



Für 1 – 4 Spieler ab 10 Jahren, Autor: Uwe Rosenberg
 Design: Fiore GmbH, Illustration: BIGPOINT, Redaktion: André Maack



Liebe Spieler,
 baut bitte zuerst das Spiel so auf, wie es auf dem beigelegten Übersichtsblatt gezeigt wird. Dort findet ihr auch das verwendete Spielmaterial. Farmerama bietet eine Solo- wie auch die Expertenvariante „Profibauer“ an. Die ersten Partien solltet ihr jedoch ohne „Profibauer“ spielen.

Im Folgenden wird das Spiel für 4 Spieler erklärt. Die Besonderheiten bei 2 bzw. 3 Spielern, das Profispiel und auch das Solospiel findet ihr am Ende der Spielregel. Tipp: Lest die Anleitung am besten in Ruhe vor dem Spielabend langsam durch. Erklärt dann das Spiel anhand der Anleitung mit den Bildern.

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Bauern und versuchen, die begehrten Sternchen zu sammeln. Wie auch im Browserspiel hat jeder Spieler sein eigenes Ackerland, auf dem er Futterpflanzen anbauen kann. Diese gedeihen jedoch nur mit Wasser. Wer es schafft, seine Pflanzen erfolgreich anzubauen, kann damit auch seine Tiere füttern und sich irgendwann über deren Erzeugnisse wie z.B. Wolle und Milch freuen. Denn nur für die Erzeugnisse gibt es am Ende des Spiels Sternchen! Wer bei Spielende die meisten Sternchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft in Runden. Jede Runde besteht aus **4 PHASEN**, die nacheinander durchgespielt werden. Alle Spieler durchlaufen die Phasen einer Runde gemeinsam zur gleichen Zeit. Prinzipiell können alle Spieler ihre Aktionen gleichzeitig ausführen. In den ersten paar Runden empfehlen wir jedoch, reihum zu spielen, bis jeder alle Aktionen verinnerlicht hat.

PHASE 1 AKTIONSKARTEN AUSWÄHLEN

PHASE 2 ZIERBAU VERGEBEN

PHASE 3 AKTIONEN AUSFÜHREN

PHASE 4 „AUSMISTEN“

PHASE 1 AKTIONSKARTEN AUSWÄHLEN

Mit den Aktionskarten wählt ihr aus, was ihr in dieser Runde machen wollt. Ihr habt jedes Mal 5 verschiedene Aktionen zur Auswahl.



Wählt nun alle gleichzeitig geheim eine eurer 5 Aktionskarten aus und legt sie verdeckt vor euch ab. Deckt dann die Karten gleichzeitig auf und schaut euch an, wer welche Aktion gelegt hat.



PHASE 2 ZIERBAU VERGEBEN

Haben mehrere Spieler die gleiche Aktionskarte ausgespielt, werden Zierbauten vergeben, ansonsten geht es weiter mit PHASE 3.

Wurden mehrere gleiche Aktionskarten ausgespielt, bekommt ein Spieler, der eine dieser Karten gespielt hat,

ein offen liegendes Zierbau-Plättchen. Er legt es mit der Rückseite nach oben auf eines seiner leeren Felder im Ziergarten. (Sollte der Ziergarten voll sein, nimmt man sich einen weiteren Ziergarten aus der Schachtel.)

Für das Zierbau-Plättchen, das er auswählt, kassiert er **sofort** und **einmalig** die aufgedruckte Belohnung.



Wer bekommt das Plättchen?

Wer das Zierbau-Plättchen erhält, wird durch die Situation der Spieler bestimmt. Schaut hierzu auf die Übersichtskarte.

I. Zuerst wird verglichen, wer von den betroffenen Spielern die wenigsten Zierbauten in seinem Ziergarten hat. Dieser bekommt den Zierbau.

II. Gibt es einen Gleichstand, bekommt der den Zierbau, bei dem mehr Vogelscheuchen auf seinem Ackerland sichtbar sind.

III. Gibt es wieder einen Gleichstand, bekommt der den Zierbau, der weniger Futterpflanzen in seiner Scheune hat.

Gibt es auch wieder einen Gleichstand, wird das Plättchen nicht vergeben (so z.B. in der ersten Runde des Spiels).



Der, der das Plättchen bekommt, wählt eines der beiden Plättchen aus und legt es in seinen Ziergarten.

Für den Fall, dass zweimal 2 Spieler die gleiche Karte gelegt haben, wird ausgelost, wer welchen Zierbau erhält.

PHASE 3 AKTIONEN AUSFÜHREN

Alle Spieler führen gleichzeitig ihre gewählte Aktion aus, auf die sie sich mit ihrer Aktionskarte festgelegt haben. (Beim ersten Spiel empfehlen wir, der Reihe nach vorzugehen und erst später gleichzeitig zu spielen.)

Für die Aktionskarten „Aussäen“, „Ernten“ und „Wasser“ gilt, dass das **Aktionsrad zeigt, wie oft** die Spieler ihre ausgespielte Aktion nacheinander durchführen können. (Die Aktion darf natürlich auch weniger oft durchgeführt werden.)

Jeder dieser Aktionen werden jede Runde durch das Aktionsrad 2 Zahlen zugeordnet: Die Zahl mit dem höheren Wert zeigt an, wie oft ein Spieler die Aktion durchführen kann, wenn er die Aktionskarte **allein** gespielt hat.

Haben **mehrere Spieler die gleiche Aktionskarte** gewählt, zählt die kleinere Zahl für alle Spieler, die diese Aktion gewählt haben.



Die Aktionen im Einzelnen:



Aussäen: Lege 1 Futterpflanze aus deiner Scheune auf ein **leeres Anbaufeld** deines Ackerlandes. Nimm anschließend ein zweites Plättchen **derselben** Futterpflanze (Farbe) aus dem **allgemeinen Vorrat** und lege es auf das erste Plättchen. Dies zusammen ist 1 Aktion „Aussäen“. Für jede Futterpflanze ist je nach Position des Spielerrads ein anderer Abschnitt zum Aussäen vorgesehen. Die Symbole auf dem Rad zeigen an, wo welche Futterpflanze ausgesät werden darf.

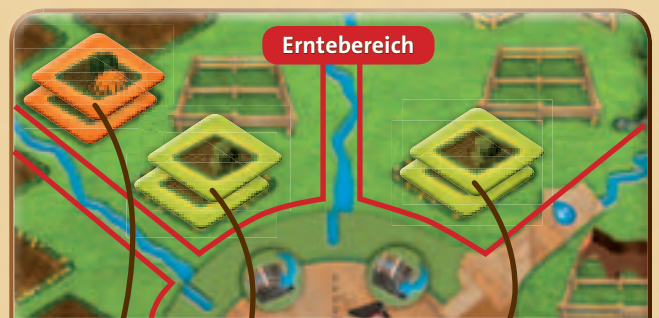


Hier können Mohrrüben gesät werden.

Hier kann Heu gesät werden



Ernten: Nimm 2 aufeinanderliegende Futterplättchen von deinem Ackerland und lege sie in deine Scheune. Dies zusammen ist 1 Aktion „Ernten“. Die Futterpflanzen **müssen** sich dabei im grünen Erntebereich des Spielerrads befinden.



1 x ernten

1 x ernten

1 x ernten



Wasser: Für jede Aktion „Wasser“ auf dem Aktionsrad darfst du dir ein Wasserplättchen aus dem Vorrat nehmen: z.B. 3 Wasserplättchen bei 3x Wasser.



Füttern: Füttere **so oft du möchtest** Tiere, die sich in deinem Stall befinden. Gib je nach Tierart das entsprechende Futter von deiner Scheune in den Vorrat zurück. Hast du ein Tier gefüttert, stell es vom Stall auf die durch den entsprechenden Tierkopf gekennzeichnete Weide. Jede Weide bietet Platz für zwei Tiere.



3 x Mohrrübe

3 x Hafer

So wird gefüttert:

- Schaf → 2x Heu + 2x Hafer
 - Schwein → 3x Mohrrüben + 2x Mais
 - Kuh → 3x Heu + 2x Mais
 - Pferd → 3x Mohrrüben + 3x Hafer
- (Die Kosten stehen auch am Stall.)



Sämerei: Nimm von jeder Futterpflanze, die du **nicht** in deiner Scheune hast, 1 Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat und leg es in deine Scheune. Das gilt auch für Wasser. (Futter auf deinem Ackerland spielt dabei keine Rolle.) Anschließend darfst du **einmal** die Aktion „Aussäen“ durchführen.

PHASE 4 „AUSMISTEN“

Alle Spieler nehmen ihre ausgespielten Aktionskarten wieder auf die Hand.



Dann wird das Aktionsrad um **einen Bereich** in Pfeilrichtung weitergedreht. Somit ändern sich jede Runde die Häufigkeiten der Aktionen „Aussäen“, „Ernten“ und „Wasser“.

Anschließend werden die Zierbauten wieder auf zwei offen liegende aufgefüllt. Ist dies nicht möglich, endet das Spiel sofort und es kommt zur Schlusswertung.

Sind noch genügend Zierbauten da, beginnt eine neue Runde mit **PHASE 1**.



JEDERZEIT WÄHREND DES SPIELS

SPIELERRAD



Das Spielerrad kann ausschließlich durch **Abgabe von Wasser** entgegen dem Uhrzeigersinn gedreht werden, das aber **jederzeit** – vor, während oder nach der Durchführung der Aktionen. Pro Ackerbereich, um den das Spielerrad gedreht wird, muss 1 Wasser abgegeben werden. Achtung: Es kann nur gedreht werden, wenn der Balken des Rades dabei über einen **komplett leeren** Ackerbereich zieht.

Tipp: Es ist es z.B. möglich, vor der Aktion „Aussäen“ mit einem Wasser das Spielerrad einen Abschnitt zu drehen, einmal auszusäen, dann ein weiteres Wasser auszugeben, um das Rad zu drehen und zwei weitere Aktionen „Aussäen“ durchzuführen. Das Gleiche gilt natürlich auch für das Ernten.

ERZEUGNISSE

Immer wenn das Spielerrad so weit gedreht ist, dass ein Tier auf der Weide mit dem „Schnuller“ steht, kommt es sofort und **automatisch** zurück in den Stall. Auf der Punktetafel des Spielers wird der Anzeiger des entsprechenden Tieres/Erzeugnisses um 1 Position nach oben geschoben. Der Spieler hat also die begehrten Sternchen gesammelt.



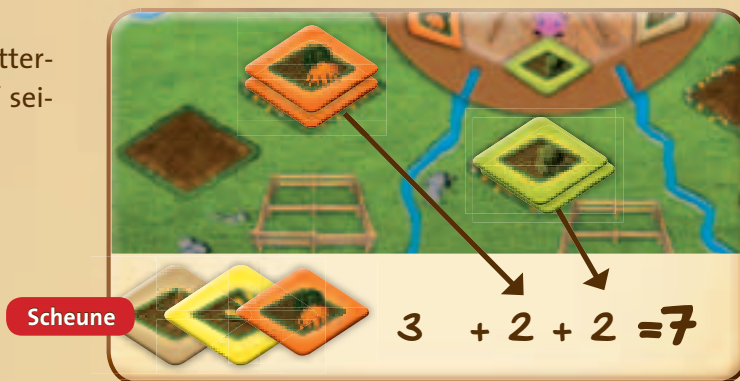
SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Wenn ein Zierbau-Plättchen aufgefüllt werden müsste, aber der Stapel mit den Zierbauten leer ist, endet das Spiel sofort.

Zuerst zählt jeder Spieler, wie viele Sternchen er für die erwirtschafteten Erzeugnisse (Wolle, Trüffel, Milch und Reitstunden) bekommen hat.

	27
	+ 30
	+ 42
	+ 36
	=135

Hinzu zählt man noch 1 Sternchen für jedes Futterplättchen, das man in seiner Scheune und auf seinem Ackerland hat.



3 Sternchen für jeden Zierbau mit Sternchensymbol.



Außerdem zählen die Tiere, die sich noch auf den Weiden befinden, die im Stall sichtbaren Sternchen.



Es gewinnt der Spieler, der in Summe die meisten Sternchen gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten derjenige, der mehr Wasser in seiner Scheune hat.

=153

BESONDERHEITEN FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

PHASE 1 - Aktionskarten spielen: Jeder Spieler spielt 2 Aktionskarten aus. In welcher Reihenfolge er die Aktionen in **PHASE 3** ausführt, bleibt dem Spieler überlassen.

PHASE 2 - ZIERBAU VERGEBEN

Wenn beide Spieler zweimal die gleiche Aktionskarte ausgespielt haben, werden 2 Zierbauplättchen vergeben. Sie werden nacheinander verteilt und nach der Vergabe des ersten wird neu ermittelt, wer das zweite bekommt: Der erste Spieler kann sich das Zierbau-Plättchen aussuchen, der zweite muss sich mit dem verbleibenden begnügen. (Nicht selten gehen beide Zierbau-Plättchen an denselben Spieler).

BESONDERHEITEN FÜR DAS SPIEL ZU DRITT

PHASE 1 - Aktionskarten spielen: Ein Spieler bekommt das „Chef-Schaf“. Er darf in dieser Runde 2 Aktionskarten ausspielen. In welcher Reihenfolge er die gewählten Aktionen ausführt, bleibt ihm überlassen. Am Ende der Runde in **PHASE 4** wandert das „Chef-Schaf“ im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler.

SPIELEND - Sind in **PHASE 4** nicht mehr genügend Zierbau-Plättchen zum Auffüllen vorhanden, werden noch so viele Runden gespielt, bis jeder Spieler gleich oft das „Chef-Schaf“ hatte, und damit den Vorteil hatte, 2 Aktionskarten spielen zu dürfen. Für diese letzten Runden wird der verdeckte Stapel der Zierbau-Plättchen um die aussortierten Plättchen erweitert. (Somit kann bis zum Ende des Spiels immer auf 2 Zierbau-Plättchen aufgefüllt werden.)



- PROFIBAUER -

Beim Profibauer gelten die gleichen Regeln wie im Basisspiel. Zusätzlich gibt es drei kleine Änderungen:

- Die 5 Zierbauten mit den dunklen Brettern werden bei der Vorbereitung mit eingemischt.
- Der Zierbau wird vergeben wie auf der Übersichtskarte auf der Seite „Profispiel“ beschrieben.
- Das Wasser hat noch eine weitere Funktion. Die Zahl der Aktionen „Aussäen“ bzw. „Ernten“ kann jeweils für 1 Wasser um 1 erhöht werden. Es können hierbei beliebig viele Wasserplättchen eingesetzt werden.

Beispiel: Aussäen steht auf 4/2. Philipp und Tina spielen beide die Karte Aussäen. Philipp und Tina dürfen jetzt 2x Aussäen. Philipp gibt aber noch 3x Wasser zurück in den Vorrat und sät somit 5x aus.

- DAS SOLOSPIEL -

Als Solospieler machst du einen Spielzug nach dem anderen. Dein Ziel ist es, mindestens 150 Punkte zu erreichen.

Vorbereitung



Sortiere aus den Aktionskarten je 1 Aktionskarte „Wasser“, „Aussäen“ und „Ernten“ aus. Misch diese 3 Karten und leg sie verdeckt als ein Aktionsstapel vor dir ab. Von den restlichen Karten benötigst du je 2 Karten „Wasser“, „Aussäen“ und „Ernten“. Misch diese 6 Karten und leg sie neben den Aktionsstapel verdeckt als Nachschubstapel ab. Die restlichen Aktionskarten und die Zierbauten kommen ganz aus dem Spiel.

Das Aktionsrad kommt zusammen mit dem Vorrat in die Mitte des Tisches. Vom Wasser werden nur 4 Stück in den allgemeinen Vorrat gelegt, die restlichen Wasserplättchen werden nicht benötigt. Die drei Marken „Sonderaktion“ werden bereitgelegt. Ansonsten erhältst du alles, was auch auf dem Aufbaublatt für das Mehrpersonenspiel beschrieben ist.

Spielablauf - Ein Spielzug besteht aus drei Teilen.

1. Du deckst die oberste Karte des Aktionsstapels auf und legst sie daneben. Ist es eine Wasserkarte, musst du das Aktionsrad in Pfeilrichtung um einen Fluss weiterdrehen. Die Karte zeigt an, welche Aktion in dieser Runde besonders gut ist. Falls der Aktionsstapel leer ist, mischst du die oberste Karte des Nachschubstapels in die abgelegten Karten ein, ohne dir diese Karte anzusehen und bildest einen neuen Aktionsstapel.

Danach legst du den Aktionsstapel wieder verdeckt ab. Mit jeder Nachschubkarte, die eingemischt wird, erhältst du zusätzlich eine Marke „Sonderaktion“ in deinen Vorrat. Mehr als drei Sonderaktionsmarken darfst du nicht gleichzeitig haben.

(Der erste Aktionsstapel umfasst damit 3 Karten. Die erste Marke „Sonderaktion“ erhältst du also nach dem dritten Spielzug. Danach mischst du eine Karte vom Nachschubstapel ein; der zweite Aktionsstapel umfasst dann 4 Karten etc. Der letzte Aktionsstapel besteht aus 9 Karten.)

Apropos: In der Anleitung verbirgt sich ein Rätsel, für das es eine online-Belohnung gibt! Alles was ihr dafür braucht, sind etwas Hirnschmalz und zwei Codes, von denen ihr einen bereits besitzt ... viel Erfolg!

2. Gefällt dir die aufgedeckte Aktionskarte aus 1. nicht, kannst du diese Karte verdeckt unter den Aktionsstapel legen und anschließend eine neue Aktionskarte aufdecken. Dafür musst du eine Marke „Sonderaktion“ in den Vorrat abgeben. (Auch mit Wasserkarten, die du unter den Aktionsstapel schiebst, musst du das Aktionsrad drehen. Mit der neu aufgedeckten Aktionskarte wird wie in 1. verfahren.)

3. Anschließend führst du eine der 5 Aktionen „Wasser“, „Aussäen“, „Ernten“, „Füttern“ oder „Sämerei“ durch – **egal welche Karte in 1. aufgedeckt wurde.** Die Durchführung dieser Aktionen entspricht der im Mehrpersonenspiel. Das Aktionsrad zeigt demnach an, wie oft die Aktionen „Wasser“, „Aussäen“ bzw. „Ernten“ genutzt werden dürfen. Im Solospiel gelten immer die zweiten (also niedrigeren) Zahlen. **Wichtige Ausnahme:** Bei der Aktion, die in 1. aufgedeckt wurde gilt die erste, also höhere Zahl. Falls du die Aktion „Wasser“ wählst und sich nicht genügend Wasser im allgemeinen Vorrat befindet, erhältst du entsprechend weniger. (Bei den Aktionen „Füttern“ und „Sämerei“ spielen Aktionskarte und Aktionsrad keine Rolle.)

Jederzeit-Aktion

Du kannst jederzeit eine Marke „Sonderaktion“ abgeben, um dir dafür eine der fünf Waren (eine Futterpflanze oder ein Wasser) frei auszuwählen.

Spielende der Solopartie

Das Solospiel endet nach genau 42 Spielzügen, wenn in 1. des Spielzuges eine Aktionskarte vom Nachschubstapel gezogen werden soll, aber keine Karte mehr da ist. Anschließend wird wie im Spiel mit 2-4 Personen gewertet.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH – Postfach 24 60 – D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG – Grundstr. 9 – CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Licensed by Bigpoint - www.farmerama.com



FARMERAMA

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 10 ans, auteur : Uwe Rosenberg
Design : Fiore GmbH, illustrations : BIGPOINT, rédaction : André Maack

Chers joueurs,

Commencez par préparer la partie de la manière indiquée sur la fiche jointe. Vous y trouverez aussi la description du matériel utilisé dans le jeu. « Farmerama » comporte une variante pour jouer en solo et une autre pour les joueurs avancés. Cependant, pour les premières parties, il est conseillé de ne pas jouer à la variante pour les joueurs avancés.

Le jeu expliqué ci-après correspond à la partie pour 4 joueurs. Les particularités de la partie à 2 ou à 3 joueurs, la variante pour les joueurs avancés et la variante pour jouer en solo se trouvent à la fin de la règle du jeu. Conseil : prenez votre temps, lisez tranquillement la règle avant la soirée où vous jouerez pour la première fois. Vous pourrez ensuite expliquer le fonctionnement du jeu à l'aide des illustrations de la règle.

IDEE ET BUT DU JEU

Les joueurs endossent le rôle de fermiers et essaient de gagner de précieuses petites étoiles. Comme dans le jeu en ligne, chaque joueur a son propre terrain arable, sur lequel il peut cultiver des plantes fourragères. Celles-ci ne poussent cependant qu'avec de l'eau. Ceux qui parviennent à cultiver leurs plantes correctement peuvent s'en servir pour nourrir leurs animaux et finissent par obtenir des produits comme de la laine ou du lait. A la fin, seuls les produits seront récompensés par de petites étoiles ! Celui qui aura obtenu le plus d'étoiles à la fin de la partie sera le gagnant.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en plusieurs tours. Chaque tour est constitué de **4 PHASES** effectuées l'une après l'autre. Tous les joueurs effectuent ensemble les phases d'un tour, en même temps. En principe, tous les joueurs peuvent exécuter leurs actions simultanément. Pour les premiers tours, nous vous conseillons cependant de jouer à tour de rôle jusqu'à ce que chacun ait bien assimilé toutes les actions.

PHASE 1 CHOISIR UNE CARTE D'ACTION

PHASE 2 ATTRIBUER UN ÉDIFICE DÉCORATIF

PHASE 3 RÉALISER DES ACTIONS

PHASE 4 « NETTOYER »

PHASE 1 CHOISIR UNE CARTE D'ACTION

Avec les cartes d'action, vous choisissez ce que vous voulez faire au cours de ce tour. Vous avez à chaque fois le choix entre 5 actions différentes. Choisissez tous en

même temps l'une de vos 5 cartes d'action, sans la montrer aux autres, et posez-la devant vous, face cachée. Puis retournez tous votre carte simultanément et regardez qui a choisi quelle action.



PHASE 2 ATTRIBUER UN ÉDIFICE DÉCORATIF

Si plusieurs joueurs ont posé la même carte d'action, on attribue les édifices décoratifs, sinon, on continue directement avec la PHASE 3.

Si plusieurs cartes d'action identiques ont été posées, un joueur qui a joué l'une de ces cartes reçoit l'une des tuiles d'édifices décoratifs posées face visible. Il la place sur l'une des cases vides de son jardin d'agrément, le verso au-dessus. (Si son jardin est plein, le joueur prend un autre jardin d'agrément dans la boîte du jeu.) Pour la tuile d'édifice décoratif qu'il choisit, il reçoit **immédiatement** et **une seule fois** la récompense indiquée sur la tuile.



Qui reçoit la tuile ?

C'est la situation des joueurs qui détermine celui qui reçoit la tuile d'édifice décoratif. Regardez sur la carte récapitulative.

- I. On compare d'abord pour savoir lequel des joueurs concernés a le moins d'édifices décoratifs dans son jardin d'agrément. Ce joueur reçoit l'édifice décoratif.
 - II. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus d'épouvantails visibles sur sa terre arable qui reçoit l'édifice décoratif.
 - III. S'il y a toujours égalité, c'est celui qui a le moins de plantes fourragères dans sa grange qui reçoit l'édifice décoratif.
- S'il y a toujours égalité, la tuile n'est pas attribuée (comme par ex. au premier tour du jeu).



Le joueur auquel la tuile est attribuée choisit l'une des deux tuiles étalées et la place dans son jardin d'agrément.

Si deux duos de joueurs ont posé des cartes identiques, on tire au sort pour savoir quel édifice décoratif sera attribué au gagnant de chaque duo.

PHASE 3 RÉALISER DES ACTIONS

Tous les joueurs exécutent simultanément l'action choisie, qu'ils ont déterminée en posant leur carte d'action. (Lorsque vous jouez pour la première fois, nous vous recommandons de procéder à tour de rôle et de ne jouer simultanément qu'un peu plus tard.)

Pour les cartes d'action « Semer », « Récolter » et « Eau », **la roue d'action montre combien** de fois à la suite les joueurs peuvent exécuter leur action. (L'action peut bien sûr aussi être exécutée moins de fois).

A chaque tour, 2 nombres sont associés à chacune de ces actions par la roue d'action. Le nombre le plus élevé indique combien de fois un joueur peut exécuter l'action s'il est **le seul** à avoir joué cette carte d'action.

Si **plusieurs joueurs ont choisi la même carte d'action**, c'est le plus petit nombre qui compte, pour tous les joueurs qui ont choisi cette action.

Exemple

« Semer » joué par 1 seul joueur
→ Exécuter jusqu'à 3 x l'action « semer ».

Plusieurs joueurs ont joué la carte « Semer »
→ Exécuter jusqu'à 2 x l'action « semer ».

Les actions en détail :



Semer : Placez 1 plante fourragère de votre grange sur un **champ à cultiver vide** de votre terre arable. Prenez ensuite une deuxième tuile de **la même** plante fourragère (même couleur) dans la **réserve générale** et placez-la sur la première tuile. Tout ceci constitue 1 action « Semer ». Pour chaque plante fourragère, une partie différente de la terre est prévue, en fonction de la position de la roue du joueur. Les symboles sur la roue montrent où peut être semée chaque plante.



Ici, des carottes peuvent être semées.

Ici, du foin peut être semé.



Récolter : Prenez 2 tuiles de plantes fourragères empilées l'une sur l'autre sur votre terre arable et posez-les dans votre grange. Ceci constitue 1 action « Récolter ». Attention, les plantes fourragères **doivent** obligatoirement se trouver dans la zone de récolte (verte) de la roue du joueur.



1 x récolter

1 x récolter

1 x récolter



Eau : Pour chaque action « Eau » sur la roue d'action, vous pouvez prendre une tuile « Eau » dans la réserve, soit par ex. 3 tuiles « Eau » si l'eau est indiquée 3 fois.



Nourrir : Nourrissez **autant de fois que vous le souhaitez** les animaux qui se trouvent dans votre étable. Prenez dans votre grange la nourriture correspondant à chaque type d'animal et remettez-la dans la réserve. Une fois que vous avez nourri un animal, sortez-le de l'étable et placez-le sur le pâturage situé face à la tête d'animal correspondante. Chaque pâturage peut accueillir deux animaux.

La nourriture à donner est la suivante :

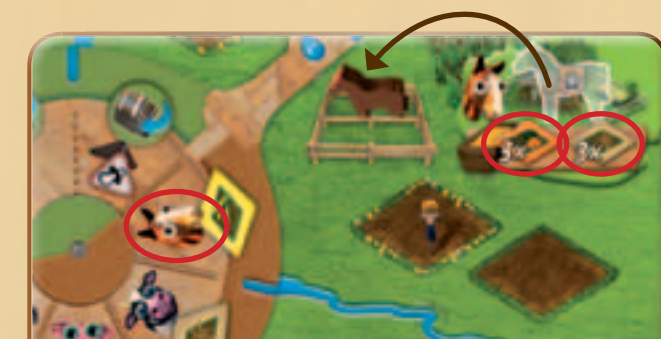
Mouton → 2x foin + 2x avoine

Cochon → 3x carottes + 2x maïs

Vache → 3x foin + 2x maïs

Cheval → 3x carottes + 3x avoine

(Ces valeurs sont également indiquées dans l'étable.)



3 x carottes

3 x avoine



Semences : Prenez dans la réserve générale 1 tuile de chaque plante fourragère que vous n'avez pas dans votre grange et placez-la dans votre grange. C'est aussi valable pour l'eau. (La nourriture sur votre terre arable ne joue ici aucun rôle.) Maintenant, vous pouvez exécuter une fois l'action « Semer ».

PHASE 4 « NETTOYER »

5

Tous les joueurs reprennent en main les cartes d'action jouées.



On tourne ensuite la roue d'action **d'une zone** dans le sens de la flèche. Ainsi, à chaque tour, le nombre de fois que peuvent être exécutées les actions « Semer », « Récolter » et « Eau » change.

Réapprovisionnez maintenant l'étalage d'édifices décoratifs face visible pour qu'il y en ait à nouveau deux. Si ce n'est pas possible, la partie se termine immédiatement et on procède à l'évaluation finale.

S'il y a encore assez d'édifices décoratifs, un nouveau tour démarre en commençant par la **PHASE 1**.



À TOUT MOMENT PENDANT LA PARTIE

ROUE DU JOUEUR



La roue du joueur ne peut être tournée dans le sens inverse des aiguilles d'une montre que si le joueur **redonne de l'eau** en échange, mais **à tout moment** de l'exécution de ses actions, que ce soit avant, pendant ou après. 1 tuile « Eau » doit être remise pour chaque zone tournée de la roue. Attention : on ne peut tourner la roue que si la barre de la roue traverse alors une zone agricole **complètement vide**.

Remarque : Il est possible, par ex., de tourner la roue d'une zone avant l'action « Semer » en échange d'une tuile « Eau », d'exécuter une fois l'action « Semer », puis de rendre une autre tuile « Eau » pour pouvoir tourner la roue et exécuter deux autres actions « Semer ». On peut bien sûr faire la même chose pour l'action « Récolter ».

PRODUITS

A chaque fois que la roue d'un joueur est tournée de telle sorte qu'un animal se trouve sur le pâturage face à la tétine, l'animal est aussitôt et **automatiquement** remis dans l'étable. Sur le tableau de points du joueur, le marqueur de l'animal/du produit correspondant doit être décalé d'1 rang vers le haut. Le joueur a ainsi obtenu quelques-unes des précieuses étoiles.



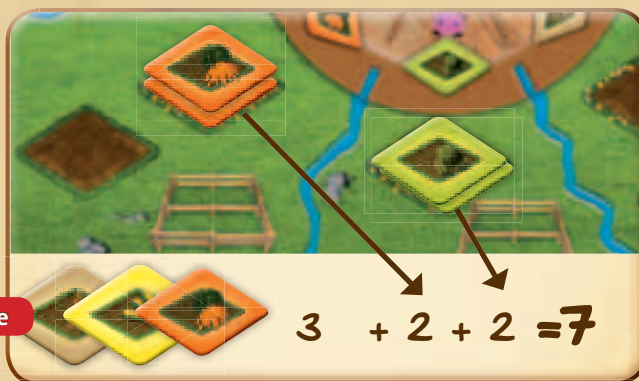
FIN DE LA PARTIE ET ÉVALUATION FINALE

Lorsqu'il faut réapprovisionner l'étalage de tuiles d'édifices décoratifs mais que la pile d'édifices décoratifs est épuisée, la partie se termine immédiatement.

D'abord, chaque joueur compte combien d'étoiles il a reçues pour les produits obtenus (laine, truffes, lait et cours d'équitation).

	27
	+ 30
	+ 42
	+ 36
	=135

On ajoute à cela 1 étoile pour chaque plante fourragère que l'on a dans sa grange et sur sa terre arable.



Puis 3 étoiles pour chaque édifice décoratif portant le symbole de l'étoile.



En outre, les animaux qui se trouvent encore sur les pâturages rapportent le nombre d'étoiles indiqué dans l'étable.



C'est le joueur dont la somme des étoiles est la plus élevée qui gagne.
En cas d'égalité, c'est celui des joueurs concernés qui a le plus d'eau dans sa grange qui gagne.

=153

PARTICULARITÉS DE LA PARTIE À DEUX

PHASE 1 - Jouer des cartes d'action : chaque joueur pose 2 cartes d'action. C'est le joueur qui décide dans quel ordre il exécutera les actions lors de la **PHASE 3**.

PHASE 2 - ATTRIBUER UN ÉDIFICE DÉCORATIF

Si les deux joueurs ont joué deux fois la même carte d'action, 2 édifices décoratifs sont attribués. On les attribue l'un après l'autre et après la remise du premier, on détermine à nouveau qui reçoit le second. Le premier gagnant peut choisir sa tuile d'édifice décoratif, le second doit se contenter de la tuile restante. (Il n'est pas rare que les deux tuiles d'édifices décoratifs reviennent au même joueur.)

PARTICULARITÉS DE LA PARTIE À TROIS

PHASE 1 - Jouer des cartes d'action : l'un des joueurs reçoit le « chef mouton ». Il peut poser 2 cartes d'action au cours de ce tour. C'est lui qui décide dans quel ordre il exécutera les actions choisies. A la fin du tour, lors de la **PHASE 4**, le « chef mouton » est remis au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

SPIELENDÉ - Si durant la **PHASE 4**, il n'y a plus assez de tuiles d'édifices décoratifs pour réapprovisionner l'étalage, on joue encore le nombre de tours nécessaires pour que chaque joueur ait eu le même nombre de fois le « chef mouton » et l'avantage de pouvoir jouer 2 cartes d'action. Pour ces derniers tours, on complète la pile d'édifices décoratifs face cachée avec les tuiles mises de côté avant le début de la partie. (Ainsi, l'étalage de 2 tuiles d'édifices décoratifs peut toujours être réapprovisionné jusqu'à la fin de la partie.)



- POUR DES JOUEURS AVANCÉS -

Dans la variante pour les joueurs avancés, les mêmes règles que dans le jeu de base s'appliquent. Il y a en outre trois petites modifications :

- Les 5 édifices décoratifs avec les poutres en bois sombre doivent être ajoutés aux autres lors des préparatifs.
- L'édifice décoratif est attribué de la manière indiquée sur la carte récapitulative, du côté « pour des joueurs avancés ».
- L'eau a une fonction supplémentaire. Le nombre d'actions « Semer » ou « Récolter » peut être augmenté d'1 unité en échange d'1 tuile « Eau ». On peut redonner à cet effet autant de tuiles « Eau » qu'on le souhaite.

Exemple: « Semer » se trouve sur 4/2. Philippe et Tina ont tous les deux posé la carte « Semer ». Philippe et Tina peuvent maintenant semer 2 fois chacun. Mais Philippe remet en plus 3 tuiles « Eau » dans la réserve et peut ainsi exécuter l'action « Semer » 5 fois en tout.

- LA PARTIE EN SOLO -

Lors d'une partie en solo, vous jouez un tour après l'autre. Votre objectif est d'obtenir au moins 150 points.

Préparatifs



Prenez dans les cartes d'action 1 carte « Eau », 1 carte « Semer » et 1 carte « Récolter ». Mélangez ces 3 cartes et empilez-les devant vous, face cachée. Elles constituent la pile d'action. Sortez des cartes restantes 2 cartes « Eau », 2 cartes « Semer » et 2 cartes « Récolter ». Mélangez ces 6 cartes et empilez-les, face cachée, à côté de la pile d'action. Elles constituent la pile de ravitaillement. Retirez du jeu les cartes d'action restantes et les édifices décoratifs.

Posez la roue d'action au centre de la table, avec la réserve. Placez seulement 4 tuiles « Eau » dans la réserve générale, vous n'avez pas besoin des tuiles « Eau » restantes. Posez sur la table les trois tuiles « Action spéciale ». Pour le reste, vous prenez tout ce qui est décrit sur la fiche des préparatifs pour une partie à plusieurs.

Déroulement de la partie - Un tour se déroule en trois étapes.

1. Retournez la première carte de la pile d'action et posez-la à côté de la pile. Si c'est une carte « Eau », vous devez tourner la roue d'action d'une rivière dans le sens de la flèche. La carte montre quelle action est particulièrement avantageuse pour ce tour. Si la pile d'action est épuisée, mélangez la première carte de la pile de ravitaillement – sans la regarder – avec les cartes défaussées pour former une nouvelle pile d'action.

Reposez ensuite la pile d'action, face cachée. A chaque carte de ravitaillement ajoutée à la pile, vous recevez en outre une tuile « Action spéciale » dans votre réserve. Vous ne pouvez pas avoir plus de trois tuiles « Action spéciale » en même temps.

(La première pile d'action comprend 3 cartes. Vous recevez donc la première tuile « Action spéciale » après le troisième tour. Vous ajoutez ensuite une carte de la pile de ravitaillement, la deuxième pile d'action comprend alors 4 cartes, et ainsi de suite. La dernière pile d'action compte 9 cartes.)

2. Si la carte d'action retournée en 1. ne vous plaît pas, vous pouvez replacer cette carte, face cachée, sous la pile d'action, puis retourner une nouvelle carte d'action. Vous devez pour cela remettre

une tuile « Action spéciale » dans la réserve. (Même pour les cartes « Eau » que vous remettez sous la pile d'action, vous devez tourner la roue d'action.) Avec la nouvelle carte d'action, vous procédez comme indiqué en 1.

3. Exécutez ensuite l'une des 5 actions « Eau », « Semer », « Récolter », « Nourrir » ou « Semences », quelle que soit la carte retournée en 1. Ces actions doivent être réalisées de la même façon que ce qui est décrit pour la partie à plusieurs. La roue d'action montre combien de fois les actions « Eau », « Semer » ou « Récolter » peuvent être utilisées. Dans la partie en solo, ce sont toujours les deuxièmes nombres (les plus petits) qui comptent. Exception importante : pour l'action correspondant à la carte retournée en 1., c'est le premier nombre (le plus élevé) qui compte. Si vous avez choisi l'action « Eau » et qu'il n'y a pas assez d'eau dans la réserve générale, vous en recevez simplement moins. (Pour les actions « Nourrir » et « Semences », la carte d'action et la roue d'action ne jouent aucun rôle.)

Action réalisable à tout moment

A tout moment, vous pouvez rendre une tuile « Action spéciale » pour pouvoir choisir librement l'une des cinq denrées (une plante fourragère ou une tuile « Eau »).

Fin de la partie en solo

La partie en solo se termine après exactement 42 tours, lorsque durant l'étape 1. du tour, une carte de la pile de ravitaillement devrait être piochée, mais qu'il n'y en a plus. Procédez alors à l'évaluation comme dans la partie pour 2 à 4 personnes.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH – Postfach 24 60 – D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG – Grundstr. 9 – CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com
Licenced by Bigpoint - www.farmerama.com



Per 1-4 giocatori dai 10 anni, Autore: Uwe Rosenberg
Design: Flore GmbH, Illustrazioni: BIGPOINT, Redazione: André Mack



Cari giocatori,
per favore montate prima il gioco come mostrato sul foglio sinottico. In esso trovate anche il materiale per il gioco. Farmerama offre inoltre una variante solitaria e una 'agricoltore professionista' per esperti. Vi consigliamo però di giocare le prime partite senza gli 'agricoltori professionisti'.

In seguito vi spieghiamo il gioco per 4 partecipanti. Le particolarità del gioco in 2 o 3, il gioco per esperti e il gioco solitario si trovano alla fine del regolamento. Consiglio: leggete il regolamento con calma e lentamente prima della serata da gioco. Spiegate poi il gioco in base alle immagini.

IDEA E OBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori assumono il ruolo di contadini e tentano di raccogliere le stelle ricercate. Proprio come nel gioco online, ogni giocatore ha il suo podere personale sul quale coltivare le piante da mangime. Per crescere hanno però bisogno dell'acqua. Chi riesce a coltivare le sue piante con successo, può darne da mangiare ai propri animali e godere più in là dei loro prodotti, come p. es. la lana e il latte. Perché soltanto per tali prodotti alla fine si riceveranno le stelle! Chi alla fine del gioco avrà raccolto più stelle, sarà il vincitore.

SVOLGIMENTO

Il gioco si svolge in manche. Ogni manche è composta di **4 FASI** giocate di seguito. Tutti i giocatori percorrono assieme e allo stesso tempo le fasi di una manche. Per principio, tutti possono eseguire le loro azioni contemporaneamente. Nei primi turni però è consigliato giocare uno dopo l'altro, finché tutti non abbiano interiorizzato tutte le azioni.

FASE 1 SCEGLIERE LE CARTE-AZIONE

FASE 2 CONSEGNARE LA DECORAZIONE

FASE 3 ESEGUIRE LE AZIONI

FASE 4 "RIORDINARE"

FASE 1 SCEGLIERE LE CARTE-AZIONE

Con le carte-azione decidete ciò che volete fare nella manche attuale, avendo ogni volta la scelta tra 5 azioni diverse.

Ciascuno dunque sceglie contemporaneamente e in segreto una delle sue 5 carte-azione e la pone coperta davanti a sé. Poi scoprite tutti assieme le vostre carte e guardate chi ha scelto quale azione.



FASE 2 CONSEGNARE LA DECORAZIONE

Se più giocatori hanno giocato la stessa carta-azione, si assegnano le decorazioni, altrimenti si passa alla **FASE 3**.

In caso di più carte-azione identiche giocate, uno dei giocatori che ha giocato una di queste carte ottiene una tessera decorazione dal centro tavolo e la depone col retro in alto su uno dei suoi campi liberi nel proprio giardino. (Se il giardino dovesse essere pieno, prendetene uno nuovo dalla scatola.) Per la tessera decorazione che egli sceglie, il giocatore incassa **subito** e **una sola** volta il premio stampatovi.



Chi riceve la decorazione?

Ciò si decide in base alla situazione dei giocatori. Guardate a proposito la carta sinottica.

I. Prima si verifica chi dei giocatori interessati abbia meno decorazioni nel proprio giardino. Costui riceve la decorazione.

II. In caso di parità, il giocatore con più spaventapasseri sul suo podere ottiene la decorazione.

III. In caso di una nuova parità, il giocatore con meno cibo nel proprio granaio riceve la decorazione.

Se di nuovo ci fosse una parità, la tessera non va consegnata a nessuno (può avvenire p. es. nel primo turno del gioco).

Chi riceve la tessera, ne sceglie una delle due e la depone nel suo giardino.

In caso che 2 giocatori abbiano giocato due volte la carta identica, si sorteggia chi riceverà quale decorazione.

FASE 3 ESEGUIRE LE AZIONI

Tutti i giocatori compiono contemporaneamente la loro azione stabilita per mezzo della carta-azione. (Nella prima partita si consiglia di procedere all'inizio uno dopo l'altro e più in avanti tutti assieme.)

Per le carte-azione "seminare", "raccolgere" e "acqua" bisogna guardare la **ruota azione** che **indica quante** volte di seguito i giocatori possono eseguire la loro azione giocata. (L'azione può essere eseguita anche meno volte.)

In ogni manche si attribuiscono 2 numeri a ognuno di queste azioni: il numero col valore maggiore indica quante volte il giocatore può svolgere l'azione se è stato **l'unico** a giocare tale carta-azione.

Se sono stati **più giocatori** a scegliere **la stessa carta-azione**, vale il numero minore per tutti i giocatori con tale azione.

Esempio

unica carta "seminare" giocata
→ eseguire fino a 3x l'azione "seminare"

più carte "seminare" giocate
→ eseguire fino a 2x l'azione "seminare"

Le azioni in dettaglio:



Seminare: poni 1 pianta mangime del tuo granaio su un campo libero nel tuo podere. Prendi poi una tessera della **stessa** pianta (colore) dalla **scorta generale** e ponila sulla prima tessera. Tutto ciò è 1 sola azione “seminare”. Secondo la posizione della ruota personale, per ogni pianta vi è un'altra area, dove seminare. I simboli sulla ruota mostrano, dove seminare la rispettiva pianta.



Qui puoi seminare le carote.

Qui puoi seminare il fieno.



Raccogliere: prendi 2 tessere mangime accatastate dal tuo podere e ponile nel tuo granaio. Tutto ciò è 1 sola azione “raccogliere”. Le piante mangime **devono** essere nella zona di raccolta verde della ruota personale.



1 x raccogliere 1 x raccogliere 1 x raccogliere



Acqua: per ogni azione “acqua” sulla ruota azione puoi prendere una tessera d'acqua dalla scorta: p. es. 3 tessere d'acqua per 3x acqua.



Foraggiare: dai **tutte le volte che vuoi** da mangiare agli animali che sono nella tua stalla. Prendi, secondo il tipo d'animale, il mangime adatto dal tuo granaio e rimettilo nella scorta. Dopo aver dato da mangiare ad un animale, escilo dalla stalla e mettilo sul pascolo contrassegnato dalla rispettiva testa di animale. Ogni pascolo offre spazio per due animali.

Che cosa foraggiare:

- pecora → 2x fieno + 2x avena
- maiale → 3x carote + 2x mais
- mucca → 3x fieno + 2x mais
- cavallo → 3x carote + 3x avena

(I costi sono anche riportati presso la stalla.)



3 x carote

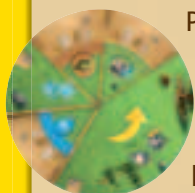
3 x avena



Semenze: prendi di ogni pianta che non hai nel tuo granaio 1 tessera dalla scorta generale e deponila nel tuo granaio. Ciò vale anche per l'acqua. (Il cibo sui tuoi campi non conta.) Infine puoi eseguire una volta l'azione “seminare”.

FASE 4 „RIORDINARE“

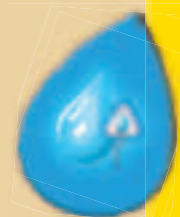
Tutti riprendono in mano le loro carte-azione giocate.



Poi si gira la ruota azione di **una zona** in avanti seguendo il senso della freccia. Di tal modo cambiano in ogni manche le frequenze delle azioni “seminare”, “raccolgere” e “acqua”.

Infine s’integrano le decorazioni affinché ve ne siano di nuovo due aperte. Se ciò non è possibile, la partita termina immediatamente e si passa alla valutazione.

Se vi sono ancora decorazioni sufficienti, si comincia una nuova manche dalla **FASE 1**.



IN OGNI MOMENTO DEL GIOCO

RUOTA PERSONALE



La ruota personale può essere girata in senso antiorario soltanto **consegnando dell’acqua**, questo però **in ogni momento** – prima, durante o dopo il compimento delle azioni. Per ogni area che si fa avanzare la ruota personale, bisogna consegnare 1 tessera d’acqua. Attenzione: la ruota può essere girata soltanto se nella mossa la trave della ruota passa su un’area **completamente vuota**.

Consiglio: prima di “seminare” è p. es. possibile girare con una tessera d’acqua la ruota personale di un’area, poi seminare una volta, dopo ciò pagare una nuova tessera d’acqua per girare la ruota e infine eseguire altre due volte l’azione “seminare”. Lo stesso vale certamente anche per il raccogliere.

I PRODOTTI

Ogni volta che la ruota è girata fino a tal punto da far apparire sul pascolo un animale col “ciuccio”, esso torna subito e automaticamente nella stalla. Il giocatore sposta sulla sua tabella punteggio l’indicatore del rispettivo animale/prodotto di una posizione in su, avendo dunque raccolto le stelle ricercate.



FINE DEL GIOCO E VALUTAZIONE FINALE

Se bisogna integrare le scorte di decorazioni al centro tavolo e il mazzo delle decorazioni è finito, il gioco termina direttamente.

Prima ogni giocatore conta quante stelle ha ricevuto per i suoi prodotti ottenuti (lana, tartufi, latte e lezioni di equitazione).

	27
	+ 30
	+ 42
	+ 36
=	135

Poi addiziona 1 stella per ogni pianta mangime che ha nel suo granaio e nei campi.



Inoltre 3 stelle per ogni decorazione con un simbolo di stella.



Anche gli animali sul pascolo riportano le stelle indicate sulla stalla.



Vince il giocatore che in somma avrà raccolto il maggior numero di stelle. In caso di parità vince chi inoltre ha più acqua nel suo granaio.

=153

PARTICOLARITÀ PER IL GIOCO IN DUE

FASE 1 - Giocare le carte-azione: ogni giocatore gioca 2 carte-azione. In **FASE 3** potrà poi scegliere a piacere in quale ordine vorrà eseguire le sue azioni.

FASE 2 - CONSEGNARE LA DECORAZIONE

Se entrambi i giocatori hanno giocato per due volte la stessa carta-azione, vanno consegnate 2 decorazioni. Esse vanno distribuite una dopo l'altra, e dopo aver distribuito la prima, bisogna di nuovo esaminare a chi spetta la seconda tessera: il primo giocatore potrà scegliere una delle due decorazioni, il secondo dovrà accontentarsi di quella restante. (Non di rado le due tessere vanno date allo stesso giocatore.)

PARTICOLARITÀ PER IL GIOCO IN TRE

FASE 1 - Giocare le carte incarico: un giocatore riceve la "capopecora" e potrà giocare nella manche attuale 2 carte-azione. Più in avanti sceglierà in quale ordine eseguire le sue azioni. Alla fine della manche, in **FASE 4**, la "capopecora" passa in senso orario al prossimo giocatore.

FINE DEL GIOCO - Se in **FASE 4** mancano le decorazioni per integrarle al centro tavolo, si continua a giocare per tante manche, fin quando tutti non abbiano avuto altrettanto spesso la "capopecora" e quindi lo stesso vantaggio di giocare 2 carte-azione. Per queste ultime manche la scorta delle decorazioni va integrata con le tessere scartate. (In tal modo si avranno sempre 2 tessere decorazione al centro tavolo.)



- L'AGRICOLTORE PROFESSIONISTA -

Per l'agricoltore professionista valgono le stesse regole del gioco base, con 3 sole differenze:

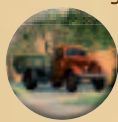
- All'inizio, le 5 decorazioni con le travi scure vanno mischiate insieme alle altre.
- La decorazione va consegnata come descritto sulla carta sinottica nel punto "gioco per professionisti".
- L'acqua ha anche una nuova funzione. Il numero delle azioni "seminare" e "raccogliere" può aumentare di 1 dando 1 tessera d'acqua. Potete inoltre impiegare tante tessere d'acqua quanto volete.

Esempio: L'azione seminare sta su 4/2. Filippo e Tina giocano entrambi la carta seminare. Essi possono dunque seminare 2 volte. Filippo rimette altre 3 tessere d'acqua nella scorta generale e semina dunque 5 volte.

- IL GIOCO SOLITARIO -

Da giocatore solitario fai una mossa dopo l'altra. Il tuo obiettivo è di raggiungere minimo 150 punti.

Preparativi



Scarta dalle carte-azione sempre 1 carta di "acqua", "seminare" e "raccogliere". Mischia queste 3 carte e deponili coperte come mazzo-azione davanti a te. Dalle carte restanti ti servono sempre 2 carte "acqua", "seminare" e "raccogliere". Mischia queste 6 carte e deponile coperte di lato come mazzo riserva. Le carte-azione restanti e le decorazioni vanno completamente eliminate.

La ruota azione e la scorta vanno poste al centro tavolo. Soltanto 4 tessere d'acqua vanno messe nella scorta generale, il resto dell'acqua non serve. Prepara anche i gettoni "azione speciale". Inoltre ricevi tutto ciò che è riportato per il gioco base sul foglio con la composizione del gioco.

Svolgimento - Una mossa consiste in tre parti.

1. Scopri la carta in alto al mazzo-azione e ponila accanto al mazzo. Se è una carta acqua, devi girare la ruota azione in senso della freccia, da un fiume all'altro. La carta mostra quale azione è opportuna nell'attuale manche. Se il mazzo-azione è terminato, mischia la carta in alto al mazzo riserva insieme alle carte giocate e, senza guardare tali carte, forma un nuovo mazzo-azione. Deponilo dunque in modo coperto. Con ogni carta riserva aggiunta ottieni un gettone "azione speciale" per la tua scorta. Non puoi avere più di tre gettoni-azione allo stesso tempo.

(Il primo mazzo-azione contiene 3 carte. Otterrai dunque il primo gettone "azione speciale" dopo la terza mossa. Dopo di ciò aggiungi una carta dal mazzo riserva; il secondo mazzo-azione contiene allora 4 carte ecc. L'ultimo mazzo-azione contiene 9 carte.)

2. Se la carta-azione scoperta in 1. non ti piace, puoi porla coperta sotto il mazzo-azione e scoprirne una nuova. Devi però cedere un tuo gettone "azione speciale" alla scorta. (Anche se metti una carta acqua sotto il mazzo-azione, devi comunque girare la ruota azione. Con la nuova carta-azione scoperta prosegui come in 1.)

3. Poi esegui una delle 5 azioni "acqua", "seminare", "raccogliere", "foraggiare" o "semenze" – **non importa quale carta tu abbia scoperto in 1.** Lo svolgimento delle azioni è come nel gioco base. La ruota azione mostra dunque quante volte eseguire le azioni "acqua", "seminare" o "raccogliere". Nel gioco solitario valgono sempre i secondi numeri (cioè quelli inferiori).

Eccezione importante: per l'azione scoperta in 1. vale il primo numero, cioè quello maggiore. Se scegli l'azione "acqua" e non vi è abbastanza acqua nella scorta generale, ricevi semplicemente meno acqua. (Per le azioni "foraggiare" e "semenze" non conta la ruota azione.)

Azione in ogni tempo

Puoi in ogni tempo cedere un gettone "azione speciale" e scambiarlo per una delle cinque merci (una pianta mangime o l'acqua).

Fine del gioco solitario

Il gioco solitario termina dopo esattamente 42 mosse, e cioè quando in punto 1. della mossa bisogna pescare una carta-azione dal mazzo riserva e le carte sono finite. Si passa dunque alla valutazione svolta come nel gioco base.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH – Postfach 24 60 – D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG – Grundstr. 9 – CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com
Licenced by Bigpoint - www.farmerama.com



Voor 1-4 spelers vanaf 10 jaar, Auteur: Uwe Rosenberg,
Design: Fiore GmbH, Illustraties: BIGPOINT, Redactie: André Maack



Beste spelers,
Bereid s.v.p. eerst het spel voor, zoals je het ziet op het bijgesloten overzichtsblad. Daar leren jullie ook het nodige materiaal kennen. Farmerama biedt tevens een variant voor één speler en een voor zeer ervaren boeren. In het begin raden wij aan om de variant voor ervaren boeren vooralsnog achterwege te laten.

Nu volgen de spelregels voor het spel met 4 spelers. De bijzonderheden bij 2 resp. 3 spelers, het spel voor ervaren boeren en de solovariant vinden jullie aan het eind van de spelregels. Tip: Lees de spelregels vooraf zorgvuldig en in alle rust door. Loop daarbij door het spel aan de hand van de afbeeldingen.

IDEE EN DOEL VAN HET SPEL

De spelers spelen de rol van boeren en proberen zoveel mogelijk sterretjes bij elkaar te boeren. Net als in het browserspel heeft iedere speler zijn eigen akkers waarop hij zijn voedergewassen verbouwen kan. Dat gaat alleen maar als er voldoende water is. Wie er in slaagt om zijn gewassen met succes te verbouwen, kan daarmee ook zijn dieren voeren en vroeg of laat hun opbrengst zoals bijvoorbeeld wol of melk opstrijken. Want die opbrengsten leveren uiteindelijk de broodnodige sterretjes op!

Wie aan het eind van het spel de meeste sterretjes heeft, is de winnaar.

VERLOOP VAN HET SPEL

Het spel verloopt in ronden. Iedere ronde bestaat uit **4 FASEN**, die na elkaar doorgespeeld worden. Alle spelers doorlopen de fasen van een ronde tegelijkertijd. Het komt er op neer dat de spelers hun acties gelijktijdig uitvoeren. Wij raden echter aan de eerste paar ronden om de beurt te spelen, tot iedereen zich alle acties helemaal eigen gemaakt heeft.

- FASE 1** **ACTIEKAARTEN KIEZEN**
- FASE 2** **TUINOBJECTEN WEGGEVEN**
- FASE 3** **ACTIES UITVOEREN**
- FASE 4** **“UITMESTEN”**

FASE 1 ACTIEKAARTEN KIEZEN

Met de gekozen actiekaarten bepaal je, individueel, wat je in deze ronde wil doen. Je hebt elke keer de keuze uit 5 verschillende acties. Kies nu allemaal, tegelijkertijd én in het geheim, één van je 5 actiekaarten uit en leg hem, met de beeldzijde naar beneden, voor je op tafel. Daarna draaien jullie, allemaal tegelijkertijd, de kaarten om en let goed op wie welke actie gekozen heeft.



FASE 2 TUINOBJECTEN WEGGEVEN

Als meer spelers dezelfde actiekaart uitgespeeld hebben, worden tuinobjecten weggegeven. Als dat niet het geval is, wordt deze fase overgeslagen en gaat het verder met **FASE 3**.



Als een aantal gelijke actiekaarten uitgespeeld wordt, krijgt één van de spelers die deze kaarten uitgespeeld hebben een openliggend tuinobject-fiche. Hij legt het met de rugzijde naar boven op één van de lege velden van zijn siertuin. (Als de siertuin vol is, neemt hij een volgende siertuin uit de speldoos.) Voor het tuinobject-fiche dat hij uitkiest, krijgt hij **direct** en **eenmalig** de beloning die erop afgedrukt is.

Wie krijgt het fiche?

Wie het tuinobject-fiche krijgt, wordt door de status van de spelers bepaald. Kijk hiervoor op de overzichtskaart.

- I.** Om te beginnen wordt vergeleken, wie van de betreffende spelers het minste aantal tuinobjecten in zijn siertuin heeft. Deze speler krijgt het tuinobject.
 - II.** Wanneer meer spelers hiervoor in aanmerking komen, krijgt hij het tuinobject bij wie van hen de meeste vogelverschrikkers op zijn akkers te zien zijn.
 - III.** Als er dan nog steeds meer spelers zijn die hieraan voldoen, gaat het tuinobject naar de speler onder hen die het minste aantal voedergewassen in zijn schuur heeft.
- Als er dan nog steeds geen enkele speler is die recht op het tuinobject kan doen gelden, wordt het fiche niet uitgegeven (dus bijvoorbeeld in de eerste ronde van het spel).

Hij die het fiche krijgt, kiest één van de twee fiches en legt het in zijn siertuin.

In het geval dat twee keer 2 spelers dezelfde kaart uitgespeeld hebben, wordt geloot, wie welk tuinobject krijgt.

FASE 3 ACTIE UITVOEREN

Alle spelers voeren tegelijkertijd de actie uit, waarop ze zich met hun uitgespeelde actiekaart vastgelegd hebben. (Bij de eerste keren raden wij aan, dit om de beurt te doen en pas later tegelijkertijd te spelen.)

Voor de actiekaarten "Zaaien", "Oogsten", en "Water" geldt dat de **actie-draaischijf bepaalt, hoe vaak** de spelers hun uitgespeelde actie achter elkaar kunnen uitvoeren. (De actie mag desgewenst ook minder vaak uitgevoerd worden.)

Elk van deze acties krijgt iedere ronde door de actieschijf 2 cijfers toebedeeld: het hoogste cijfer zegt hoe vaak een speler zijn actie uitvoeren kan, mits hij de actiekaart **als enige** gespeeld heeft.

Als meer spelers dezelfde kaart uitgespeeld hebben, telt het lage cijfer voor alle spelers die deze actie gekozen hebben.

Voorbeeld

"Zaaien" door 1 speler gespeeld
→ maximaal 3 x actie "Zaaien" uitvoeren

Meer spelers hebben de kaart "Zaaien" gespeeld
→ maximaal 2 keer actie "Zaaien" uitvoeren

De acties afzonderlijk:



Zaaien: leg 1 voederfiche uit je schuur op een **leeg veld** van je akker. Aansluitend neem je een tweede fiche van **hetzelfde** voedergewas (kleur) uit de **algemene voorraad** en leg het op het eerste fiche. Dit is samen 1 actie "Zaaien". Voor elk voedergewas is, afhankelijk van de stand van de spelers-draaischijf, een andere fase om te zaaien voorzien. De symbolen op de draaischijf geven aan waar welk voedergewas gezaaid mag worden.



Hier kunnen wortelen gezaaid worden.

Hier kan hooi gezaaid worden.



Oogsten: neem 2 op elkaar liggende voederfiches van je akker en leg ze in je schuur. Dit is samen 1 actie "Oogsten". Om te kunnen oogsten **moeten** deze voedergewassen zich in de groene sector Oogsten op de spelers-draai-schijf bevinden.



1 x Oogsten

1 x Oogsten

1 x Oogsten



Water: Voor elke actie "Water" op de actiedraaischijf mag je een waterfiche uit de voorraad nemen: bijvoorbeeld 3 waterfiches bij 3 x water.



Voeren: Voer **zo vaak als je maar wilt** de dieren die in je stal staan. Geef naar gelang het soort dier het juiste voer uit je schuur terug in de algemene voorraad. Nadat je een dier gevoerd hebt, zet je het van de stal op de door de soortgelijke dierenkop gekenmerkte weide. Elke weide biedt plaats aan twee dieren.

Zo wordt gevoerd:

Schaap → 2x hooi + 2x haver

Varken → 3x wortelen + 2x mais

Koe → 3x hooi + 2x mais

Paard → 3x wortelen + 3x haver

(De kosten kun je ook in de stal aflezen.)



3 x wortelen



3 x haver



Zaadhandel: neem voor elk voederfiche dat je **niet** in je schuur hebt liggen, 1 fiche uit de algemene voorraad en leg het in je schuur. Dat geldt ook voor water. (Voer op je akker hoeft je in dit geval niet mee te tellen.) Aansluitend mag je **één keer** de actie "Zaaien" uitvoeren.

FASE 4 "UITMESTEN"

Alle spelers nemen hun uitgespeelde actiekaarten weer in de hand.



Dan wordt de actie-draaischijf **één kavel** in de richting van de pijl verder gedraaid. Hierdoor verandert elke ronde de aantal acties "Zaaïen", "Oogsten", en "Water".

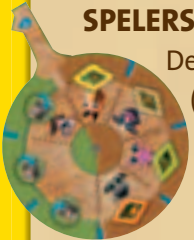
Aansluitend worden de tuinobjecten weer tot twee openliggende fiches aangevuld. Als dit niet mogelijk is, eindigt het spel direct en volgt de eindwaardering.

Zolang er nog genoeg tuinobjecten zijn, begint een nieuwe ronde met **FASE 1**.



STEEDS GEDURENDE HET VERLOOP VAN HET SPEL

SPELERS-DRAAISCHIJF



De spelers-draaischijf kan uitsluitend door het **geven van water** tegen de richting van de wijzers van de klok (naar links) gedraaid worden, maar **alleen** voor, gedurende of na het uitvoeren van de acties. Per kavel, waarlangs de spelers-draaischijf gedraaid wordt, moet 1 keer water afgegeven worden. Let op: de schijf kan alléén gedraaid worden als de balk met het logo "Water" daarbij over een **volledig lege** kavel gaat.

Tip: Het is bijvoorbeeld mogelijk om voor de actie "Zaaïen" met het afgeven van één waterfiche de spelers-draaischijf een kavel verder te draaien, dan eenmaal te zaaïen, dan nog een waterfiche af te geven om de schijf weer te draaien en twee volgende acties "Zaaïen" uit te voeren. Hetzelfde geldt natuurlijk ook voor de actie "Oogsten".

PRODUCTEN

Steeds als de spelersdraaischijf zo ver gedraaid is, dat een dier in de weide met de "fopspeen" staat, gaat het dier direct en **automatisch** terug op stal. Op het puntenbordje van de speler wordt de puntenwijzer van het betreffende dier/product 1 positie naar boven geschoven. Dit levert de speler dus de nodige sterretjes op.



EIND VAN HET SPEL EN SLOTWAARDERING

Wanneer een tuinobject-fiche aangevuld zou moeten worden, maar de stapel met de tuinobjecten is helemaal leeg, eindigt het spel direct.

Eerst telt elke speler hoeveel sterretjes hij met zijn producten (wol, truffels, melk en verhuur van rijpaarden) bij elkaar geboerd heeft.

				27
				+ 30
				+ 42
				+ 36
				=135

Daarbij tellen de spelers nog 1 sterretje voor ieder voederfiche dat in hun schuur en op hun akker ligt.



3 sterretjes voor ieder tuinobject met het sterretjes-symbool.



Bovendien telt voor elk dier dat nog in de wei staat, het aantal sterretjes dat in de stal af te lezen is.



Winnaar is de speler, die in totaal de meeste sterretjes heeft. Als er 2 spelers met hetzelfde resultaat eindigen, wint hij die het meeste water in zijn schuur heeft.

$= 153$

BIJZONDERHEDEN VOOR HET SPEL VOOR TWEE SPELERS

FASE 1 - Actiekaarten spelen: de spelers spelen ieder 2 actiekaarten uit. In welke volgorde de acties in **FASE 3** uitgevoerd worden, bepalen de spelers zelf.

FASE 2 - TUINOBJECTEN WEGGEVEN

Als beide spelers twee keer dezelfde actiekaarten uitspelen, worden 2 tuinobjecten weggegeven. Ze worden één voor één verdeeld en na het weggeven van het eerste wordt opnieuw bepaald wie het tweede krijgt: de eerste speler kan het tuinobject-fiche uitzoeken, de tweede moet eventueel met het overgebleven fiche genoeg nemen (niet zelden gaan beide tuinobjecten naar dezelfde speler).

BIJZONDERHEDEN VOOR HET SPEL VOOR DRIE SPELERS

FASE 1 - Actiekaarten spelen: één van de spelers krijgt het "Chef-schaap". In deze ronde mag hij 2 actiekaarten uitspelen. De volgorde waarin hij de acties uitvoert, bepaalt hij zelf. Aan het einde van **FASE 4** krijgt zijn linker buurman het "Chef-schaap" met het bijbehorende voordeel, enzovoort.

EIND VAN HET SPEL - Als in **FASE 4** niet genoeg tuinobject-fiches voorhanden zijn, worden nog net zoveel ronden gespeeld tot alle spelers even vaak het "Chef-schaap" hadden en daarmee het voordeel om 2 actiekaarten te mogen spelen. Voor deze laatste ronden wordt de stapel tuinobjecten met uit-gesorteerde tuinobject-fiches aangevuld (zodat tot het eind van het spel altijd 2 tuinobjecten beschikbaar zijn).



- ERVAREN BOEREN -

Voor de ervaren boeren gelden dezelfde regels als die van het basisspel. Daar komen drie kleine veranderingen bij:

- De 5 tuinobjecten met de donkere planken worden bij de voorbereiding mee geschud.
- Het tuinobject wordt gegeven zoals beschreven op de overzichtskaarten bij "Spel voor gevorderden".
- Het water krijgt nog een andere functie: Het aantal acties "Zaaien" respectievelijk "Oogsten" kan telkens tegen 1 water met 1 verhoogd worden. Dat kan net zo vaak als de speler wil.

Voorbeeld: Zaaien staat op 4/2. Spelers A en B spelen allebei de kaart Zaaien. A en B mogen dus nu ieder 2 x zaaien. A geeft echter nog 3 x water terug in de voorraad en zaait daarom 5 x.

- HET SOLOSPEL -

Als solospeler doe je de ene zet na de andere. Je doel is om minstens 150 punten (sterretjes) te halen.

Vorbereiding



Sorteer uit de actiekaarten 1 actiekaart "Water", "Zaaien" en "Oogsten". Schud deze 3 actiekaarten en leg ze als actiestapel voor je op tafel, met de beeldzijde naar beneden. Van de resterende kaarten heb je 2 actiekaarten "Water", "Zaaien" en "Oogsten" nodig. Schud deze 6 actiekaarten en leg ze als trekstapel voor je op tafel, ook met de beeldzijde naar beneden. De actiekaarten die dan overblijven en de tuinobjecten gaan helemaal uit het spel.

De actie-draaischijf komt samen met de voorraad in het midden van de tafel. Van de waterfiches worden er maar 4 in de voorraad gelegd, de resterende waterfiches zijn niet nodig. De drie fiches "Speciale actie" worden nu ook klaargelegd. Verder krijg je alle materiaal, zoals op het materiaal spelvoorbereidingsblad voor het spel met meer spelers beschreven is.

Spelvoorbereiding - een complete zet bestaat uit drie delen.

1. Je draait de bovenste kaart van de actiestapel om en legt die naast de stapel. Als het een waterkaart is, moet je de actie-draaischijf in de richting van de pijl een kavel verder draaien. Het uitvoeren van de actie van deze kaart zou in deze ronde het voordeligst kunnen zijn. Als de actiestapel op is, schud je de bovenste kaart van de trekstapel, zonder dat je hem kunt zien, door de uitgespeelde kaarten en vorm zo de nieuwe actiestapel. De nieuwe actiestapel wordt met de beeldzijde naar beneden op tafel gelegd. Met iedere kaart van de trekstapel die in de actiestapel wordt ingevoegd, krijg je een "speciale actie"-fiche. Meer dan drie "speciale actie"-fiches mag je niet tegelijkertijd hebben.

(De eerste actiestapel bestaat uit 3 kaarten. Het eerste "speciale actie"-fiche krijg je dus na de derde zet. Daarna schud je de bovenste kaart van de trekstapel door de uitgespeelde kaarten; de tweede actiestapel bestaat dan dus uit 4 kaarten enzovoort. De laatste actiestapel bestaat uit 9 kaarten.)

2. Bevalt de bovenste kaart van de actiestapel je niet, dan mag je deze kaart, blind, onder de stapel actiekaarten schuiven en vervolgens de nieuwe bovenste actiekaart omdraaien. Dat kost je dan wel een "speciale actie"-fiche, dat je teruglegt in de algemene voorraad. (Bij een waterkaart, die je onder de stapel actiekaarten schuift, moet je toch de actieschuif draaien. Met de nieuw omgedraaide actiekaart wordt als in het 1^{ste} deel verder gespeeld.)

3. Vervolgens voer je één van de 5 acties: "Water", "Zaaien", "Oogsten", "Voederen" of "Zaadhandel" uit – **de in het 1^{ste} deel omgedraaide actiekaart moet dus niet verplicht uitgevoerd worden.**

Het uitvoeren van deze acties is gelijk aan die van het spel voor meer personen. De actie-draaischijf laat zien hoe vaak de acties "Water", "Zaaien" resp. "Oogsten" uitgevoerd mogen worden. In het solospel geldt steeds het tweede, laagste cijfer. **Belangrijke uitzondering:** als je de actie van de in het eerste deel omgedraaide actiekaart uitvoert, geldt het eerste, hogere getal. In het geval je de actie "Water" kiest en er niet genoeg water in de algemene voorraad is, krijg je het water dat nog wel voorradig is. (Bij de acties "Voederen" en "Zaadhandel" spelen actiekaarten en actie-draaischijf geen rol.)

Speciale actie

Je kan op elk gewenst moment een fiche "speciale actie" afgeven, om daarvoor één van de vijf goederen (een voedergewas of water) vrij te kunnen kiezen.

Eind van het solospel

Het solospel eindigt na precies 42 zetten wanneer in het eerste deel van de zet een actiekaart van de trekstapel genomen zou moeten worden maar er geen kaart meer is. Vervolgens wordt net zoals bij het spel voor 2-4 spelers de stand opgemaakt.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH – Postfach 24 60 – D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlt + Ravensburger AG – Grundstr. 9 – CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Licenced by Bigpoint - www.farmerama.com

