

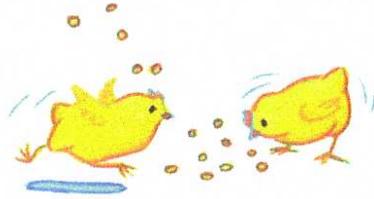
## 2 Spielfiguren treffen sich auf dem gleichen Feld

Diese beiden Spieler dürfen eine Karte nach Wahl tauschen. Derjenige, der auf das Feld zieht, darf entscheiden, ob getauscht wird oder nicht.

## Manchmal kommen zwei Aktivitäten zusammen

Man zieht z.B. auf ein Feld, auf dem bereits eine Spielfigur steht, und das Feld ist ein Knobelfeld.

Dann **muß** mit einem beliebigen Mitspieler geknobelt werden, und es **kann** mit dem Mitspieler, den man getroffen hat, getauscht werden.



## Ende des Spiels

Gewonnen hat derjenige, der zuerst 7 Bauernhofkarten seiner Farbe vorweisen kann.

Wer schon öfters dieses Spiel gespielt hat, kann sich vor Spielbeginn auch auf mehr Karten einigen. So bekommt man einen größeren Bauernhof zusammen.



© ESPENLAUB

221314

# Komm, wir spielen BAUERNHOF

Ein munteres Spiel für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Thomas Schuster

Grafik: COMICON S.I., Barcelona



Zum Spiel gehören:

- 1 Spielplan
- 4 x 12 Bauernhof-Kärtchen
- 4 Holz-Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

## Ziel des Spiels

Jeder Mitspieler muß versuchen, 7 Bauernhofkarten seiner Farbe zu sammeln.

## Vorbereitung

1. Die Mitspieler wählen eine Spielfigur aus und stellen sie auf das Startfeld.
2. Pro Spieler werden entsprechend der Spielfigurenfarbe 12 gleichfarbige Karten zu einem Stapel gelegt. Die restlichen Karten wandern in die Schachtel zurück.
3. Der Kartenstapel wird gut gemischt und verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans gelegt.
4. Nun nimmt sich jeder Mitspieler 2 Karten von diesem Stapel und legt sie offen vor sich ab.

## Das Spiel geht los!

Der kleinste Spieler beginnt. Er würfelt und zieht mit seiner Figur entsprechend vorwärts. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

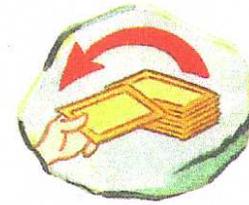
### Die Felder auf dem Plan



Immer, wenn über oder auf das Startfeld gezogen wird, erhält der Spieler eine Karte vom Kartenstapel.



Zieht ein Spieler auf dieses Feld, muß er eine beliebige Karte abgeben. Sie wird einfach unter den Kartenstapel auf dem Plan zurückgelegt.



Bei diesem Feld darf man eine Karte vom Stapel abnehmen.



Das "Knobelfeld". Der Spieler nimmt sich den Würfel und sucht sich einen Mitspieler aus, um mit ihm zu knobeln.

### Und wie wird geknobelt?

Wer mit seiner Spielfigur auf ein "Knobelfeld" gelangt, nimmt die Hände unter den Tisch und verbirgt den Würfel in einer der beiden Hände.

Anschließend sucht er sich einen beliebigen Mitspieler aus und hält ihm beide Fäuste hin. Der andere darf raten, in welcher Faust der Würfel ist.

Rät er richtig:

darf er sich eine beliebige Karte bei seinem Knobelpartner aussuchen.

Rät er falsch:

ist es andersherum. Der "Knobler" darf sich beim "Rater" eine Karte aussuchen!

### Wird das Fragezeichen gewürfelt, hat der Spieler zwei Möglichkeiten:



1. Er hebt eine Karte vom Kartenstapel ab.

Oder:

2. Er darf sich eine Karte von einem beliebigen Mitspieler holen.