



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.

**Beispiel**

„Aussäen“ **allein** gespielt  
→ bis zu 3x Aktion  
„Aussäen“ durchführen

Mehrere haben die Karte „Aussäen“ gespielt  
→ bis zu 2x Aktion  
„Aussäen“ durchführen

## 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.

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.)



3 x Mohrrübe

3 x Hafer



**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

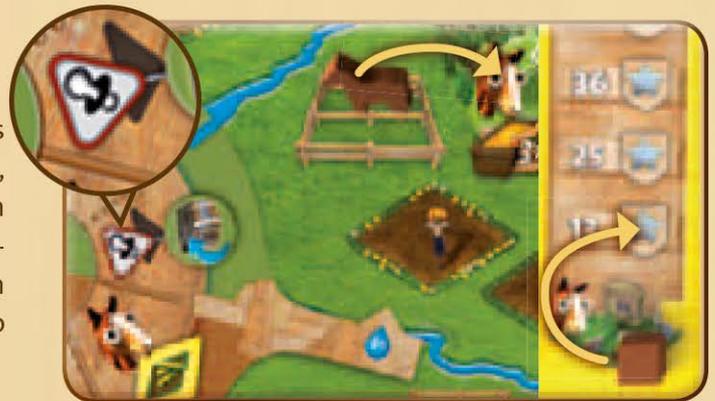


Das Spielerrad kann ausschließlich durch **Abgabe von Wasser** entgegen dem Uhrzeigersinn gedreht werden, das aber **jederzeit** – vor, während oder nach der Durchführung der Aktionen. Pro Ackerbereich, um den das Spielerrad gedreht wird, muss 1 Wasser abgegeben werden. Achtung: Es kann nur gedreht werden, 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
	<b>=135</b>

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



Scheune

$$3 + 2 + 2 = 7$$

3 Sternchen für jeden Zierbau mit Sternchensymbol.



$$= 3$$

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



$$= 8$$

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