

Die Spieler können auch versuchen sich zu merken, in welchem Stall sich noch die meisten Tiere befinden. Ein solcher Stall erhöht natürlich die Trefferquote.

Spielende

Sobald das letzte Tier aus einem Stall genommen wurde, wird der Stall aufs Dach gedreht. Geschichte dies bei einem zweiten Stall, ist das Spiel sofort beendet. Nun zählen alle Spieler ihre Tierplättchen zusammen. Kleine Plättchen zählen einen Punkt, große Plättchen zählen drei Punkte. Wer die meisten Punkte besitzt, gewinnt. Herzlichen Glückwunsch!

Weitere Spiele aus unserer Mitbringspielerreihe:



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UM'S SPIEL

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MNV

Version 1.0

Meine kleine Farm

Ralf Menzel

Spierer: 2 – 5 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

Spielmaterial



24 kleine Tierplättchen
in sechs Farben



6 große Tierplättchen
in sechs Farben



6 Ställe mit Würfelanlagen von 1 – 6 auf dem Dach



2 Farbwürfel



2 Augenwürfel

Aufbau der Ställe

Wird das Spiel zum ersten Mal ausgepackt und gespielt, müssen die sechs Ställe aufgebaut werden.



Bild A: Der Stall wird zu einem Quadrat aufgefaltet, die vier Dachflächen stehen nach oben.

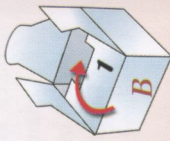


Bild B: Die Dachfläche mit der aufgedruckten 1 wird nach unten gebogen.

Bild C: Die beiden Dachflächen mit der aufgedruckten 2 werden nach unten gebogen.

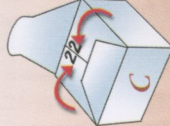


Bild D: Die Dachfläche mit der aufgedruckten 3 wird so weit nach unten gebogen, bis die Lasche dieser Fläche unter der Dachfläche mit der aufgedruckten 1 liegt.

Bei Spielende können die Ställe aufgebaut bleiben und werden mit dem Dach nach unten in die Schachtel gelegt. In die einzelnen Ställe passen dann die Tierplättchen und Würfel.



Spielidee

Aus Angst vor einem Gewitter haben sich die Tierkinder auf der kleinen Farm in unterschiedliche Ställe geflüchtet. Alle Fohlen, Kälbchen, Ferkel, Welpen, Küken und Kätzchen tummeln sich durcheinander in den sechs verschiedenen Ställen.

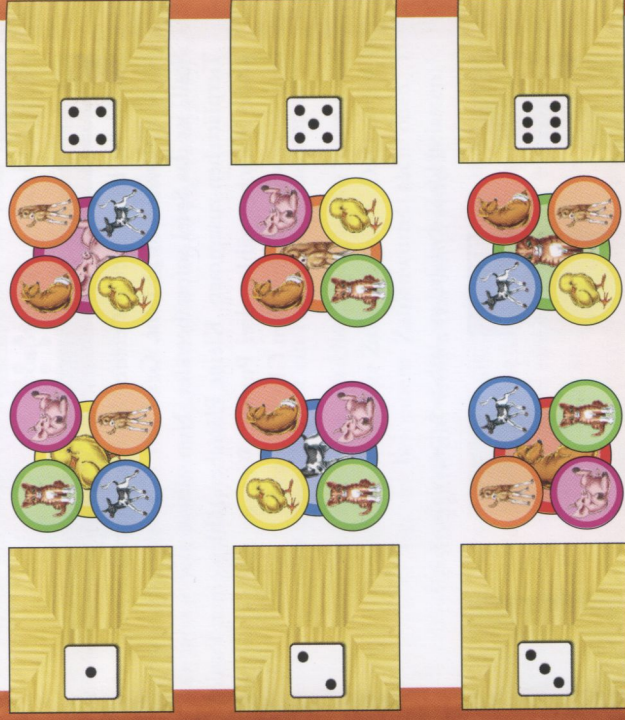
Die Spieler machen sich auf die Suche nach den Tierkindern. Für jedes richtige Auffinden eines Tieres gibt es Punkte, für ein Leittier gibt es Extrapunkte.

Sieger ist der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat. Er benötigt dafür eine gute Merkfähigkeit und auch etwas Würfelglück.

Spielvorbereitung

Auf jedem Tierplättchen ist ein farbiger Rand und ein Tier abgebildet. Alle Plättchen mit dem Hund haben einen roten Rand, alle Katzenplättchen haben einen grünen Rand usw. Die Tierplättchen werden in sechs Gruppen von je fünf verschiedenfarbigen Tieren aufgeteilt. In jeder Gruppe darf kein Tier doppelt vorkommen und es muss sich genau ein großes Plättchen (Leittier) in jeder Gruppe befinden. Dann wird je ein Stall neben jede Tiergruppe gestellt. Die Abbildung zeigt eine mögliche Aufteilung in die sechs Gruppen.

Es empfiehlt sich, die sechs Ställe in zwei Reihen zu je drei Ställen in der Reihenfolge ihrer Nummerierung aufzustellen, wie in der Abbildung zu sehen.



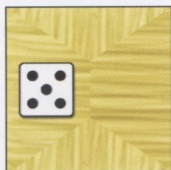
Nachdem die Spieler ca. 15 Sekunden Zeit hatten sich zu merken, in welchem Stall sich welche Tiere befinden, werden die Ställe über die dazugehörigen Tiergruppen gestülpt. Dabei sollten die Spieler darauf achten, dass auch kein Plättchen unter einem Stall hervorschaut.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen vier Würfeln auf einmal. Danach wählt er einen Farb- und einen Augenzettel aus und legt beide neben den Stall, der der Zahl des Augenzettels entspricht.

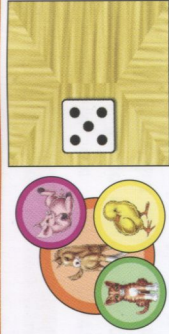
Achtung: Die Farben auf den Farbwürfeln stehen für die gleichfarbigen Ränder der Tierplättchen, und die Punkte auf den Augenzetteln stehen für die gleichen Punkte auf den Dächern der Ställe.

Beispiel: Stefan würfelt mit den Augenzetteln „3“ und „5“ und mit den Farbwürfeln „rot“ und „blau“. Da er sich noch gut an den Hund in dem 5. Stall erinnern kann, kombiniert er die Würfel „rot“ und „5“ miteinander und legt beide Würfel neben den Stall mit der 5.



Nun wird der Stall angehoben und es wird überprüft, ob sich darunter das ausgesuchte Tier in der Farbe des ausgewählten Farbwürfels befindet. Ist das der Fall, nimmt sich der Spieler dieses Tierplättchen und legt es offen vor sich ab. Danach wird der Stall wieder über die restlichen Tierplättchen gestülpt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Befindet sich jedoch kein Tier in der ausgewählten Farbe in dem aufgedeckten Stall, hat der Spieler Pech gehabt. Die Tierplättchen werden wieder zugedeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe.



***Beispiel:** Stefan hebt den 5. Stall hoch. Es ist tatsächlich ein Hund darunter. Er nimmt ihn und legt ihn offen vor sich ab. Danach deckt er die restlichen Plättchen wieder ab.*

Der Pasch

Ein besonders guter Wurf ist ein Farben- oder Zahlenpasch.

Ein Zahlenpasch, also zwei gleiche Zahlen, ist ein Joker, und der Spieler darf sich eine beliebige Zahl wünschen. Die gewünschte Augenzahl legt er bei einem Zahlenwürfel nach oben. Der Spieler darf es aber auch bei der gewürfelten Zahl belassen.

Ein Farbenpasch, also zwei gleiche Farben, ist auch ein Joker, und der Spieler darf sich eine beliebige Farbe wünschen. Die gewünschte Farbe legt er bei einem Farbwürfel nach oben. Der Spieler darf es aber auch bei der gewürfelten Farbe belassen.

Falls der Spieler gleichzeitig einen Farben- und Zahlenpasch würfelt, hat er die freie Auswahl bei der Veränderung der Würfel.

Tipps bei der Kombination der Würfel

Nach jedem Aufdecken eines Stalles haben die Spieler immer die Möglichkeit, sich zu merken, welche Tiere sich noch in diesem Stall befinden.

Da die schon gefundenen Tiere immer offen vor den Spielern liegen, kann ein Spieler daraus schließen, welche Tiere noch in den Ställen sind.

