



so ein Mist!

...erst die Arbeit, dann das Vergnügen.

Wolfgang Kramer

Ravensburger



*Wer glaubt, daß es auf dem Lande nur geruhsam zugeht, hat sich getäuscht. Da heißt es Ärmel aufkrepeln und zupacken . . . Acker pflügen – Kühe melken – Schweine füttern – Maschinen reparieren!*

*Man\* kann diese Arbeiten selbst erledigen oder – was natürlich besser ist – sie den Mitspielern aufhalsen. Wenn alle Arbeit getan ist, darf man sich faul in die Sonne legen . . .*

*Aber halt! Nicht zu früh gefreut. Da wäre noch der Stall auszumisten. Davor will sich jeder drücken.*

*Wer ist wohl als nächster dran?!*

*\* Mann oder Frau? Keine Frage! Hier spielen **alle** mit, auch wenn in der Anleitung immer **der** Spieler angesprochen wird.*

Ravensburger® Spiele Nr. 26 001 0  
Autor: Wolfgang Kramer  
Grafik: Klaus Meint  
Text: Alexander Bronner

Ein flottes Würfelspiel für 2 – 6 Spieler ab 7 Jahren.

Inhalt:

Spielplan, 24 Arbeitssteine, 15 Spielfiguren (rot, grün und blau je 3 Figuren, gelb, lila, grau je 2 Figuren), Würfel, Anleitung.



*Wolfgang Kramer, Alexander Bronner, Klaus Meint, Ravensburger*

# Was Ihr vor Spielbeginn wissen müßt.



## 1. So sieht der Spielplan aus.

Am äußeren Rand des Spielplans befindet sich der Freizeitpfad. In der Mitte ist ein Dorf mit acht Bauernhöfen. In jedem Bauernhof zeigen Bilder in Kreisen an, welche Arbeit dort getan werden muß. Auf den Feldern vor den Bauernhöfen werden die Spielfiguren gezogen.

## 2. Spielfiguren verteilen:

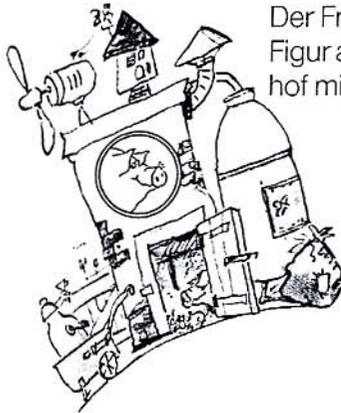
Bis zu sechs Spieler können mitspielen. Jeder erhält zwei gleichfarbige Figuren. Wenn ihr zu zweit oder zu dritt spielt, findet ihr auf Seite 10 dieser Spielanleitung einige kleine Sonderregeln, die ihr beachten solltet.

*Handwritten signature or text, possibly a name, written in cursive script.*

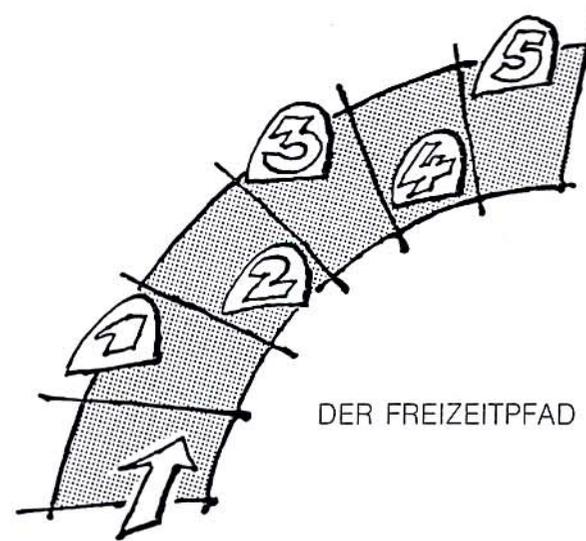
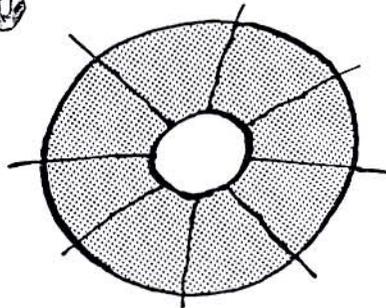


### 3. Spielfiguren aufstellen:

Der Freizeitpfad beginnt am Pfeil unten links auf dem Spielplan. Hier stellt jeder Spieler eine Figur auf. Die zweite Figur wird in die Mitte des Spielplans auf das Feld direkt vor dem Bauernhof mit nur einem Kreis gestellt. Von hier aus geht's los...



DIE ZUGFELDER



DER FREIZEITPFAD

### 4. Die Arbeitssteine verteilen:

Die Arbeitssteine werden verdeckt gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler erhält gleichviel Steine. (Nur bei fünf Spielern erhält der Jüngste einen Stein weniger.) Anschließend dreht jeder seine Steine um.



## So sehen die Arbeitssteine aus:

### Die normalen Arbeitssteine



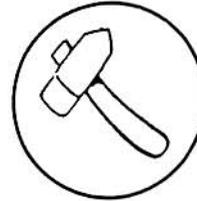
SCHWEINE  
FÜTTERN



KÜHE  
MELKEN



ACKER  
PFLÜGEN



MASCHINEN  
REPARIEREN

### Die besonderen Arbeitssteine



DIE ÄHRE



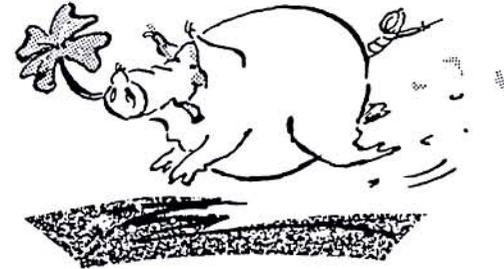
DER MISTHAUFEN

Was es mit den normalen und den besonderen Arbeitssteinen auf sich hat, werdet ihr auf den nächsten beiden Seiten erfahren.



## Wer gewinnt?

Man muß die eigenen Arbeitssteine loswerden. Wer ohne Arbeitssteine ist, darf auf einem Freizeitpfad seinen Spaß haben. Und wer dort zuerst ins Ziel kommt, ist Sieger. Wer ein schnelleres Spiel möchte, kürzt einfach den Freizeitpfad um die Hälfte.



## Jetzt geht's los!

Wer die höchste Zahl würfelt, fängt an, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Zuerst wird nur mit den Spielfiguren auf den Zugfeldern der Bauernhöfe gezogen. Links oder rechts herum, ganz wie es besser paßt, entsprechend der gewürfelten Zahl.

## So werdet ihr die Arbeitssteine los.

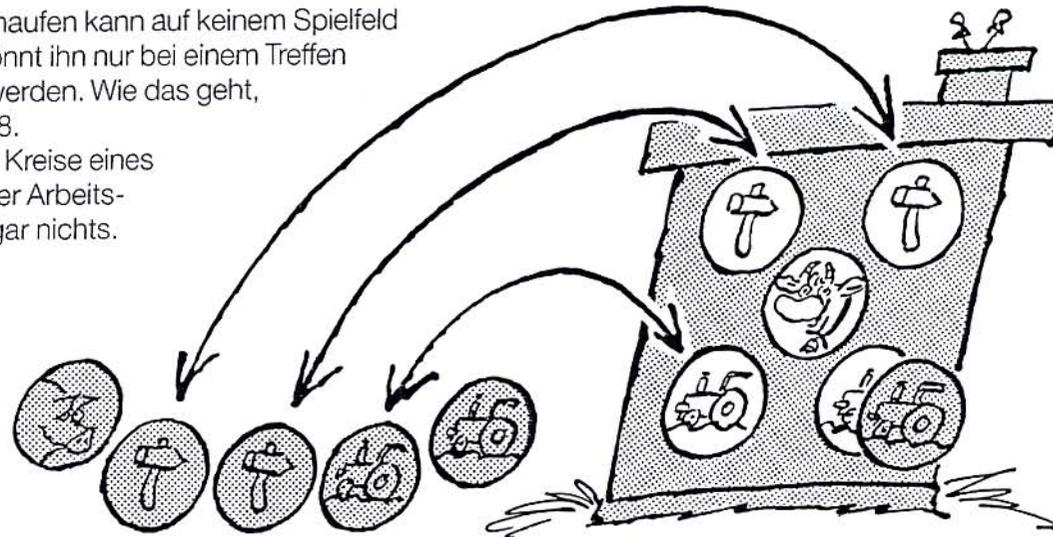
Nachdem ihr gezogen seid, dürft ihr in alle unbesetzten Kreise des Bauernhofes, vor dem ihr steht, einen passenden Arbeitsstein ablegen.

Die zwei Steine mit den Ähren sind wie ein Joker verwendbar. Sie dürfen im weiteren Spielverlauf aber nicht durch passende Arbeitssteine ausgetauscht werden.



*Handwritten signature or scribble in cursive script.*

Der Stein mit dem Misthaufen kann auf keinem Spielfeld abgelegt werden. Ihr könnt ihn nur bei einem Treffen an einen Mitspieler loswerden. Wie das geht, erfahrt ihr auf der Seite 8.  
 Wenn in die unbesetzten Kreise eines Bauernhofes keiner eurer Arbeitssteine paßt, geschieht gar nichts.



EIN BILDBEISPIEL:

Der Spieler, der gerade dran ist, landet vor dem Bauernhof mit den fünf Arbeitssteinfeldern. Ein Feld mit Traktor ist schon besetzt, alle anderen sind noch frei. Der Spieler hat vor sich zwei Arbeitssteine mit Hammer, zwei mit dem Traktor und einen mit dem Schwein liegen. Er kann jetzt zwei »Hammersteine« und einen Traktor loswerden, indem er sie auf die freien Arbeitssteinfeldern legt. Den zweiten Traktor und das Schwein muß er vorläufig behalten. Ganz einfach, oder?



## So sieht der Würfel aus.

Neben den Zahlen 1 bis 4 gibt es auf dem Würfel zwei Bilder folgender Bedeutung:



Die Sonne scheint. Vor Freude dürft ihr nach eigener Wahl 1 bis 4 Felder ziehen.



Es regnet. Ihr dürft nicht ziehen und bleibt stehen wo ihr gerade seid. Wer kann, darf an den Bauernhof und an die Mitspieler Arbeitssteine abgeben. Er muß aber auch alle Steine aufnehmen, wenn der Bauernhof voll ist.

## So werdet ihr den Mist und andere Arbeit los.

Wenn ihr im Dorf auf ein Feld kommt, auf dem schon eine oder mehrere andere Figuren stehen, jubelt ihr den dazugehörenden Spielern einen Arbeitsstein pro Figur unter. Das ist auch die einzige Art, den Mist loszuwerden. Ihr dürft aber nur Arbeitssteine weitergeben, die ihr auf dem zum Feld gehörenden Bauernhof nicht unterbringt.

Wenn ihr mehreren Spielern Steine geben dürft, aber nur noch einen Stein habt, bestimmt ihr, wer ihn bekommt. Wer keine Arbeitssteine mehr hat und auf ein Feld mit anderen Spielfiguren kommt, kann auch keine Steine abgeben. Er rückt auf dem Freizeitpfad ein Feld vor.



## Volles Haus.

Wer auf einen Bauernhof kommt, auf dem alle Kreise schon mit Steinen belegt sind, hat Pech gehabt. Er muß nämlich alle Arbeitssteine an sich nehmen. Stehen schon andere Figuren eurer Mitspieler auf dem Feld, gebt ihr denen natürlich trotzdem einen eurer Arbeitssteine ab. Natürlich darf ein leergefegtes Haus wieder neu mit Steinen belegt werden.

## Endlich! Der Freizeitpfad.

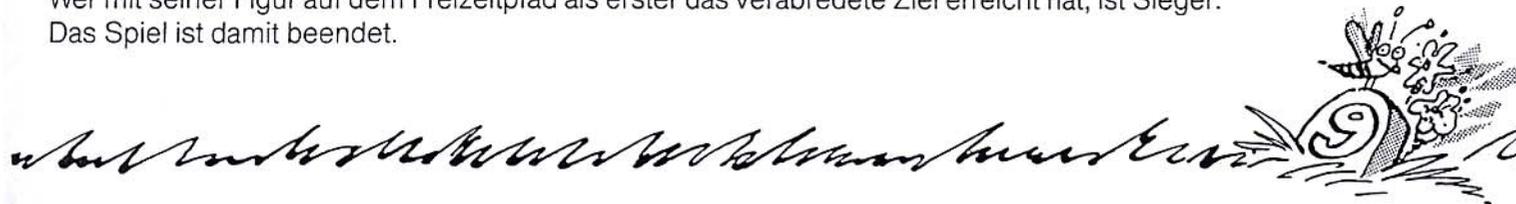
Wer alle Arbeit erledigt hat und am Ende seines Zugs keine Arbeitssteine mehr hat, darf mit seiner Figur auf dem Freizeitpfad ein Feld nach vorne rücken.

Aber ihr müßt weiterhin würfeln und mit eurer Figur auf den Zugfeldern vor den Bauernhöfen weiterziehen wie bislang. Und es gelten auch die selben Regeln wie bisher: Jeder Mitspieler kann euch Arbeitssteine aufhalten, wenn er auf euer Feld kommt. Und wenn ihr auf einen »vollen« Bauernhof kommt, müßt ihr die Arbeitssteine an euch nehmen. In beiden Fällen ruht natürlich die Figur auf dem Freizeitpfad so lange, bis ihr wieder frei von Arbeitssteinen seid.



## Das Spielende

Wer mit seiner Figur auf dem Freizeitpfad als erster das verabredete Ziel erreicht hat, ist Sieger. Das Spiel ist damit beendet.



# So geht's wenn ihr zu zweit oder zu dritt spielt.

Die meisten Regeln bleiben unverändert gültig, wenn ihr zu zweit oder zu dritt spielt. Was sich ändert, seht ihr hier:

## 1. Zahl der Figuren:

Jeder Spieler bekommt drei statt zwei Figuren.

## 2. Spielfiguren aufstellen:

Eine Figur wird an den Start des Freizeitpfades gestellt, die anderen beiden auf das Feld mit der Ente.

## 3. Welche Spielfigur wird bewegt?

Wenn ihr gewürfelt habt, zieht ihr mit der Figur, die am günstigsten steht. Die andere ruht während des Zuges. Sie nimmt also auch keine Arbeitssteine auf, falls sie vor einem vollen Haus steht.

## 4. Was ist, wenn man eine Wolke würfelt?

Ihr dürft wählen, mit welcher Figur ihr »stehen« bleibt, wenn ihr eine Wolke gewürfelt habt. Diese Figur bekommt alle Vor- und Nachteile des Spielzuges zu spüren. Die andere bleibt davon unberührt.



## Höherer Schwierigkeitsgrad ?

Wenn ihr beim Spielen einen höheren Schwierigkeitsgrad wünscht, kein Problem! Versucht es mal mit verdeckten Arbeitssteinen! Und das geht so:

- \* Gleich zu Spielbeginn, wenn ihr eure Arbeitssteine angesehen und geordnet habt, müßt ihr sie wieder umdrehen und verdeckt spielen.
- \* Wer vor einem Bauernhof ankommt, auf dem noch Arbeitssteine abgeladen werden können, nimmt einen seiner Steine – von dem er annimmt, daß er paßt – und dreht ihn um. Paßt er tatsächlich, darf der Spieler ihn offen auf dem Bauernhof ablegen und den nächsten Stein umdrehen. Paßt auch er, wird er auch abgeladen. Dies geht solange bis der Bauernhof voll belegt ist, oder ein Stein gezogen wurde, der nicht paßt. Diesen Stein muß der Spieler wieder verdeckt vor sich ablegen.
- \* Wer Arbeitssteine an Mitspieler weitergeben kann, gibt die Steine verdeckt weiter. Der Spieler, der auf diese Weise einen Arbeitsstein erhält, darf ihn sich natürlich anschauen.

Arbeitssteine dürfen nur an die Mitspieler weitergegeben werden, die auf dem gleichen Feld stehen und zwar erst dann, nachdem der Spieler einen Bauernhof voll belegt hat oder einen Arbeitsstein gezogen hat, der nicht gepaßt hat.

- \* Wer Steine von einem vollen Bauernhof nehmen muß, dreht sie um und legt sie verdeckt vor sich ab.

