



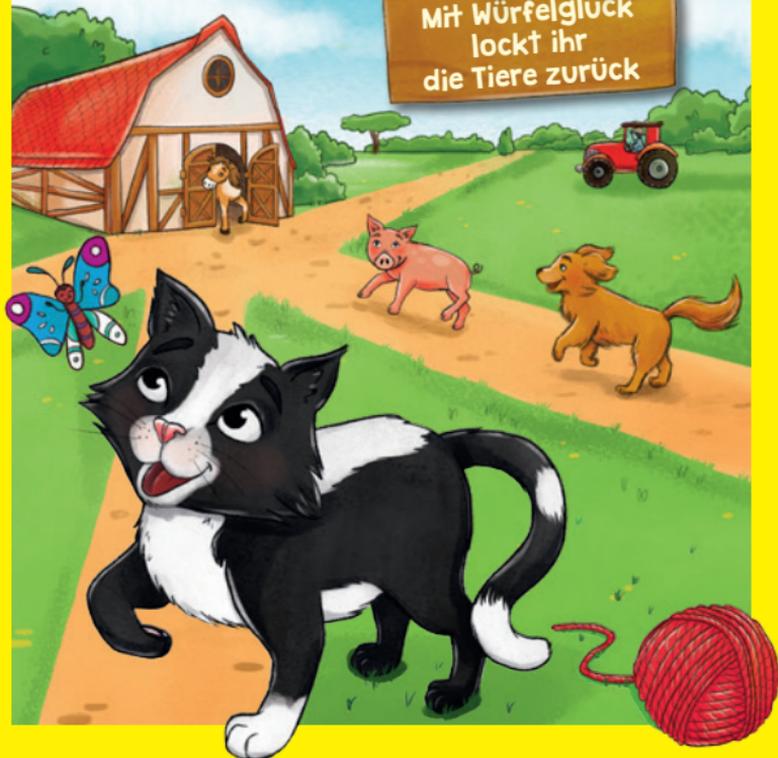
Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



BAUERNHOF BANDE

Justin Lee

Mit Würfelglück
lockt ihr
die Tiere zurück



Barnyard Bunch • Bande de canailous
Boerderijbende • La banda de la granja
La banda della fattoria

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2019

Bauernhof-Bande



Mit Würfelglück lockt ihr die Tiere zurück!
Ein kooperatives Würfel-Lauf-Spiel für 2-4 Tierfreunde
ab 4 Jahren.

Autor: Justin Lee
Illustration: Anna-Lena Kühler
Redaktion: Sina-Marie Straub
Spieldauer: 5 - 15 Minuten



Die Tierkinder auf Fridolins Bauernhof brechen zu einer Entdeckertour auf. Doch vor lauter Neugier merken sie gar nicht, wie weit sie von zu Hause weglaufen. Zum Glück weiß Bauer Fridolin, wie er seine Schützlinge wieder zu sich locken kann, doch er braucht natürlich noch weitere Hilfe – von seinem Hütehund Lilli und von euch. Ziel des Spiels ist es, gemeinsam zu verhindern, dass die frechen Tierkinder ausbüxen.

Spielinhalt

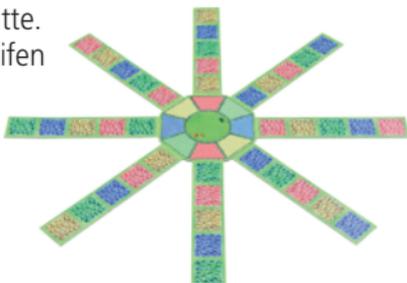
1 Start-Spielplan, 8 Weg-Streifen, 1 Würfel, 8 Holztiere,
1 Scheunen-Aufsteller, 1 Kartensatz, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Brecht alle Pappteile aus den Tableaus.
Die Reste der Tableaus könnt ihr entsorgen.



Legt den Start-Spielplan in die Mitte. Daran baut ihr die acht Weg-Streifen an. Achtet darauf, dass jeweils das erste Weg-Feld eine andere Farbe hat als das angrenzende Startfeld. Ansonsten könnt ihr die Wege beliebig anordnen.



Baut den Scheunen-Aufsteller zusammen, indem ihr die zwei Teile an den Schlitzn ineinandersteckt. Platziert diesen in der Mitte des Start-Spielplans. Verteilt die acht Tierfiguren beliebig auf die acht Startfelder. Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel zusammen mit dem Würfel bereit.



Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Wer zuletzt auf einem Bauernhof war, beginnt.

Ein Zug besteht aus zwei aufeinanderfolgenden Aktionen:

Aktion 1: Würfeln - Was zeigt der Würfel?

Eine Farbe

- Jedes Tier, das auf einem Feld in der gewürfelten Farbe steht, wird ein Feld nach vorne bewegt (von der Scheune weg).

Bauer Fridolin

- Er kennt seine Tiere gut und weiß, wie er sie wieder zu sich locken kann.
Bestimmt gemeinsam ein Tier, das **einen Schritt** zurückgehen muss.



Hund Lilli

- Bestimmt ein Tier, das wieder zurück zum Stall, also auf **das Startfeld**, muss.

Tipp: Schickt ein Tier zurück, das schon sehr weit vom Stall entfernt ist und bald ausbüxt.

Aktion 2: Karte ziehen

Nachdem du gewürfelt und die entsprechende Aktion ausgeführt hast, deckst du die oberste Karte des Stapels auf.

Es gibt vier Arten von Karten:

Tierkarten



Das abgebildete Tier rückt um ein Feld nach vorne.

Lock-Karten



Es gibt für jedes Tier eine bestimmte Sache, die es so sehr mag, dass du es damit zurücklocken kannst. Welches Tier dafür **einen Schritt** zurück läuft, siehst du in der linken oberen Ecke der Karte.

Im Beispiel siehst du eine Möhre. Das ist die Lieblings-Nascherei von Pony Paula. Sie geht ein Feld zurück.

Hinweis: Deckst du eine Lock-Karte für ein Tier auf, das zu dem Zeitpunkt auf dem Startfeld steht, passiert nichts.

Bauer Fridolin

Bestimmt gemeinsam ein Tier,
das ein Feld zurückgeht.

Hund Lilli

Bestimmt gemeinsam ein Tier,
das zurück auf sein Startfeld muss.

Hinweis: Ein Tier, das zurück zum Stall gebracht wurde, kann beim Wurf seiner Startfeld-Farbe oder durch eine Tierkarte wieder ausbüxen.

Nachdem du die Aktion der Karte ausgeführt hast, legst du diese auf einen Ablagestapel.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist. Hat bis dahin kein Tier sein letztes Weg-Feld verlassen, habt ihr gut auf die Tiere aufgepasst und gemeinsam gewonnen. Toll gemacht! Das Spiel endet auch, sobald ein Tier das letzte Weg-Feld und somit den Bauernhof verlässt.

Dann habt ihr leider verloren. Fangt den Frechdachs wieder ein und probiert es einfach nochmal.