

Wir spielen Bauernhof

Wer den Stall voller Tiere hat, gewinnt!

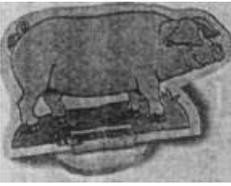


Kidowid
8910 0711
Hochenerstr. 4
Tel. 87713174

Spielanleitung
Rules of the game
Règles du jeu
Reglas de juego
Regole del gioco



Schmidt
International



So geht's zu auf unserem Bauernhof!

Mit dieser Spielanleitung erfährt man, wie zwei bis vier Spieler ab 5 Jahren mit „Wir spielen Bauernhof von Christine Welz tierisch viel Spaß haben.

Das alles gehört zu unserem Bauernhof.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett,
- 4 Spielfiguren, je eine in Rot, Gelb, Grün und Blau,
- 4 Brunnensteine,
- 1 Stanztafel mit den Bauernhoftieren, je vier Kühe, Schweine, Schafe, Hähne,
- 16 Figurenfüßchen,
- 1 Farbwürfel und
- diese Spielanleitung.



Was, ein echter Bauer ist, der hat einen vollen Stall.

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Riecht ihr das auch? Es riecht nach frisch gemähtem Gras und duftendem Heu. In der Ferne hört man die Kirchenglocken, und hinten am Waldrand ist es schon ganz dunkel. Höchste Zeit, dass wir uns um die Bauernhoftiere kümmern und sie von der Weide holen. Mal sehen, wer die meisten Tiere in seinen Stall bringt und so den Wettlauf um den vollsten Stall gewinnt.

Wie das geht? Ganz einfach: Die Kanten des Spielbretts zeigen vier Farben - die Himmelsrichtungen. Wenn man würfelt, muss man in Richtung der gewürfelten Farbe ziehen. Dabei versucht man, mit seiner Spielfigur genau auf ein Feld zu kommen, auf dem ein Tier steht - so holt man es in seinen Stall. Und bloß nicht ärgern, wenn man an einen Brunnen kommt; das Drauf- und Drüberspringen ist nämlich nicht erlaubt.

Hier packt jeder mit an*.

SPIELVORBEREITUNG

- Das Spielbrett ausbreiten und in die Mitte legen.
- Die 4 Brunnen in die vorgesehenen Löcher setzen.
- Die Tiere kommen auf die Felder, auf denen sie auch abgebildet sind.
- Jeder sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf den Bauernhof mit der gleichen Farbe.
(*Spielt man nur zu zweit, benutzt man am besten schräg gegenüberliegende Farben und Startfelder.*)
- Wer am schnellsten sagen kann „*Eine Kuh macht muh, viele Kühe machen Mühe*“ fängt an.
Anschließend geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Vor dem ersten Spielen muss man die Tiere vorsichtig aus der Stanztafel lösen, Damit sie **stehen bleiben, steckt man sie jeweils in die durchsichtigen Figurenfüßchen. Anschließend kommen noch die Brunnen dran: Mit etwas Kleber klebt man die vier Plattchen auf die grauen Brunnensteine. Fertig!*



B

Wer holt die meisten Tiere von der Weide?

SPIELVERLAUF

Jetzt wird's aber Zeit, dass die Tiere endlich heimkommen. Los geht's mit dem Würfel: Wer dran ist, würfelt und guckt dann, wie viele Felder er mit seiner Figur ziehen will. Man darf nämlich immer 1, 2 oder 3 Felder auf einmal ziehen - gerade so, wie man will. Da heißt es gut überlegen. Denn am besten ist es, wenn man auf ein Feld kommt, auf dem eins von den Tieren steht. Aber man darf immer nur in eine Richtung ziehen und auch nur waagrecht oder senkrecht. Und man kann nicht über andere Spielfiguren springen oder sich auf ein Feld setzen, auf dem schon einer steht.

In welche Richtung es geht, sagt einem der Farbwürfel:

Hat man **Rot, Gelb, Grün oder Blau** gewürfelt, zieht man mit seiner Spielfigur 1, 2 oder 3 Felder in Richtung des Spielbrettrandes mit der gleichen Farbe. *So ein Mist:* Steht man genau an diesem Spielbrettrand oder versperrt einem ein Brunnen oder eine andere Spielfigur den Weg, muss man aussetzen. Achtung: Solange man auf seinem Bauernhof steht, darf man insgesamt dreimal würfeln, wenn man sonst nicht ziehen kann.



Zeigt der Würfel einen **schwarzen Stern**, der in alle vier Himmelsrichtungen zeigt, darf man 1, 2 oder 3 Felder in jede beliebige Richtung ziehen - egal, ob zum roten, gelben, grünen oder blauen Spielbrettrand.

Und würfelt man den **bogenförmigen Doppelpfeil**, darf man zwei Tiere auf der Weide gegeneinander vertauschen. So kann man sich sein Wunschtier in die Nähe seiner eigenen Spielfigur holen. Oder man verhindert, dass ein Mitspieler gleich das zweite Tier für ein Paar bekommt. Anschließend darf man gleich noch mal würfeln.



So kommen die Tiere in den Stall: Ganz einfach, indem man mit seiner Spielfigur direkt auf ein Feld kommt, auf dem ein Tier steht. Man nimmt es und stellt es vor sich. Dabei lohnt es sich ganz besonders, Tierpaare zu sammeln. Denn hat man z. B. gleich zwei Schafe, gibt's am Schluss noch einen Extrapunkt zusätzlich.

Gute Nacht.

SPIELENDEN

Sobald kein Tier mehr auf der Weide steht, ist das Spiel vorbei. Jetzt zählt jeder seine Tiere. *Aber psst, schön leise zählen, die Tiere schlafen ja schon.* Für jedes Tier gibt's einen Punkt. Und für jedes Tierpaar noch mal einen Extrapunkt. Hat man also z. B. 3 Schafe, 1 Kuh und 2 Schweine, sind das 8 Punkte, weil man 6 Tiere und zusätzlich je ein Schafs- und ein Schweinepaar hat. Klar, wer insgesamt die meisten Punkte hat, hat gewonnen.