

## Happy Farm

Tässä pelissä on oltava nopea, sillä traktorin saa vain se, joka onnistuu ensimmäisenä vaihtamaan keräämänsä eläimet. Hyvä tuuri, havainnointikyky sekä laskutaidon alkeet auttavat pieniä maanviljelijöitä voiton tavoittelussa.

|                  |   |
|------------------|---|
| Ikäsuositus:     | 4+  |
| Pelaajien määrä: | 2-4   |
| Sisältö:         | 1 pelilauta<br>4 pelihahmoa<br>20 kukkoa<br>15 possua<br>5 lehmää<br>1 traktori<br>3 kylttiä<br>1 noppa |
| Tekijä:          | John Ede (c) 2006 / Lisenssi Projekt Spiel:n kautta   |

Patrikin ja tämän vanhempien maatilalla on jatkuvasti paljon tekemistä. Patrikin isä onkin jo kauan haaveillut traktorista, joka helpottaisi tilan töissä. Patrik tietää, että naapuri kyllä luopuisi omasta traktoristaan, mutta haluaisi siitä korvaukseksi kaksi lehmää. Patrikin vanhemmat omistavat kuitenkin vain kukkoja ja possuja. Nyt Patrikin onkin saatava vaihdettua pari niistä lehmiin, jotta hän pystyy yllättämään isänsä traktorilla.

### Ohjeet lyhyesti:

Pelaajat heittävät vuorotellen noppaa ja keräävät matkan varrelle osuvia eläimiä. Kun pelaaja pääsee jommallekummalle maatilalle, voi hän vaihtaa eläimiään. Pelaaja, joka onnistuu ensimmäisenä hankkimaan itselleen kaksi lehmää, saa traktorin ja voittaa pelin.

### Pelivalmistelut:

Pelilauta ja noppa laitetaan pöydälle. Kylttien kuvat kertovat, miten eläimiä pelin edetessä vaihdetaan.

**Kyltti, jossa on 3 possua:** Kyltti laitetaan niitylle keskelle pelilautaa ja kaikki possut kyltin viereen.

**Kyltti, jossa on 3 kukkoa:** Kyltti laitetaan niitylle kanalan eteen ja kukot kyltin viereen. Niityn tunnistaa kukon kuvasta.

**Kyltti, jossa on 2 lehmää:** Kyltti sekä kaikki 5 lehmää laitetaan niitylle, jossa on lehmän kuva.

Jokainen pelaaja saa oman pelihahmon ja laittaa sen jommankumman talon luo. Traktori laitetaan pelilaudalle sille osoitetulle paikalle.

### Pelinkulku:

Nuorin pelaaja heittää noppaa ja liikuttaa pelihahmoaan nopan silmäluvun verran nuolen osoittamaan suuntaan.

- Jos pelaaja pysähtyy ruutuun, jossa on yksi tai kaksi eläintä, ottaa hän ruudussa kuvatus eläimen tai eläimet niityltä ja laittaa ne eteensä. Vuoro siirtyy seuraavalle.
- Jos pelaaja pysähtyy jommankumman maatalon luo, saa hän vaihtaa keräämänsä eläimet kylttien mukaisesti (ohjeet alla), jos hän on jo onnistunut keräämään riittävästi eläimiä. Jos pelaajalla ei ole tarpeeksi eläimiä vaihdettavaksi, siirtyy vuoro seuraavalle.
- Jos noppa näyttää talon kuvaa, saa pelaaja mennä suoraan jommankumman talon luo ja vaihtaa keräämänsä eläimet kylttien mukaisesti (ohjeet alla). Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle.

### Kylttien mukaiset ohjeet eläinten vaihtamiseen:

Pelaajalla on 3 kukkoa: Pelaaja laittaa kukot takaisin niitylle ja ottaa itselleen yhden possun.

Pelaajalla on 3 possua: Pelaaja laittaa possut takaisin niitylle ja ottaa vuorostaan yhden lehmän itselleen.

Pelaajalla on 2 lehmää: Pelaaja laittaa lehmät takaisin niitylle, ottaa traktorin ja on siten pelin voittaja.

### Pelin lopetus:

Pelaaja, joka ensimmäisenä onnistuu saamaan itselleen kaksi lehmää, vaihtaa ne saman tien traktoriin ja voittaa pelin.

### Huomautus:

Samalla peliruudulla voi olla useita pelihahmoja samaan aikaan. Jos jotain eläinlajia ei enää ole pelilaudalla, siirtyy vuoro seuraavalle.