

UNSER BAUERNHOF

DE

Ravensburger® Spiele Nr. **22 408 1**

Farbwürfel- und Sammelspiel für **2-4** Spieler* ab **3** Jahren.

Inhalt

- 1 Spielplan
- 13 Tiere mit Aufsteller
- 1 Traktor mit Aufsteller
- 16 Zaunteile aus Holz
- 1 Sonnenchip
- 1 Farbwürfel



„Quiek, Määäh, Kikeriki!“

Was ist das für ein Lärm am frühen Morgen?

Bäuerin Frieda traut ihren Augen kaum, denn auf der Weide hinter dem Haus toben ihre Tiere wie wild umher. Frieda holt schnell ihren roten Traktor und bittet euch um Hilfe. Oje – immer wieder entwischt ein Tier und der Tag vergeht wie im Flug. Schafft ihr es, alle bis zum Abend in ihre sicheren Gehege zu bringen?

Vor dem ersten Spiel

Drückt vorsichtig alle Teile aus der Stanztafel. Puzzelt den Spielplan zusammen. Stellt Tiere und Traktor in ihren Aufstellfuß. Legt den Farbwürfel bereit.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Wir spielen zusammen!

Kooperative Regel für 2-4 Spieler

Legt den **Spielplan** zwischen euch und stellt **10 beliebige Tiere** auf die Wiese. Der **Traktor** kommt auf das Startfeld mit dem Pfeil. Legt genau **8 Zaunteile** in die Schachtel. Dreht die Schachtel so hin, dass ihr die Seite mit den 5 Sonnen sehen könnt und legt den **Sonnenchip** ganz links vor die aufgehende Sonne.

Ziel des Spiels

Fangt gemeinsam alle Tiere in einem 8-teiligen Zaun, bevor die Sonne untergeht!

Jetzt geht's los!

Der jüngste Spieler von euch beginnt, dann spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Er würfelt und fährt mit dem Traktor auf das in Pfeilrichtung nächste Feld der gewürfelten Farbe.

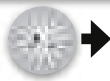
Danach passiert Folgendes:

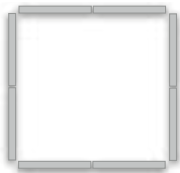


Du hast ein Tier mit seinem **Lieblingsfutter** angelockt. Führe es von der Wiese und stelle es vor dem Spielplan ab.



Rücke mit dem **Sonnenchip** eine Sonne weiter. Die Zeit vergeht!





Nimm ein **Zaunteil** aus dem Vorrat und lege es vor dem Spielplan ab. Erst wenn ihr gemeinsam einen großen, geschlossenen Zaun aus 8 Teilen gebaut habt, kann kein Tier mehr entweichen. Stoppt der Traktor danach noch einmal auf einem Feld mit einem Zaunteil, passiert in diesem Zug nichts.



Oje, **ein Tier ist erneut ausgebüxt!** Stelle ein beliebiges Tier zurück auf die Wiese. Das gilt natürlich nur, wenn schon eines vor dem Spielplan steht. Ist der Zaun schon geschlossen, kann keines mehr entkommen.



Glück gehabt! Du darfst entscheiden, ob du lieber ein Zaunteil nehmen oder ein **Tier anlocken** möchtest.

Ende des Spiels

Habt ihr vor Sonnenuntergang den **Zaun geschlossen** und darin **alle Tiere sicher untergebracht**? Super, Frieda ist stolz auf euch, ihr habt ihr sehr geholfen. Alle gewinnen gemeinsam.

Erreicht der Sonnenchip die untergehende Sonne?

Ist der Zaun noch nicht geschlossen und/oder es befinden sich immer noch Tiere auf der Weide, haben diese gewonnen.

Aber keine Sorge – bestimmt fährt Frieda noch eine Runde ohne euch weiter, bis alle Tiere gut versorgt sind.

Wer hilft am besten?

Gewinner-Regel für 2–4 Spieler

Spielt ihr **zu zweit**, stellt ihr **zehn beliebige Tiere** auf die Weide. Dreht die Schachtel mit den **fünf Sonnen** zu euch hin.

Legt den **Chip** vor die aufgehende Sonne.

Bei **mehr als zwei Spielern** nehmt ihr **alle 13 Tiere**. Ihr legt den **Sonnenchip** vor die Schachtelseite mit den **sieben Sonnen**.

Legt für jeden Spieler **vier Zaunteile** als Vorrat in die Schachtel.

Der **Spielablauf** ist wie in der kooperativen Grundregel beschrieben. Der Unterschied besteht darin, dass jeder Spieler einen eigenen Zaun aus **4 Zaunteilen** baut und darin seine angelockten Tiere stellt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn **vor Sonnenuntergang alle Tiere** von der Weide geholt sind und **mindestens ein Zaun** gebaut ist. Dann gewinnt der Spieler, der in seinem geschlossenen Zaun die meisten Tiere stehen hat.

Geht die Sonne unter, bevor euch das gelungen ist? Dann haben die Tiere gewonnen! Bestimmt kümmert sich Frieda später noch um die frechen Ausreißer!

Übrigens: Falls mehrere Spieler gleich viele Tiere in ihrem geschlossenen Zaun stehen haben, gibt es mehrere Gewinner.



NOTRE FERME

Jeux Ravensburger® n° 22 408 1

Un jeu de dé et de collection pour **2 à 4** joueurs* à partir de **3** ans.

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 13 animaux avec leur socle
- 1 tracteur avec son socle
- 16 barrières en bois
- 1 soleil
- 1 dé Couleurs



« **Coin, bêêêh, cocorico !** »

Quel bruit ce matin à la ferme ! Marie la fermière n'en croit pas ses yeux : dans le pré derrière la maison, ses animaux se promènent tous en liberté. Elle court chercher son tracteur rouge et demande votre aide. Oh, non ! À chaque fois, un animal s'échappe et la journée passe trop vite. Réussirez-vous à ramener chacun à l'abri dans son enclos avant le coucher du soleil ?

Avant la première partie

Détachez soigneusement toutes les pièces de la planche prédécoupée. Assemblez le plateau de jeu. Insérez les animaux et le tracteur dans leurs socles. Gardez le dé Couleurs à portée de main.

*Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Nous jouons ensemble !

Variante coopérative pour 2 à 4 joueurs

Installez le **plateau** entre vous et placez **10 animaux au choix** dans le pré. Placez le tracteur sur la case de départ avec la flèche. Mettez exactement 8 barrières comme réserve dans la boîte. Tournez la boîte de manière à ce que vous puissiez voir le côté avec les 5 soleils et placez le jeton Soleil à l'extrémité gauche, devant le lever du soleil.

But du jeu

Vous devez enfermer tous les animaux dans un enclos constitué de 8 barrières avant le coucher du soleil.

C'est parti !

Le plus jeune joueur commence, puis chacun joue à tour de rôle dans le sens horaire. Il lance le dé et avance le tracteur jusqu'à la prochaine case de la couleur obtenue, en suivant la flèche.

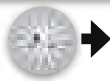
Ensuite, voici ce qui se passe :

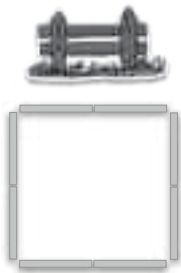


Tu as attiré un animal avec sa **nourriture préférée**. Sors-le du pré et place-le devant le plateau.



Avance le soleil d'une position vers la droite. Le temps passe !





Prends une **barrière** de la réserve et place-la devant le plateau. Lorsque vous aurez reconstitué un grand enclos constitué de 8 barrières, aucun animal ne pourra plus s'échapper. Si le tracteur s'arrête de nouveau plus tard sur une case Barrière, il ne se passe rien durant ce tour.



Oh, non ! **Un animal s'est de nouveau échappé !** Remets un animal au choix dans le pré, à condition, bien sûr, qu'il y en ait déjà un devant le plateau. Si l'enclos est déjà fermé, aucun animal ne peut plus s'échapper.



Tu as de la chance ! Tu peux choisir entre prendre une barrière ou attirer un animal.

Fin de la partie

Avez-vous réussi à **fermer l'enclos** avant le coucher du soleil et à **y enfermer tous les animaux** ? Super, Marie est fière de vous ; vous l'avez bien aidée. Vous gagnez tous ensemble.

Le **jeton a atteint le soleil couchant** ? Si l'enclos n'est pas encore fermé et/ou qu'il reste des animaux dans le pré, ce sont eux qui ont gagné.

Mais ne vous en faites pas, Marie fera un tour derrière vous pour veillez à ce que tous les animaux ne manquent de rien.

Qui aidera le plus ?

Variante avec un vainqueur pour 2 à 4 joueurs

Si vous jouez à **2**, placez **10 animaux au choix** dans le pré.

Tournez le côté de la boîte avec les **5 soleils** vers vous.

Placez le **jeton** devant le lever du soleil.

À **plus de 2 joueurs**, prenez **les 13 animaux**. Placez le **jeton Soleil** devant le côté de la boîte montrant **7 soleils**. Mettez **4 barrières** par joueur comme réserve dans la boîte.

Le jeu se déroule de la même manière que dans la variante coopérative.

La seule différence est que chacun construit son propre enclos, constitué de **4 barrières**, et qu'il y place les animaux qu'il a attirés.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus d'animal dans le pré avant le coucher du soleil et qu'au moins un enclos a été fermé. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus d'animaux à l'intérieur.

Si le soleil se couche avant que vous n'y soyez parvenus, ce sont les animaux qui gagnent ! Marie s'occupera sûrement plus tard de ceux qui se promènent encore dehors !

Au fait, si plusieurs joueurs possèdent le même nombre d'animaux dans leur enclos fermé, ils se partagent la victoire.



LA NOSTRA FATTORIA

Giochi Ravensburger® Nr. 22 408 1

Gioco di raccolta con dadi colorati per **2-4 giocatori*** dai **3 anni in su**.

Contenuto:

- 1 tavoliere
- 13 animali con supporto
- 1 trattore con supporto
- 16 parti di recinzione di legno
- 1 gettone sole
- 1 dado colorato



“Squit, miao, chicchirichì!”

Cos'è questo baccano, di prima mattina?

La contadina Frieda stenta a credere ai suoi occhi: i suoi animali si stanno scatenando nel prato dietro casa. Frieda sale subito sul suo trattore rosso e vi chiede aiuto. Oh, cielo. Ogni volta che un animale scappa la giornata vola. Riuscirete a riportarli tutti nelle recinzioni, al sicuro, entro sera?

Prima di cominciare

Rimuovete con cura tutte le tessere dalle fustelle. Componete il tavoliere. Sistemate gli animali e il trattore nelle loro caselle di partenza. Preparate il dado colorato.

*La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

Giochiamo insieme!

Regole cooperative per 2-4 giocatori

Posizionate il **tavoliere** tra voi e mettete **10 animali qualsiasi** sul prato. Il **trattore** va posizionato sulla sua casella di partenza, quella con la freccia. Mettete esattamente **8 parti di recinzione** nella scatola. Girate la scatola in modo da vedere il lato con i 5 soli e posizionate il **gettone sole** all'estrema sinistra, davanti al sole nascente.

Scopo del gioco

Catturate tutti gli animali e portateli in una recinzione da 8 parti prima che il sole tramonti!

Si parte!

Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Il primo giocatore tira il dado e guida il trattore verso la casella successiva del colore del dado, seguendo la freccia.

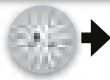
Poi succede quanto segue:

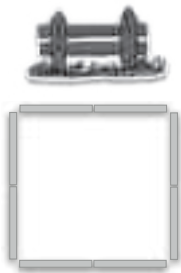


Hai attirato un animale con il suo **cibo preferito**. Conducilo fuori dal prato e posizionalo davanti al tavoliere..



Sposta il **gettone sole** in avanti sopra al sole successivo. Il tempo passa!





Prendi una **parte di recinzione** dalla riserva e posizionala davanti al tavoliere. Quando avrete composto una grande recinzione chiusa con 8 parti, nessun animale potrà più fuggire. Se il trattore si ferma di nuovo su una casella con una parte di recinzione, non succede nulla in questo turno.



Oh cielo, **un animale è scappato di nuovo!** Rimetti un animale sul tavoliere. Questo vale ovviamente solo se ci sono animali davanti al tavoliere. Se la recinzione è già chiusa, nessun animale potrà fuggire.



Che fortuna! Puoi scegliere se preferisci **prendere una parte di recinzione** o se preferisci invece **attirare un animale**.

Fine del gioco

Siete riusciti a **chiudere la recinzione** prima del tramonto e avete **messo al sicuro tutti gli animali** al suo interno? Ottimo, Frieda è orgogliosa di voi, l'avete aiutata benissimo. Tutti vincono insieme.

Il **gettone sole** raggiunge il **sole al tramonto**? Se la recinzione non è ancora chiusa e/o ci sono ancora animali nel prato, hanno vinto loro.

Ma niente paura – Frieda continuerà sicuramente a fare altri giri senza di voi finché tutti gli animali non saranno al sicuro.

Chi aiuta di più?

Regole competitive per 2-4 giocatori

Se giocate **in due**, mettete **dieci animali qualsiasi** sul prato.

Girate la scatola verso il lato con i **cinque soli**.

Mettete il **gettone sole** sopra al sole nascente.

Se giocate in **più di due** prendete **tutti i 13 animali**. Mettete il **gettone sole** sul lato della scatola con **sette soli**. Mettete **quattro parti di recinzione** per ogni giocatore nella scatola come riserva.

Lo **svolgimento** del gioco è uguale alla versione base cooperativa.

La differenza è che ogni giocatore potrà chiudere la propria recinzione con **4 parti di recinzione**. Metterà gli animali che avrà attirato dentro alla propria recinzione.

Fine del gioco

Il gioco termina quando **tutti gli animali** sono stati attratti via dal prato **prima del tramonto** ed è stata chiusa **almeno una recinzione**.

Vincerà il giocatore con il maggior numero di animali nella propria recinzione chiuso.

Il sole tramonta, prima che ci siate riusciti? Allora vincono gli animali! Frieda si occuperà sicuramente dei fuggiaschi impertinenti in seguito!

A proposito: se più giocatori hanno lo stesso numero di animali nella loro recinzione chiusa, ci saranno più vincitori.

Illustration: Marine Gosselin

c/o Lemonade Illustration Agency

Product imagery: Andreas Resch

Design (instructions): Gisela Kössler

Game development: Monika Gohl



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

© 2024

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

240871

Ravensburger