dieser Weg führt zur Wiese und der Spieler darf sich ein beliebiges Tier fangen, das er dann vor sich abstellt.



... das Feld mit dem Zaunteil

Hier darf sich der Spieler ein Zaunteil nehmen. Während des Spiels versucht jeder Mitspieler, vier dieser Zaunteile zu sammeln und zu einem kompletten Zaun zusammenzustecken. Denn nur so kann kein Tier mehr weglaufen! Hat ein Spieler bereits einen vollständigen Zaun, dann nimmt er sich natürlich kein weiteres Zaunteil.



... das Feld mit dem flüchtenden Schaf

Oh je, dem Spieler, der auf diesem Feld landet, läuft ein Tier weg! Er muß eines seiner Tiere wieder zurück auf die Wiese stellen. Es sei denn, er hat seine Tiere schon in einem vollständigen Zaun eingefangen, dann entwischt ihm keines mehr! Und wer noch kein Tier gefangen hat, dem läuft auch keines weg!



... das Feld mit der Sonne

All die Tiere einzufangen, ist mühsam, besonders wenn ab und zu eines entwischt und da verfliegt die Zeit wie im Nu! Die Stunden vergehen schnell und so wird bei diesem Symbol der Zeitstein um eine Sonne weiter nach rechts gerückt.



... das Feld mit dem Stern

Wer auf dem lila Glücksfeld landet, darf gleich zwei Dinge tun: er darf sich ein Tier fangen und ein Zaunteil nehmen.

Wichtig: Es muß keine Reihenfolge eingehalten werden! Tiere und Zaunteile werden gleichzeitig gesammelt. Ein Spieler darf sich ein Tier nehmen, obwohl er noch kein Zaunteil besitzt - und umgekehrt.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn vor Sonnenuntergang alle Tiere eingefangen sind, oder wenn der Zeitstein die letzte - untergehende - Sonne erreicht hat.

Gewonnen hat der Spieler, der in seinem vollständig zusammengesteckten, vierteiligen Zaun die meisten Tiere eingefangen hat.

Es kann durchaus sein, daß zwei oder drei Mitspieler gleich viele Tiere eingefangen haben, dann gibt es eben mehrere Gewinner!

Hat keiner der Spieler vier Zaunteile, dann haben die Tiere gewonnen! Vielleicht sind sie einfach zu oft wieder entwischt... und so haben sie es schließlich geschafft, auf der saftigen, grünen Wiese bleiben zu können.

© 1995 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 • D - 88188 Ravensburg



220742

Ravensburger