

Das große BAUERNHOF SPIEL

Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial:

55 Erntekarten



55 Fragekarten

4 Spielfiguren

1 Sonderwürfel



Rückseite Fragekarten

1 Spielplan



Spielziel:

Wer als erster Spieler acht Karten sammeln kann, gewinnt das Spiel! Doch um Karten zu sammeln, muss man natürlich dem Bauern helfen oder sein Wissen unter Beweis stellen!

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt die dazugehörige Spielfigur auf eines der sieben Felder auf dem Spielplan. Dabei dürfen mehrere Figuren auf dem gleichen Feld stehen. Mischt die 55 Erntekarten gut und legt sie verdeckt neben den Spielplan. Genauso verfährt ihr mit den 55 Fragekarten.

Teilt nun jedem Spieler 4 Karten vom Stapel mit den Erntekarten aus. Jeder Spieler nimmt diese vier Karten verdeckt auf die Hand.

Der Würfel wird bereit gelegt – und schon kann's losgehen!

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und führst das Ergebnis aus. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:



- 1. Du würfelst ein Fragezeichen.** In diesem Fall zieht dein linker Nachbar eine Fragekarte und liest dir die Frage und die vier Antwortmöglichkeiten vor. Lernet dein linker Nachbar erst das Lesen, so darf natürlich ein anderer Spieler beim Vorlesen helfen!



Entscheide dich nun für eine der vier Antwortmöglichkeiten. Danach wird überprüft, ob du Recht hast. Dafür wird die Karte gedreht und die korrekte Antwortmöglichkeit sichtbar.

Wenn du dich für die richtige Antwort entschieden hast, darfst du die Karte als Belohnung behalten und verdeckt vor dir auslegen. Andernfalls legst du die Karte zurück unter den Stapel der Fragekarten.

- 2. Du würfelst eine Zahl.** In diesem Fall darfst du höchstens so viele Felder im Uhrzeigersinn fahren, wie der Würfel angibt; es dürfen also Würfelaugen verfallen! Ein Feld muss man aber immer mindestens gehen.

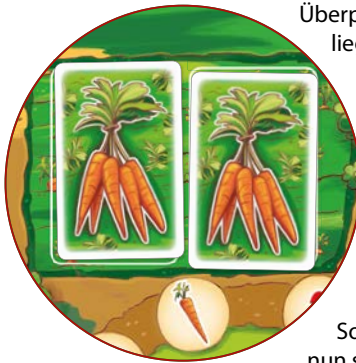
Abhängig vom Feld, auf dem du landest, passiert nun etwas:

Landest du auf einem **Anbaufeld (Mais, Kartoffeln, Karotte)**, hilfst du dem Bauern, damit er das Feld bestellen kann. Auf jedem dieser Äcker ist auf dem Spielplan Platz für zwei Karten.

Dein Ziel ist es, den Acker zu füllen, indem du deine Karten auf den Acker legst. Lege nun so viele Karten wie du kannst auf die passenden Rahmen auf dem Acker. Wenn du keine passende Karte hast, kannst du natürlich auch keine Karte hinlegen. Ist der Acker leer, und du hast genau eine passende Karte, so **musst** du diese Karte legen.



Überprüfe nun, ob der Acker bestellt ist, d.h. zwei Karten dort liegen.



Wenn ja, so hast du dem Bauern geholfen und das Feld bestellt. Gut gemacht! Nimm dir eine der beiden Karten vom Acker und lege sie verdeckt vor dir ab. Die andere Karte wird auf einen offenen Ablagestapel gelegt.

Wenn nein, so gehst du in dieser Runde leider leer aus. Aber du wirst sicher auch bald ein Feld bestellen können!

Sofern du Karten auf den Spielplan gelegt hast, ziehst du nun so viele Karten nach, sodass du wieder vier Erntekarten auf der Hand hältst.

Beispiel: Andrea steht beim Maisfeld und hat eine 2 gewürfelt. Sie kann also entweder zur Scheune oder zum Kartoffelfeld gehen. Weil sie nicht zur Scheune gehen möchte, entscheidet sie sich für das Kartoffelfeld. Dort liegt noch keine Karte. Andrea hat genau eine Erntekarte mit Kartoffeln auf der Hand, diese muss sie in einen der beiden Rahmen legen. Leider konnte sie das Feld nicht vervollständigen, also bekommt sie keine Belohnung und der nächste Spieler ist an der Reihe. Danach zieht sie eine Karte nach, damit sie wieder vier Karten auf der Hand hat. Hätte Andrea eine zweite Karte legen können, so hätte sie eine der beiden Karten als Belohnung behalten und verdeckt vor sich abgelegt und die andere auf den Ablagestapel gelegt.

Landest du auf dem **Hühnerstall** oder der **Kuhweide**, verährst du wie bei den Anbaufeldern oben. Der einzige Unterschied ist, dass beide Orte drei Karten fassen (und nicht zwei wie die Anbaufelder). Das heißt, dass du erst mit der dritten Karte an diesem Ort eine Belohnung bekommst!

Hier gilt: legst du die dritte Karte in den Hühnerstall oder auf die Kuhweide, so bekommst du eine dieser Karten als Belohnung, die du vor dir auslegst, und legst die anderen beiden Karten auf den Ablagestapel. Danach ziehst du wieder so viele Karten nach, bis du vier Karten auf der Hand hältst.



Beispiel: Markus ist dran und steht beim Karottenfeld. Er würfelt eine 2 und geht zur Kuhweide. Dort liegen schon zwei Karten, die jemand anders in vorherigen Runden dort hingelegt hat. Markus hat noch zwei Erntekarten mit Kühen in der Hand. Eine der beiden Karten legt er nun zur Weide, die damit voll ist. Markus darf sich eine der drei Karten als Belohnung nehmen und verdeckt vor sich auslegen. Er legt die anderen beiden Karten auf den Ablagestapel. Seine zweite Erntekarte mit der Kuh behält Markus für eine spätere Runde auf der Hand. Er zieht nun eine Karte nach, damit er wieder vier Karten auf der Hand hat.

Landest du auf der **Scheune**, so ziehst du die oberste Erntekarte und legst sie auf einen passenden Rahmen (also Kartoffel zum Kartoffelfeld, Kuh zur Kuhweide, und so weiter). Hast du einen **Joker** gezogen, so darfst du dir das Feld aussuchen, auf das du die Karte legst.

Hast du damit die letzte benötigte Karte auf diesen Ort gelegt, so darfst du dir eine Karte als Belohnung behalten und verdeckt vor dir ablegen. Die übrige(n) Karte(n) legst du auf den Ablagestapel.

Hast du den Ort nicht vervollständigt, so gehst du leider leer aus und der nächste Spieler ist am Zug.

Nachdem du den Würfel ausgewertet hast, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran. Sollte zu einem Zeitpunkt der Erntestapel leer sein, so mischt ihr die Karten vom Ablagestapel und verwendet sie als neuen Zugstapel.



Joker:

Es gibt drei Joker für die Anbaufelder (Mais, Kartoffeln, Karotte) und vier Joker für die Tierfelder (Hühner, Kühe). Diese Joker sind ausgenommen von der Regelung, dass du alle passenden Karten spielen musst. Du darfst sie also spielen, wann du möchtest!

Beispiel: *Jana landet auf der (noch leeren) Kuhweide. Sie hat eine Kuh-Karte und einen Tierjoker. Ihre Erntekarte mit der Kuh muss sie zur Weide legen. Doch den Joker behält sie, damit sie später vielleicht die Weide abschließen kann, sobald eine weitere Karte dort liegt.*

Spielende:

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler acht Karten verdeckt vor sich auslegen konnte, d.h. acht mal eine Belohnung bekommen hat. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen!

Art.Nr.: 60 601 1632

Spielidee: Team Noris
Redaktion: Markus Müller
Illustration: Lisa Stachnik
Grafik: Andrea Hofbeck



© 2017, NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, D - 90765 Fürth
www.noris-spiele.de



Die Community App für alle Spiele-Freunde.



Jetzt kostenlos herunterladen!

TWIDDLE
-let's play!-

