

FUN FARM

AB IN DEN STALL!

SPIELER: 2-10
 ALTER: 6+
 ZEIT: 15-20 MIN.

INHALT

•• 6 SCHAUMSTOFFTIERE:

- | | |
|-------------------------|------------------|
| 1 PFERD (ROT) | 1 ZIEGE (GRÜN) |
| 1 KÜKEN (GELB) | 1 SCHWEIN (ROSA) |
| 1 KUH (SCHWARZ & WEISS) | 1 SCHAF (BLAU) |

•• 24 KARTEN

- 1 WEISSER WÜRFEL
- 1 SCHWARZER WÜRFEL
- DIESE SPIELREGEL



ZIEL DES SPIELS

Das liebe Vieh ist mal wieder vom Bauernhof getürmt! Nun gilt es die kleinen Tierchen so schnell wie möglich wieder einzufangen, bevor sie richtig Ärger machen oder von anderen weggeschnappt werden!

SPIELAUFBAU

- Stell die Tiere in einem Kreis auf, die Reihenfolge ist dabei egal. Sie sollten so platziert sein, dass genug Platz in der Mitte bleibt, sie einigen Abstand zueinander haben und von allen Spielern gut greifbar sind.
- Mische die Karten und platziere den Stapel verdeckt neben dem Tierkreis.
- Der Spieler, der als letztes ein Tier geknuddelt hat ist **der Farmer** und beginnt das Spiel.

SPIELRUNDE

- Der Farmer zieht die oberste Karte und legt sie offen und für alle gut sichtbar mitten in den Tierkreis.
- Dann würfelt er beide Würfel innerhalb des Kreises.
- Eine Karte, die mindestens eine der gerade gewürfelten Seiten zeigt, gilt als **aktiviert**. Die Spieler dürfen nun das abgebildete Tier „einfangen“ – bzw. es sich schnappen. Passt keine der gewürfelten Seiten zu denen auf der Karte passiert nichts und die Karte bleibt für die nächste Runde in der Mitte liegen.
- Ein Spieler, der das richtige Tier eingefangen hat, nimmt sich die entsprechende Karte und legt sie verdeckt vor sich.
- Alle Tiere werden wieder im Kreis angeordnet. Der Spieler links vom Farmer wird der neue Farmer und darf die neue Spielrunde beginnen.
- Liegen gebliebene Karten der Vorrunde bleiben in der Mitte und sind weiter im Spiel.



KLARSTELLUNGEN ZUM EINFANGEN

- Alle Karten innerhalb des Tierkreises sind im Spiel.
- Es genügt eine passend gewürfelte Seite, um eine Karte zu aktivieren (auch wenn beide Seiten passend sind, ist die Karte aktiviert).
- In jeder Runde spielen immer alle gegeneinander und der Schnellste bekommt die jeweiligen Karten.
- Liegt ein Tier mehrfach vor, so bekommt man aber nur die in der laufenden Runde aktivierte Karte.
- Sind zwei Karten mit dem gleichen Tier aktiviert worden (einmal mit dem weißen und einmal mit dem schwarzen Würfel), bekommt der Spieler, der das Tier eingefangen hat **beide** Karten.
- Die Würfel können zwei oder mehr Karten gleichzeitig aktivieren und die jeweiligen darauf abgebildeten Tiere dürfen eingefangen werden.
- Die Spieler dürfen auch beide Hände zum Greifen von zwei Tieren gleichzeitig benutzen – lässt man allerdings ein Tier auf dem Weg fallen, bevor man es vor sich ablegt, so darf dieses Tier weiter von den anderen eingefangen werden.
- Wird eine Karte aktiviert und die Spieler merken es in der Runde nicht, so ist das Tier für diese Runde davongekommen und es darf erst wieder in der neuen Runde eingefangen werden (wenn es dazu eine aktivierte Karte gibt).
- Nicht-aktivierte Karten verbleiben auf dem Tisch für weitere Runden bis zum Spielende.

FEHLGRIFFE

Schnappt sich ein Spieler das falsche Tier, muss er eine beliebige Karte seines Stapels abgeben und sie in die Mitte platzieren (damit ist diese Karte ganz normal im Spiel). Hat er keine Karten vor sich liegen, passiert ihm auch nichts.

SPIELLENDE

Das Spiel endet mit der Runde in der die letzte Karte des Nachziehstapels ausgespielt wird. Der Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen. Herrscht Gleichstand, werden noch eine oder mehrere Entscheidungsrunden nur mit den Spielern, die um den Sieg kämpfen gespielt, bis ein eindeutiger Sieger feststeht. Dazu lässt man alle Karten, die in der Mitte sind dort liegen und mischt alle übrigen Karten zu einem neuen Nachziehstapel. Einer der anderen Spieler sollte nach Möglichkeit würfeln.

Englische Fassung der Regeln: Mario Sacchi & W. Eric Martin
 Fun Farm von Luca Bellini • Illustrationen von Erika Signini
 Gestaltung: Paolo Vallerga – **Scrababs**

Übersetzung und Gestaltung der Deutschen Ausgabe: Marina Fahrenbach
 Projektmanagement: Heiko Eller
 Unter Mitarbeit von: Fiona Carey