

Das Erntespiel

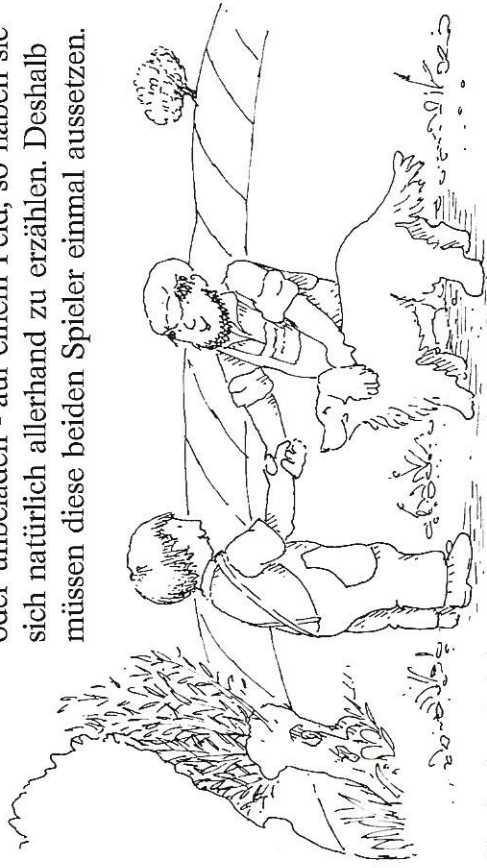
Hat ein Bauer eine Erntekarte aufgeladen, so zieht er, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, mit Hilfe von Wetterpfeil und Würfeln im Uhrzeigersinn zu seinem Bauernhof zurück. Dort zieht er auf das Tor-Feld, wo er seine Ernte abladen und in die Scheune bringen muß. Überzählige Würfelpunkte verfallen auch hier. Wenn er das nächste Mal an die Reihe kommt, startet er erneut zur Erntefahrt, bis die gesamte Ernte eingebracht ist.

Sonderfälle

Die Kleeblätter Kommt ein Spieler am Ende eines Zuges auf ein Feld mit einem Kleeblatt, darf er - **falls er Erntegut geladen hat** - sofort seine Ernte in seinem Bauernhof abladen.



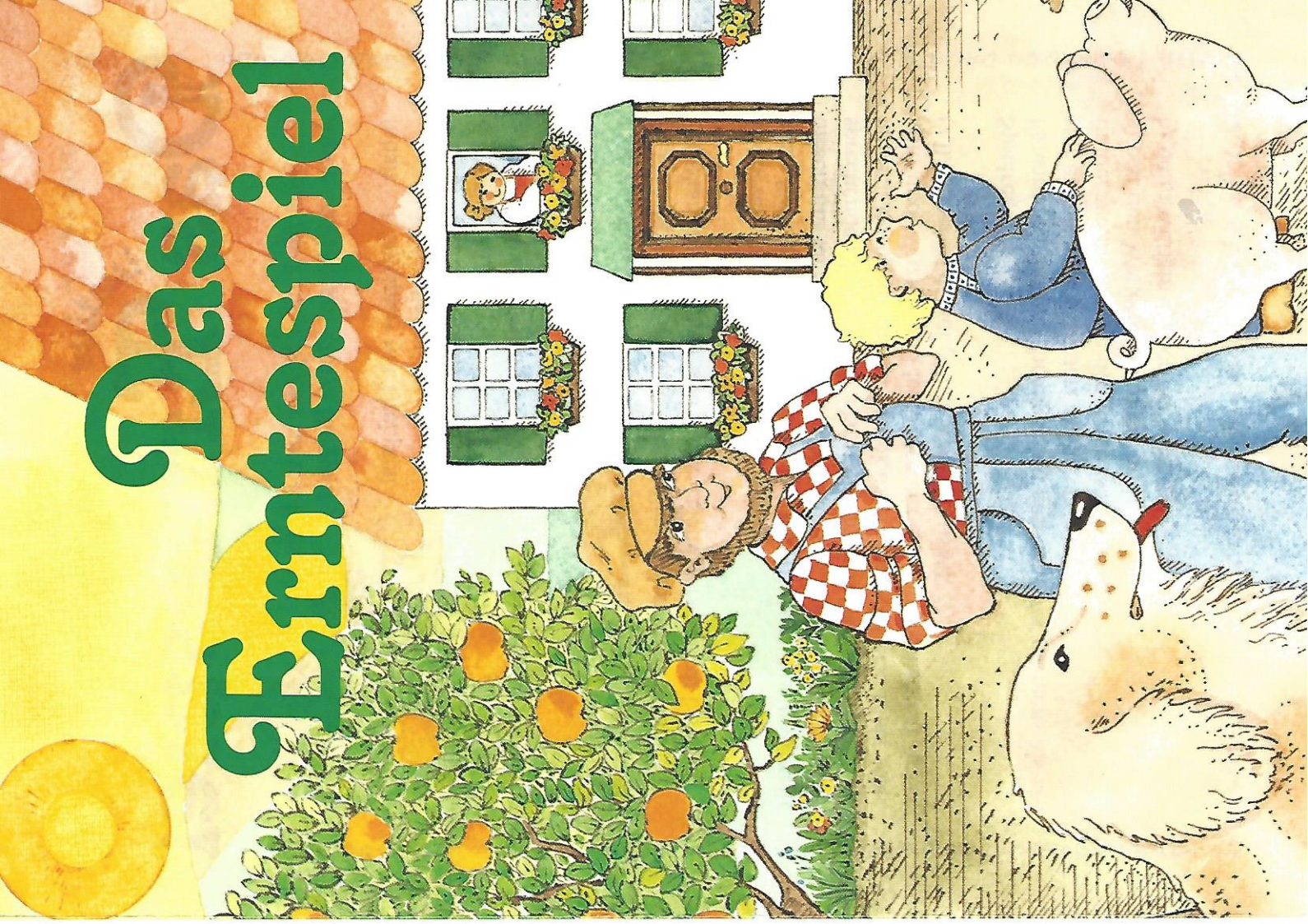
Das Treffen Treffen sich zwei Bauern - egal ob beladen oder unbeladen - auf einem Feld, so haben sie sich natürlich allerhand zu erzählen. Deshalb müssen diese beiden Spieler einmal aussetzen.



Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn ein Bauer als erster seine vier Ackerfrüchte in seinem Bauernhof abgeladen hat. Je nach Wunsch können auch die weiteren Plätze ausgespielt werden.

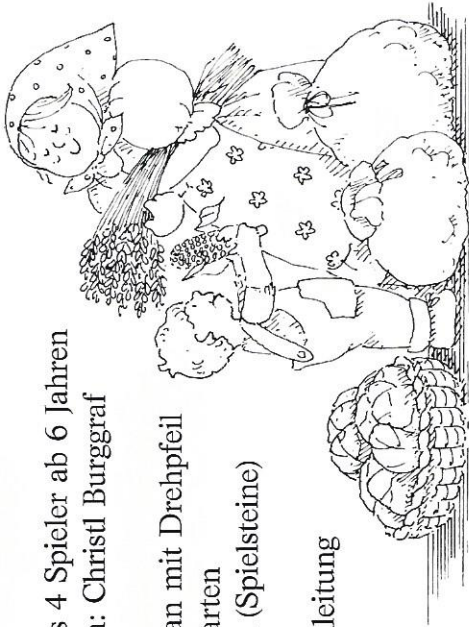
Viel Spaß und gute Ernte!



Das Erntespiel

Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren
 Autor und Design: Christl Burggraf

- Inhalt: 1 Spielplan mit Drehpfeil
 16 Erntekarten
 4 Bauern (Spielsteine)
 2 Würfel
 1 Spielanleitung



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist, als erster seine Ernte (vier verschiedene Erntekarten) zu holen und in die eigene Scheune zu bringen.

Vorbereitung

Jeder Spieler wählt sich einen Spielstein (Bauern) aus und stellt diesen mit dem Gesicht nach oben in das Tor des farblich entsprechenden Bauernhofs. Dann nimmt sich jeder die vier farblich dazugehörenden Erntekarten (Kartoffelsack, Mais, Rotkohl und Weizen) und legt diese auf die entsprechenden Äcker (z.B. gelber Mais auf gelbes Maisfeld usw.).

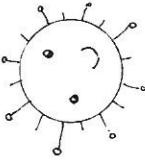
Spielregel

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer morgens als erster aufgestanden ist, darf anfangen.

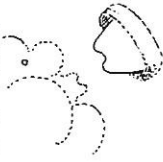
- Immer wenn man an der Reihe ist, muß man
 a) erst den Wetterpfeil drehen und
 b) dann würfeln (außer bei Gewitter)

Die Felder auf der Wetterscheibe haben folgende Bedeutung:

Die Sonne Das schöne Wetter hilft dem Bauern bei der Ernte:
 zwei Würfel nehmen und um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn ziehen.



Der Wind Der Bauer paßt auf und nutzt den Rückenwind: zunächst mit einem Würfel würfeln und ziehen, dann im gleichen Spielzug nochmals den Wetterpfeil drehen und entsprechend würfeln.



Der Regen Auf nassen Wegen und schwerem Ackerboden kommt der Bauer nur langsam voran: nur mit einem Würfel würfeln und ziehen.



Das Gewitter Das ist dem Bauern doch zu gefährlich: einmal aussetzen



Von den Bauernhöfen wird immer im Uhrzeigersinn zu den Äckern gezogen, wo die Ernte aufgeladen werden soll. In jeder Ernterunde fährt der Bauer zu einem anderen Acker, läßt dort eine Erntekarte auf und bringt diese zurück zum Hof. Vom Hof zum Acker wird der Spielstein mit dem Gesicht nach oben geführt, zum Aufladen der Ernte wird der Spielstein umgedreht und das Erntegut in den Schlitz gesteckt.

Um eine Erntekarte aufladen zu können, muß man auf dem entsprechenden Erntefeld (größeres Lauffeld) stehenbleiben. Überzählige Würfelpunkte verfallen.