

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (NL)

Nr. 4191

Bauer schnell!

Es wird schon hell



Copyright Habermaaß - Spiele Bad Rodach 1992

Bauer schnell - es wird schon hell!

Ein kooperatives Würfelspiel für 2 - 4 Spieler ab 3 Jahren.

Spieldauer: 10 - 15 Minuten
Autorin: Swantje Brünger
Grafik: Marek Mann
Regelbearbeitung: Ulrike Schiefer

Spielinhalt:

- 1 Holzspielplan
- 4 Schubkarren
- 8 Holztiere (Hahn, Huhn, Hund, Kaninchen, Katze, Kuh, Pferd, Schwein)
- 7 Futtersteine (Getreide, Knochen, Möhre, Fisch, Gras 2 x, Kartoffeln)
- 1 Sonne
- 1 Sonderwürfel (1, 1, 2, 2, 3, Sonnensymbol)

Spielgeschichte:

Bauer sein ist toll, aber auch sehr anstrengend. Ganz früh am Morgen muß der Bauer schon arbeiten - vor Sonnenaufgang bereits. Denn alle Tiere sind hungrig und es bellt, miaut, kräht, wiehert und muht aus den Ställen und von der Weide. Los geht es mit der Schubkarre von Stall zu Stall, denn vor Sonnenuntergang sollen alle hungrigen Tiere versorgt sein.

Spielziel:

Die Bauern haben gemeinsam gewonnen, wenn sie vor Sonnenuntergang alle Tiere mit dem richtigen Futter versorgt haben.

Spielvorbereitungen:

- Die Sonne wird auf das Sonnenfeld in der Mitte des Spielplans gelegt.
- Die sieben Futtersteine werden beliebig auf die leeren Felder in den Spielplanecken verteilt.
- Jetzt werden die acht Tiere gemeinsam aufgestellt. Weiß jeder wo die Tiere wohnen und welches Futter sie besonders mögen? (Wenn nicht, so schaut zuerst mal ganz ans Ende dieser Regel. Dort sind die Tiere, ihr „Heim“ und ihr Lieblingsfutter zusammengestellt.)
- Jeder Spieler wählt eine Schubkarre und stellt diese auf ein beliebiges Wegfeld. Auf einem Feld können mehrere Schubkarren stehen.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Startspieler nimmt einen Futterstein vom nächstgelegenen Eckfeld. Er legt diesen auf seine Schubkarre und würfelt.

Zeigt der Würfel eine **Punktzahl**, so muß der Bauer seine Schubkarre die **entsprechende Felderzahl in eine Richtung** ziehen. Er darf aber wählen, ob er seinen Spielzug nach rechts oder nach links ausführt.

- Endet der Zug genau bei einem Tier, welches noch gefüttert werden muß und welches das mitgeführte Futter auch mag, so darf der Bauer den Futterstein im Tiergehege abladen.
- Endet der Spielzug vor einem satten Tier (es hat schon einen Futterstein) oder vor einem Tier, welches das Futter nicht mag, so muß der Bauer sein Glück beim nächsten Spielzug erneut versuchen.

Der nächste Bauer ist nun an der Reihe. Wenn er neben einem Futterstein steht, kann er diesen auf seine Schubkarre laden und würfeln.

Ist das nächstgelegene Eckfeld leer, so muß er würfeln und zu einem anderen Feld ziehen. Dort kann er - wenn möglich - einen Futterstein aufladen. Es folgt der nächste Spieler.

alle Futtersteine aufgeladen?

Sind alle Futtersteine aufgeladen und somit die **Eckfelder leer**? Dann könnt Ihr Euch gegenseitig **beim Füttern helfen!**

Würfelpunkte verschenken

Wer eine **leere Schubkarre** hat würfelt, wenn er an der Reihe ist. Seine erzielten Würfelpunkte darf er einem Bauern schenken, der noch einen Futterstein transportieren muß. Die eigene Schubkarre bleibt dann natürlich stehen.

Schafft Ihr es nun, die restlichen Tiere gemeinsam zu füttern?

Erscheint beim Würfeln das **Sonnensymbol**, so rückt der Sonnenstein in der Spielfeldmitte ein Feld weiter.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn **alle** Tiere ihr Lieblingsfutter haben, bevor die Sonne auf dem Mondfeld angekommen ist. Die fleißigen Bauern haben **gemeinsam gewonnen**.

Erreicht die Sonne das Mondfeld, bevor alle Tiere versorgt sind, so endet das Spiel sofort. Die Bauern haben gemeinsam verloren.

Versucht es gleich noch einmal, denn einige Tiere sind jetzt besonders hungrig.

Für die Eltern:

Dieses Spiel bietet viele Möglichkeiten, mit den Kindern über das Leben auf dem Bauernhof zu sprechen: - Was sind das für Tiere? - Überlege dir einen Namen für das Tier! - Wie spricht das Tier? - Wie heißen die Tierkinder? - Welches Futter mag das Tier? - Wo wohnt es?

Hahn und Huhn sind gerne auf dem Misthaufen und mögen Getreidekörner.

Hunde wohnen in einer Hundehütte und lieben Knochen.

Futterstein aufnehmen, würfeln

gesamte Punktzahl nach rechts oder links

Kaninchen haben ein weiches Heubett und mögen Möhren.

Katzen leben gerne im Haus, aber sie laufen auch gerne durch die Wiese. Fisch gehört zu ihren Lieblingsspeisen.

Kühe bevorzugen außer der Weide den gemütlichen Kuhstall, hier kauen sie frisches Gras oder Heu.

Pferde sind gerne auf der Koppel, sie lieben ebenfalls das frische Gras.

Schweine sind meistens im Schweinstall und ihr Lieblingsfutter sind Kartoffeln.

So, nun viel Spaß mit diesem Bauernhofspiel!

Haba Game Nr. 4191

Farmer - Hurry up!

A cooperative dice game for 2 - 4 players from the age of 3 years up.

Length of game: 10 - 15 minutes

Contents of the game:

- 1 wooden game board
- 4 wheelbarrows
- 8 wooden animals (cock, hen, dog, rabbit, cat, cow, horse, pig)
- 7 food counters (cereals, bone, carrot, fish, grass 2 x, potatoes)
- 1 sun
- 1 special die (1, 1, 2, 2, 3, sun symbol)

Game story:

It is wonderful to be a farmer, but life is also very hard. The farmer has to get up for work very early in the morning - even before sunrise. All animals are hungry and you can hear them barking, miaowing, crowing, neighing and mooing from the sheds and meadows. Go from shed to shed with the wheelbarrow and hurry up, because all of the hungry animals have to be fed before sunset.

Aim:

The farmers have all won the game together, if they have fed all of the animals with the right food before sunset.

Preparations:

- The sun is placed on the sun section in the centre of the game board.

- The seven food counters are distributed among the empty fields in the corners of the game board.
- The eight animals are now placed in their positions on the board. Does everybody know where the animals live and which kind of food they like most? (If not, take a look at the end of these instructions. You will find a list of the animals with their „houses“ and the food they especially like).
- Each player chooses a wheelbarrow and places it on any position along the trail. It is possible to place more than one wheelbarrow on one position.

Course of the game:

The youngest player starts, the game then proceeds clockwise. The person who starts takes a food counter from the nearest corner field, places it on his/her wheelbarrow and plays the die.

If the die shows a **number of points**, the farmer moves his wheelbarrow the **respective number of steps in any direction**.

It is up to him whether he moves his wheelbarrow to the right or the left.

- If his move ends at an animal which has to be fed, and that also likes the food on the player's wheelbarrow, then the farmer can unload his wheelbarrow at the animal's den.
- If the player's move ends at an animal that is not hungry (it already has a food counter) or at an animal that doesn't like the food on the wheelbarrow, then the farmer has to wait until his next move to try his luck again.

It's now the next farmers's turn. If he stands next to a food counter, he can load it onto his wheelbarrow and play the die.

Take food counters, play the die

Complete number of points to the right or the left

Are all food counters on the wheelbarrows?

Giving dice points to other players

If the next corner field is empty, he must play the die and go on to another field. If possible, he can put a food counter onto his wheelbarrow. It's now the next player's turn.

Have all food counters been loaded onto the wheelbarrows and are the **corner fields empty**? You can now help each other to **feed the animals!**

Players with empty wheelbarrows can play the die when it's their turn. Players can give their dice points to another farmer who has to transport a food counter. Their own wheelbarrows of course then have to stay at their old position.

Try to feed the remaining animals all together.

If the **sun symbol** is shown on the die, that means that the sun can move on one step on the centre of the game board.

End of the game:

The game ends when all animals have been fed with their favourite food, before the sun reaches the moon's field. The busy farmers **have won all together**.

If the sun reaches the moon field before all animals have been fed, the game is over. That means that the farmers have lost the game all together..

Try once again, because some animals are now especially hungry.

For the parents:

This game offers a wide range of opportunities to talk to children about life on a farm:

- What kinds of animals live on a farm?
- Think of a name for the animal!
- What kind of sound does the animal make?

- What kind of food does the animal like?
- Where does it live?

Cooks and hens like to be on a heap of manure and like to eat grains and seeds.

Dogs live in a kennel and love bones.

Rabbits lie on a soft bed of hay and love carrots.

Cats love to stay in the house, but they also like to run through fields. Their favourite food is fish.

Apart from being on the meadows, cows also love staying in a cosy shed. Here they chew fresh grass or hay.

Horses like to be on a paddock, and they, too, also love fresh grass.

Pigs spend most of their time in a pigsty and their favourite food is potatoes.

So, now have a lot of fun with this Farmer's Game.

Jeu Habermaass No. 4191

La ronde du fermier

Un jeu coopératif pour 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ans.

Durée de la partie: 10 à 15 mn.

Fermier est un métier merveilleux mais aussi très fatigant. On est obligé de commencer à travailler très tôt le matin - avant même le lever du soleil. En effet, les animaux sont affamés et crient leur faim dans un vacarme assourdissant. Comme il faut avoir nourri l'ensemble du bétail avant le coucher du soleil, il ne reste plus qu'à empoigner la brouette et à se rendre d'étable en étable.

Contenu:

- 1 support en bois
- 8 animaux
- 4 brouettes
- 7 jetons de nourriture
- 1 soleil
- 1 dé

But du jeu:

Tous ensemble, les fermiers remportent la partie s'ils réussissent à porter à tous les animaux la nourriture qui leur convient avant le coucher du soleil.

Au préalable:

- Le soleil est placé au centre du support sur la portion comprenant le soleil.
- Les 7 jetons „nourriture“ sont répartis au hasard sur les cases situées aux coins du support.

- Ensuite, il s'agit de placer les animaux: tous participent. Est-ce que vous savez tous où séjournent les différents animaux et de quel type de nourriture ils raffolent?

Si vous ne le savez pas, vous trouverez en fin de règle du jeu une liste des animaux avec leur „maison“ et leur nourriture préférée.

- Les joueurs choisissent chacun une brouette et la placent sur une portion de chemin de leur choix. Une portion de chemin peut être occupée par plusieurs brouettes en même temps.

Déroulement de la partie:

Le plus jeune commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence prend un jeton „nourriture“ du coin le plus proche, le pose sur sa brouette et lance le dé.

Lorsqu'il obtient un chiffre, il déplace sa brouette du nombre de cases correspondant dans la direction de son choix.

- Si le déplacement aboutit face à un animal friand de la nourriture transportée et qui n'a pas encore été nourri, on décharge le jeton dans l'enclos correspondant.
- Si le déplacement aboutit devant l'enclos d'un animal déjà nourri ou qui ne mange pas la nourriture transportée, le joueur devra une nouvelle fois tenter sa chance au tour suivant.

C'est maintenant au tour du joueur suivant. Si sa brouette se trouve juste à côté d'une case comprenant un jeton „nourriture“, il charge celui-ci sur sa brouette et lance le dé. Sinon, il lance le dé et cherche à atteindre une portion de chemin voisine d'une case comprenant un jeton „nourriture“. S'il y parvient, il charge le jeton sur sa brouette. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Tous les jetons „nourriture“ en jeu?

Si les jetons „nourriture“ ont tous été récupérés et, par conséquent, les cases en coin de support sont vides, les joueurs ont la possibilité de s'entraider.

Offrir les points obtenus avec le dé

Un joueur possédant à ce moment une brouette vide lance tout de même le dé lorsque c'est son tour et peut offrir les points abtenus à un joueur dont la brouette est chargée. Dans ce cas, la brouette vide reste sur place. Ensemble, les joueurs parviendront-ils à nourrir le reste des animaux?

Lorsqu'on obtient le **symbole du soleil** en lançant le dé, le soleil en milieu de support avance d'une case.

- Le cheval demeure généralement dans l'enclos et aime lui aussi l'herbe fraîche.
- Le cochon se trouve la plupart du temps dans la porcherie et mange des pommes de terre.

Sur ce, amusez-vous bien!

Fin de la partie:

Si tous les animaux sont nourris (jetons dans les cases correspondantes) avant que le soleil ait atteint la case sur laquelle figure la lune, les joueurs ont gagné. Si le soleil atteint la case de lune avant que les animaux soient tous nourris, on arrête immédiatement la partie car les joueurs ont perdu.

A l'attention des parents:

Ce jeu donne l'occasion de parler avec les enfants de la vie à la campagne et dans une ferme:

De quels animaux s'agit-il? - Trouvez-leur un nom! - Quels sons produisent-ils? - Comment appelle-t-on leurs petits? - Que mangent-ils? - Où vivent-ils?

- Le coq et la poule passent leur temps sur le fumier à picorer des grains.
- Le chien habite dans sa niche et aime les os.

Prendre un jeton „nourriture“, lancer le dé

Avancer du nombre de points obtenu vers la gauche ou vers la droite

- Le lapin dort sur un lit de paille et se nourrit de carottes.
- Le chat séjourne dans la maison mais il parcourt aussi les prés. Il raffole entre autres de poisson.
- En dehors des pâturages, la vache apprécie également son étable. Elle mâche de l'herbe fraîche et du foin.

Habermaaf-Spel Nr. 4191

Boer, schiet op! Het wordt al licht.

Een gezamenlijk dobbelsteenspel voor 2-4 spelers vanaf 3 jaar.

Speelduur: ong. 10-15 minuten
 Auteur: Swantje Brünger
 Grafisch bewerking: Marek Mann
 Spelbewerking: Ulrike Schiefer

Inhoud van het spel:

- 1 houten speelbord
- 4 kruiwagens
- 8 houten dieren (haan, kip, konijn, koe, kat, hond, paard, varken)
- 7 voedselstenen (graan, beenderen, wortels, vis, gras 2x, aardappelen)
- 1 zon
- 1 speciale dobbelsteen (1, 1, 2, 2, 3, zonnelymbol)

Spelverhaal:

Boer zijn is leuk, maar ook heel erg spannend. Heel vroeg in de morgen moet de boer al werken, al voor zonsopgang. Want al de dieren zijn hongerig en je hoort ze blaffen, miauwen, kraaien, hinniken en loeien in de stallen en op de weiden. Vooruit gaat het met de kruiwagens van stal naar stal want voor zonsopgang moeten alle hongerige dieren verzorgd zijn.

Het doel van het spel:

De boeren hebben gezamenlijk gewonnen wanneer zij voor zonsopgang alle dieren het juiste voedsel gegeven hebben.

Vorbereiding:

- De zon wordt op het zonneveld in het midden van het speelbord gelegd.
- De 7 voedselstenen worden willekeurig op de lege velden in de hoeken van het speelbord gelegd.
- Nu worden de 8 dieren allemaal op het bord gezet. Weten jullie waar de dieren wonen en wat voor voedsel ze graag eten? (Zo niet, lees dan eerst het eind van deze spelregels. Daar staat wat hun huis en wat hun lievelingseten is.).
- Iedere speler kiest een kruiwagen en plaatst deze op een veld langs de weg. Op een veld kunnen meerdere kruiwagens staan.

Spelverloop:

De jongste speler begint, daarna gaat het klokgewijs verder. De startspeler pakt een voedselsteen van het dichtstbijzijnde hoekveld. Hij legt deze op zijn kruiwagen en gooit de dobbelsteen.

Wanneer de dobbelsteen een **getal** geeft dan moet de boer zijn kruiwagen **eenzelfde aantal velden in een richting** verplaatsen. Hij mag wel kiezen of hij zijn kruiwagen naar rechts of naar links verplaatst.

- Wanneer de beweging precies bij een dier eindigt dat nog gevoed moet worden en dat het meegevoerde voedsel ook lust dan mag de boer de voedselsteen in het hok van het dier leggen.
- Wanneer de beweging eindigt bij een dier dat niet hongerig is (het heeft zijn voedselsteen al) of bij een dier dat het voedsel niet lust, dan moet de boer zijn geluk bij de volgende worp proberen.

Nu is de volgende boer aan de beurt. Wanneer hij naast een voedselsteen staat kan hij deze op zijn kruiwagen laden en de dobbelsteen gooien. Is het dichtstbijzijnde hoekveld leeg dan moet hij de dobbelsteen gooien en naar een ander

hoekveld gaan. Daar kan hij - als het mogelijk is - een voedselsteen opladen. Nu volgt de volgende speler.

Zijn alle voedselstenen opgeladen en dus de **hoekvelden leeg** dan kunnen jullie elkaar **bij het voeren helpen!**

Ook iemand die een **lege kruiwagen** heeft gooit de dobbelsteen wanneer hij aan de beurt is. Zijn gegooide punten mag hij aan een boer geven die nog een voedselsteen moet wegbrengen. De eigen kruiwagen blijft dan natuurlijk staan. Lukt het jullie nu om gezamenlijk de rest van de dieren te voeren?

Wanneer het **zonnensymbool** bij het gooien verschijnt dan wordt de zon een veld verder gezet.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen wanneer alle dieren hun lievelingsvoer hebben voordat de zon het maanveld bereikt heeft. De boeren hebben **gezamenlijk gewonnen**. Wanneer de zon het maanveld bereikt voordat alle dieren verzorgd zijn dan eindigt het spel meteen. Dan hebben de gezamenlijke boeren verloren.

Probeer het nog maar eens want sommige dieren zijn nu erg hongerig.

Voor de ouders:

Dit spel biedt vele mogelijkheden om met de kinderen over het leven op een boerderij te praten:

- wat zijn het voor dieren?
- bedenk een naam voor het dier!
- wat voor geluid maakt het dier?
- hoe heten hun jongen?
- wat voor eten lust het dier?
- waar leeft het?

Voedselsteen
pakken,
dobbelsteen
gooien

Puntentotaal
naar links of
naar rechts

Hanen en kippen zijn graag op de mesthopen en houden van graan. Honden wonen in een hondehok en houden van botten. Konijnen hebben een zacht bed van hooi en houden van wortels. Katten leven graag in huis maar rennen ook graag door de velden, ze houden erg veel van vis.

Behalve op de wei staan koeien ook graag in de warme koestal, hier eten ze vers gras of hooi.

Paarden staan graag op de wei en houden ook van vers gras. Varkens zijn meestal in de varkensstal, hun lievelingseten is aardappelen.

En nu veel plezier met het boerderijspel!

Habermaafß GmbH, Postfach 11 07, 96473 Bad Rodach, www.haba.de