



FRECHE FARM

Ein freches Bauernhof-Würfelspiel für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahre

Autor: Tim Rogasch
Illustration: Oliver Freudenreich
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielinhalt

- 20 Pappplättchen in vier verschiedenen Stallfarben
- 1 Würfel
- 1 Aufkleberbogen
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Es wird Abend auf der Farm. Höchste Zeit die Tiere in den Stall zu bringen. Doch was ist da los? Die Tiere büxen immer wieder aus. Stecken da etwa die Mitspieler dahinter? Also sind Würfelglück und ein gutes Gedächtnis gefragt. Wer es am Ende schafft, alle Tiere gleichzeitig im Stall zu haben, hat gewonnen.

Vor dem ersten Spiel

Beklebt den Würfel mit den sechs verschiedenen Aufklebern.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich die fünf Pappplättchen einer Stallfarbe und legt sie in einer beliebig angeordneten Reihe offen vor sich aus, sodass die fünf verschiedenen Tiere sichtbar sind. Legt den Würfel bereit.



Spielablauf

Der Spieler, der am besten wie ein Hahn krähen kann, beginnt und würfelt.

Ist ein Tier zu sehen, das noch offen vor dir ausliegt?

Du kannst dieses Tier nun in den Stall bringen. Dazu drehst du es einfach auf die Rückseite, sodass nun der Stall zu sehen ist. Die Position des Plättchens innerhalb der Reihe darfst du dabei aber nicht verändern.

Du hast ein Tier gewürfelt, das bei dir schon im Stall ist?

Gibt es einen oder mehrere Mitspieler bei dem das Tier auch schon im Stall ist, hast du dir hoffentlich gut gemerkt, an welcher Position es liegt. Denn du darfst nun versuchen, das Tier bei einem Mitspieler deiner Wahl wieder freizulassen, indem du das Plättchen umdrehst. War es ein falsches Tier, drehst du das Plättchen wieder zurück auf die Stallseite.

Wichtig! Du kannst auch versuchen, das gewürfelte Tier bei einem Mitspieler wieder freizulassen, obwohl das Tier bei dir noch nicht im Stall ist. Manchmal ist das clever, um einen Sieg eines Mitspielers zu verhindern.

Ist das gewürfelte Tier bei dir bereits im Stall und bei den anderen Spielern noch frei, kannst du leider nichts machen.



Hast du das Stallsymbol gewürfelt?

Dies ist ein Joker, der für ein beliebiges Tier steht. Du darfst

- entweder ein Tier nach Wahl bei dir in den Stall bringen oder
- ein Tier bei einem deiner Mitspieler wieder frei lassen.

Wenn du den Joker einsetzt, um bei einem Mitspieler ein Tier wieder frei zu lassen, musst du vorher ansagen, welches Tier es sein soll. Drehst du ein anderes Tier um, als du angesagt hast, wird es wieder verdeckt.

Spielende

Das Spiel endet sofort wenn ein Spieler alle fünf Tiere gleichzeitig im Stall hat, also alle Plättchen mit der Stallseite nach oben vor ihm liegen. Der Spieler hat gewonnen und ist der tüchtigste Farmer.

Tipp:

Ihr könnt auch eine Sanduhr oder Eieruhr nutzen, um noch etwas mehr Spannung ins Spiel zu bringen. Stellt sie beispielsweise auf 5 oder 10 Minuten. Wer bei Ablauf der Zeit die meisten Tiere im Stall hat, ist der Gewinner. Haben mehrere Spieler zu diesem Zeitpunkt gleich viele Tiere umgedreht, gewinnen sie gemeinsam.



CRAZY CORRAL

A crazy corraling memory game for 2-4 farmers from 4-99 years old.

Author: Tim Rogasch
Illustrator: Oliver Freudenreich
Length of the game: approx. 10 minutes

Contents

- 20 cardboard tiles in four different barn colors
- 1 die
- 1 sheet of stickers
- 1 set of instructions



Game Idea

Nighttime is quickly approaching and it's time to get the animals back to the barn for bedtime. But what's happening? The animals keep running away from the barn! Are the other players causing this? A strong memory and some luck with the die will help you in this crazy corraling game. The player who manages to collect all five of their animals wins the game.

Before the first game

Place the six different stickers on the six sides of the die.

Preparation

Each player receives five cardboard tiles of one barn color and randomly places the tiles, animal side face up, in front of them. All five animals should be easily visible to all players. Place the die in the center of the table.



How to play

This game requires a good memory. While playing the game players should try to remember where the other players' animals are, as this becomes important during the game!

Once the players randomly lay out their tiles in front of them the tiles must remain in that order; they cannot change position during the game. The player who can best crow like a rooster may begin the game by rolling the die.

Did you roll an animal that is face-up in front of you?

Good job; you may now put this animal into the barn. Simply turn the animal over so that the barn side of the tile is face up. This animal is now tucked into the barn, ready for bedtime.

Important Crazy Corral rule! If the animal you rolled is NOT in the barn yet, you may instead choose to let another player's animal OUT of their barn. This can be a smart way of perhaps preventing another player from winning, even though it may slow you down!

Did you roll an animal that is already in the barn?

Now is when this corral game gets crazy! Take a look at the other players' animals. If there are one or more other players who already have this same animal tile turned over to the barn side (hopefully you paid attention to where it was when it was face up) you may now try to release the animal from another player's barn. Simply choose one tile and flip it over to see the animal. If you are correct, you have successfully freed the animal and the tile remains animal side face up! If you turn over an animal tile that does not match the die roll then you must let the animal sleep; flip it back over to the barn side.

If the animal you rolled is already in the barn (flipped over to the barn side in front of you) but still free for ALL other players (meaning that they are still turned animal side face up), then you can't do anything and it is the next player's turn.



Did you roll the barn symbol?

You are lucky! The barn is a free choice roll which means you can select any animal! You can choose to:

- tuck any one of your animals into the barn by turning over an animal tile to the barn side
- or
- release an animal of your choice from one of the other players.

If you choose this option you must first announce which animal it will be. If you turn over an animal tile that is different than the one you announced, you must turn the animal tile back over to the barn side.

End of the game

The game ends as soon as one player has all five animals in their barn; in other words all of their tiles must have the barn side facing up. This player has been the fastest to corral the animals and has won the game!

Tip:

You can also use an hourglass or egg timer to make the game more exciting. Set it, for example, for 5 or 10 minutes. When this time is up the player with the most animals in their barn is the winner. If multiple players have the same number of animals turned over when the time is up, the game ends in a tie.



Vite, à l'étable!

Un jeu de dé et de mémoire pour 2 à 4 joueurs malins de 4 à 99 ans

Auteur : Tim Rogasch
Illustration : Oliver Freudenreich
Durée du jeu : env. 10 minutes

Contenu du jeu

- 20 tuiles de quatre couleurs d'étable différentes
- 1 dé
- 1 feuille d'autocollants
- 1 règle du jeu



Idée

La nuit tombe sur la ferme. Il faut donc rentrer les animaux dans l'étable. Mais bizarre... ils s'en échappent à chaque fois ! Les autres joueurs se cacheraient-ils derrière tout ça ? Avec de la chance au dé et une bonne mémoire, le joueur qui réunira tous ses animaux dans l'étable en même temps gagnera !

Avant de jouer pour la première fois

Collez les six autocollants sur le dé.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend les cinq tuiles de la même couleur d'étable. Dans l'ordre qu'il souhaite, il les aligne faces visibles devant lui afin que les cinq animaux soient bien visibles. Préparez le dé.



Déroulement du jeu

C'est le joueur le plus doué pour imiter le chant du coq qui commence et lance le dé. Qu'indique-t-il ?

Un animal qui est encore visible devant toi ?

Amène cet animal à l'étable en retournant ta carte face étable visible. Attention, tu ne dois pas changer sa position dans la rangée.

ou

Essaies de faire sortir ce même animal de l'étable d'un autre joueur de ton choix en retournant l'une de ses tuiles. Cela peut s'avérer utile pour empêcher une victoire.

Un animal qui se trouve déjà dans ton étable ?

Si ce même animal se trouve déjà dans l'étable d'un ou plusieurs autres joueurs, tu vas pouvoir le faire sortir ! Te souviens-tu bien de son emplacement ? Tu peux essayer de faire sortir cet animal de l'étable d'un autre joueur de ton choix en retournant une de ses tuiles. Si tu t'es trompé d'animal, tu le retournes à nouveau face étable visible.

Si cet animal se trouve déjà dans ton étable, mais qu'il est encore libre chez les autres joueurs, tu ne peux malheureusement rien faire



Le symbole de l'étable ?

C'est un joker qui peut remplacer l'animal de ton choix. Tu peux

- amener un de tes animaux dans ton étable
- ou
- faire sortir un animal de l'étable d'un autre joueur.

Lorsque tu utilises un joker pour libérer un animal chez un joueur, tu dois d'abord annoncer quel animal ce sera. Si tu te trompes de tuile, alors celle-ci est retournée à nouveau du côté de l'étable.

Fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'un joueur réunit ses cinq animaux en même temps dans l'étable, donc quand toutes ses tuiles sont retournées du côté de l'étable. Il a alors gagné et devient le plus doué des fermiers.

Conseil :

Vous pouvez également utiliser un sablier ou un minuteur pour rendre le jeu encore plus palpitant, en le réglant sur 5 ou 10 minutes par exemple. Une fois le temps écoulé, c'est celui qui a fait entrer le plus d'animaux dans son étable qui a gagné. Si plusieurs joueurs ont alors la même quantité d'animaux dans leurs étable, ils sont tous gagnants.



BOERDERIJ VOL BENGELS

Een dobbelstel met een boerderij vol bengels voor 2 tot 4 spelers van 4 tot 99 jaar.

Auteur: Tim Rogasch
Illustraties: Oliver Freudenreich
Duur van het spel: ca. 10 minuten

Spelinhoud

20 kartonnen kaartjes
in vier verschillende stalkleuren
1 dobbelsteen
1 stickervel
1 handleiding



Spelidee

De avond valt over de boerderij. Het is de hoogste tijd om de dieren op stal te zetten. Maar wat is er aan de hand? De dieren breken telkens uit. Is dat een zet van medespelers? Geluk bij het gooien en een goed geheugen zijn absoluut vereist. Wie erin slaagt om alle dieren tegelijk op stal te krijgen, wint het spel.

Verloop van het spel

Plak de zes verschillende stickers op de dobbelsteen.

Vorbereiding van het spel

Elke speler neemt de vijf kartonnen kaartjes van zijn stalkleur en legt deze in een willekeurige volgorde open voor zich, zodat de vijf verschillende dieren zichtbaar zijn. Houd de dobbelstenen bij de hand.



Verloop van het spel

De speler die het beste als een haan kan kraaien, mag beginnen en dobbelt.

Is er een dier te zien dat nog open voor je ligt?

Dan mag je dat dier op stal zetten. Daartoe draai je het kaartje gewoon om zodat nu de stal te zien is. De plaats van het kaartje in de rij mag je echter niet veranderen.

Heb je een dier gegooid dat je al op stal hebt?

Zijn er één of meerdere medespelers waarvan het dier ook al op stal staat? Hopelijk heb je goed onthouden op welke plaats het kaartje ligt. Je mag nu namelijk proberen om het dier bij een medespeler naar keuze weer vrij te laten door het kaartje om te draaien. Als het verkeerde dier verschijnt, draai je het kaartje weer naar de kant met de stal.

Belangrijk! Je kunt ook proberen het gegooide dier bij een medespeler weer vrij te laten, hoewel jij dat dier nog niet op stal hebt. Soms is het slim om een overwinning van een medespeler te verhinderen.

Als het gegooide dier bij jou al op de stal staat en bij de andere spelers nog vrij rondloopt, kun je helaas niets doen.



Heb je het stalsymbool gegooid?

Dat is een joker die je voor een willekeurig dier kunt gebruiken. Je mag

- ofwel een dier naar keuze bij jou op stal zetten

of

- een dier bij een van je medespelers weer vrijlaten.

Als je de joker gebruikt om bij een medespeler een dier weer vrij te laten, moet je voordien zeggen welk dier je bedoelt. Als je een ander dier omdraait, dan wat je had gezegd, draai je het kaartje weer om.

Einde van het spel

Het spel eindigt meteen als een speler zijn vijf dieren tegelijk op stal heeft, d.w.z. als alle kaartjes met de stalkant naar boven voor hem liggen. Die speler is gewonnen en is de bekwaamste boer.

Tip:

Jullie kunnen ook een zandloper of eierwekker gebruiken om het spel nog spannender te maken. Geef jullie bijvoorbeeld 5 of 10 minuten. Wie na het verstrijken van de tijd de meeste dieren op stal heeft, is de winnaar. Als verschillende spelers op dat moment evenveel dieren hebben omgedraaid, zijn er meerdere winnaars.



Una granja loca

Un descarado juego de dados en la granja para 2 - 4 jugadores, con edades entre los 4 y 99 años.

Autor: Tim Rogasch
Ilustraciones: Oliver Freudenreich
Duración del juego: 10 minutos aprox.

Contenido del juego

20 fichas de cartón
en 4 colores diferentes
1 dado
1 pliego de adhesivos
1 instrucciones del juego



El juego

Empieza a atardecer en la granja y se acerca la hora de meter a los animales en el establo... Pero, ¿qué está pasando? Los animales salen del establo una y otra vez. ¿Ocultan algo el resto de jugadores? Aquí se necesita suerte y una buena memoria. Ganará el juego quien al final consiga meter todos sus animales al mismo tiempo en el establo.

Antes de jugar por primera vez

Pegad las pegativas en el dado.

Preparación del juego

Cada jugador coge las cinco fichas de un mismo color y las coloca en fila delante de sí boca arriba, de forma que los cinco animales queden visibles. Preparad el dado.



Desarrollo del juego

El jugador que mejor imite el canto de un gallo puede comenzar y tirar el dado.

¿Ha salido uno de los animales que tienes delante de tí?

Puedes meter al animal en el establo, para lo que tendrás que darle la vuelta a la ficha de manera que se vea el establo. No obstante, no puedes cambiarla de lugar.

¿Ha salido un animal que ya tienes en el establo?

Si uno o varios jugadores tienen este mismo animal en el establo también, esperamos que te acuerdes del lugar en el que se encuentran, porque puedes intentar dejar escapar al animal del jugador que prefieras dándole la vuelta a su ficha. Si no has cogido la ficha correcta, vuelve a dejarla boca abajo.

¡Importante! También podrás intentar dejar escapar el animal de uno de los jugadores aunque tú aún no lo tengas en el establo. A veces, esto resulta una buena estrategia para evitar que otro jugador gane.

Si el animal ya se encuentra en tu establo y el resto de jugadores lo tienen libre, no podrás hacer nada.



¿Ha salido el símbolo del establo?

Este símbolo es un comodín para el animal que prefieras. Puedes

- meter en el establo al animal que desees

o bien

- dejar salir a un animal de otro jugador.

Si decides emplear el comodín para dejar salir uno de los animales de otro jugador, deberás anunciar con antelación de qué animal se trata. Si te equivocas, tendrás que volver a dejarlo boca abajo.

Finalización del juego

El juego acaba en el momento en que un jugador tenga sus cinco animales en el establo, es decir, cuando tenga todas las fichas con el establo hacia arriba. El jugador que gane será el granjero más eficiente.

Nota:

Para dar más emoción al juego, podéis utilizar un reloj de arena o un cronómetro. Programadlo, por ejemplo, a 5 ó 10 minutos. Transcurrido ese tiempo, el jugador que cuente con más animales en el establo será el ganador y si hay más de un jugador con el mismo número de animales en el establo, todos ellos habrán ganado.



La fattoria birichina

Un gioco di dadi birichino ambientato nella fattoria, per 2-4 giocatori da 4 a 99 anni.

Autore: Tim Rogasch
Illustrazioni: Oliver Freudenreich
Durata del gioco: 10 minuti circa

Dotazione del gioco

20 tessere stalla di cartone
in quattro colori diversi
1 dado
1 foglio con adesivi
1 istruzioni di gioco



Idea e scopo del gioco

Nella fattoria si sta facendo sera. È giunto il momento di ricondurre gli animali alla stalla. Ma... cosa succede? Gli animali scappano in continuazione. Che ci sia lo zampino degli altri giocatori? In ogni caso, ci vogliono fortuna ai dadi e buona memoria. Vince il gioco chi alla fine riesce ad avere tutti gli animali contemporaneamente nella stalla.

Prima di giocare per la prima volta

Incollate sul dado i sei diversi adesivi.

Preparazione del gioco

Ciascun giocatore prende le cinque tessere stalla di un colore e le dispone in fila a piacere davanti a sé, scoprendole in modo da rendere visibili i cinque diversi animali. Tenete pronto il dado.



Svolgimento del gioco

Il giocatore più bravo a imitare il canto del gallo inizia e tira il dado.

È uscito uno degli animali che si trovano scoperti davanti a te?

In questo caso puoi condurre questo animale alla stalla: gira la tessera in modo che sia visibile il lato della stalla, senza però cambiare la posizione della tessera nella fila.

È uscito uno degli animali che si trova già nella tua stalla?

Se lo stesso animale si trova già anche nella stalla di uno o più degli altri giocatori, dovresti averne memorizzato la posizione. Infatti, puoi scegliere un compagno di gioco a piacere e liberare l'animale girandone la tessera. Se hai sbagliato animale, gira di nuovo la tessera dal lato della stalla.

Importante! Anche se l'animale uscito sul dado non si trova ancora nella tua stalla, puoi comunque provare a liberare lo stesso animale che si trovi nella stalla di uno dei tuoi compagni di gioco. Questa può essere una mossa astuta, per evitare la vittoria di un altro giocatore.

Se sul dado è uscito un animale che si trova già nella tua stalla, ma non ancora in quella degli altri giocatori, purtroppo non puoi fare nulla.



Sul dado è uscito il simbolo della stalla?

Questo simbolo fa da jolly e può venire utilizzato al posto di un animale a piacere. Puoi

- decidere di condurre alla tua stalla un animale a piacere

oppure

- liberare uno degli animali degli altri giocatori.

In questo caso devi prima annunciare il nome dell'animale che vuoi liberare. Se scopri un animale diverso da quello indicato, devi coprirlo di nuovo.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena uno dei giocatori riesce a riunire tutti e cinque gli animali contemporaneamente nella stalla, cioè quando tutte le sue tessere hanno il lato della stalla rivolto verso l'alto. Il giocatore ottiene la vittoria e il titolo di miglior allevatore.

Consiglio:

Per rendere più avvincente il gioco potete usare anche una clessidra o un timer da cucina. Impostate ad esempio un periodo di 5 o 10 minuti. Allo scadere del tempo vince chi ha riunito il maggior numero di animali nella stalla. Se a questo punto ci sono più giocatori con lo stesso numero di animali coperti, vincono tutti insieme.