

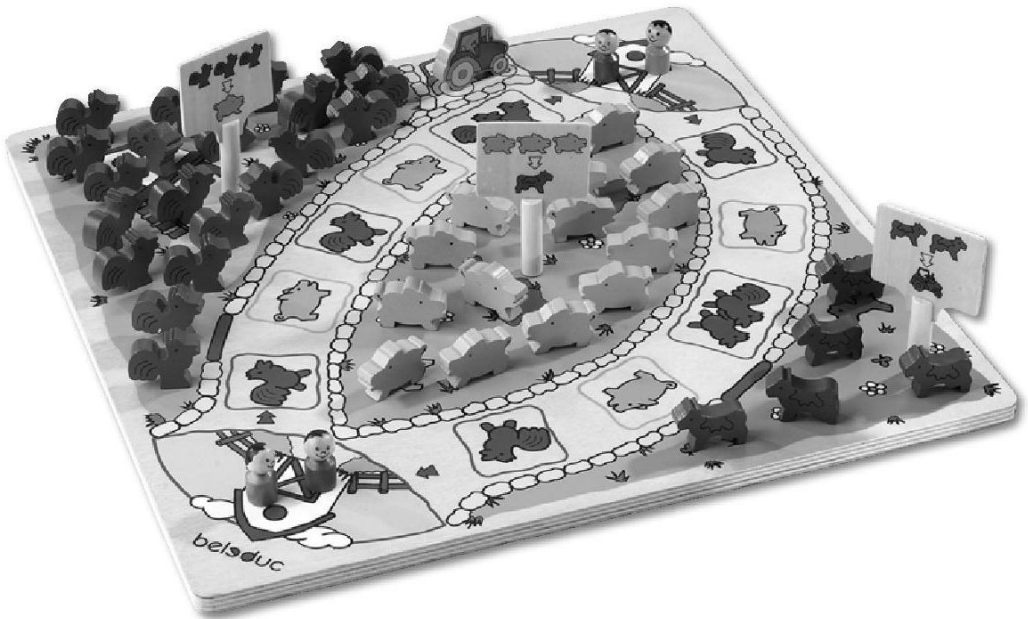
Spielanleitung

Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels
Manuale * 说明书

D E N F E S N L I C H N

Nr. 22302

HAPPY FARM



belsduc

HAPPY FARM

Nur wer am Schnellsten seine gesammelten Tiere eintauschen kann, bekommt den Traktor. Würfelglück, Beobachtungsgabe sowie erstes Zählen verhelfen einem der kleinen Farmer zum Sieg.

Inhalt: 1 Spielbrett
4 Spielfiguren
20 Hähne
15 Schweine
5 Kühe
1 Traktor
3 Schilder
1 Würfel

Alter: 4+

Mitspieler: 2-4

Spielautor: John Ede (c) 2006 / Lizenz durch Projekt Spiel

Auf der Farm von Patrick und seinen Eltern gibt es viel zu tun und schon lange wünscht sich Patricks Vater einen Traktor. Patrick weiß, dass ein Nachbar seinen Traktor abgeben würde aber er verlangt dafür zwei Kühe und da Patricks Eltern nur Hähne und Schweine besitzen, muss er nun erst einmal ein paar davon gegen Kühe eintauschen, um seinen Vater mit dem Traktor zu überraschen.

Kurzanleitung: Die Spieler würfeln und sammeln auf ihrem Weg über das Spielbrett die abgebildeten Tiere ein. Erreichen sie eines der beiden Farmhäuser dürfen sie Tiere gegeneinander tauschen. Wer als Erster zwei Kühe hat, bekommt dafür den Traktor und ist Gewinner des Spieles.

Vorbereitung
des Spiels:

Das Spielbrett und der Würfel werden bereit gelegt. Die Abbildungen der Schilder zeigen wie später Tiere getauscht werden.

Schild mit 3 Schweinen: Es wird in die Wiese in der Mitte des Spielbrettes gesteckt. Diese ist mit einem Schwein gekennzeichnet und darauf werden auch alle Schweine gestellt.

Schild mit 3 Hähnen: Es wird vor dem Hühnerhaus aufgestellt, auf dieser Wiese ist ein Hahn abgebildet und dort werden auch alle Hähne hingesezt.

Schild mit 2 Kühen: Es wird auf die Wiese mit der abgebildeten Kuh gestellt. Dort werden auch die 5 Kühe platziert.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und setzt sie auf eines der beiden Farmhaus Felder. Der Traktor wird auf den dafür markierten Platz gestellt.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler würfelt und setzt seine Spielfigur in Pfeilrichtung entsprechend der gewürfelten Punktzahl.

- Bleibt er auf einem Feld mit einem oder zwei abgebildeten Tieren stehen, nimmt er sich das oder die abgebildeten Tiere von der jeweiligen Wiese und stellt sie vor sich ab. Der Nächste ist an der Reihe.

- Bleibt er auf einem der beiden Farmhaus Felder stehen, tauscht er seine gesammelten Tiere (wie auf den Schildern abgebildet, oder siehe unten) ein, sofern er bereits ausreichend Tiere sammeln konnte. Hat er noch nicht die Anzahl von Tieren zum Tauschen, ist der Nächste an der Reihe.

- Würfelt der Spieler das Farmhaus, setzt er seine Spielfigur sofort auf eines der beiden Farmhäuser und tauscht seine gesammelten Tiere ein (wie auf den Schildern abgebildet oder siehe unten). Der Nächste ist an der Reihe.

Hier noch mal die Tauschvorgaben, wie auf den Schildern abgebildet:

Spieler hat 3 Hähne: Er setzt die Hähne zurück auf die Wiese und nimmt sich dafür 1 Schwein.

Spieler hat 3 Schweine: Er setzt die Schweine zurück auf die Wiese und nimmt sich dafür 1 Kuh.

Spieler hat 2 Kühe: Er setzt die Kühe zurück auf die Wiese, nimmt sich dafür den Traktor und ist damit Gewinner des Spiels.

Spielende: Wer als Erster zwei Kühe besitzt, tauscht sie sofort gegen den Traktor und gewinnt damit das Spiel.

Anmerkungen: Es dürfen mehrere Spielfiguren auf dem gleichen Feld stehen. Sollte eine Tierrasse nicht mehr auf dem Spielbrett vorhanden sein, kann der Spieler kein Tier an sich nehmen und setzt aus.

HAPPY FARM

The player who is the quickest to swap his/her collected animals will get the tractor. A bit of luck with the dice, good powers of observation and early counting will help the small farmer to win.

Contents: 1 game board
 4 playing figures
 20 roosters
 15 pigs
 5 cows
 1 tractor
 3 signs
 1 dice

Age: 4 +

Number of players: 2-4

Author: John Ede (c) 2006 / Licensed through Projekt Spiel

There's a lot to do on Patrick's and his parents' farm and for a long time Patrick's father has wanted a tractor. Patrick knows that a neighbour would give him a tractor if Patrick gave him two cows for it. However, as Patrick's parents only have roosters and pigs, he must first exchange a few of them for cows in order to be able to surprise his father with the tractor.

Brief instructions: The players throw the dice and on their way over the game board they collect the illustrated animals. If they reach one of the two farmhouses, they may exchange animals. The first to have two cows will get the tractor and be the winner of the game.

Game preparation: The game board and the dice are laid out. The Illustrations on the signs show how the animals can be exchanged later.

Sign with 3 pigs: It is set up on the meadow in the middle of the game board. This area is marked with a pig and all pigs are placed on it.

Sign with 3 roosters: It is set up in front of the henhouse. This meadow has a picture of a rooster and all the roosters are placed there.

Sign with 2 cows: This is set up on the meadow with the picture of the cow. The 5 cows are placed there too.

Each player is given one figure and puts it on one of the two farmhouse fields. The tractor is placed on the place marked for it.

Rules of the game: The youngest player throws the dice and moves his/her figure in the direction of the arrow in accordance with the number of dots that come up on the dice.

- If he lands on a field with the picture of one or two animals, he takes the illustrated animal(s) from the respective meadow and places it/them in front of him. It is then the next player's turn.

- If he lands on one of the two farmhouse fields, he exchanges his collected animals (as illustrated on the signs, or see below) if he has been able to collect enough animals. If he does not have enough animals to exchange yet, it is the next player's turn.

- If the farmhouse comes up on the dice, he puts his figure on one of the two farmhouses immediately and swaps his collected animals (as illustrated on the signs or see below). It is then the next player's turn.

- **Once again, here are the rules for swapping, as shown on the signs:**

- Player has 3 roosters: he puts the roosters back on the meadow and takes 1 pig for them.

- Player has 3 pigs: he puts the pigs back on the meadow and takes 1 cow for them.

- Player has 2 cows: he puts the cows back on the meadow and takes the tractor for them and is then the winner of the game.

End of the game: The first to have two cows, swaps them immediately for the tractor and is the winner of the game.

Notes: It is permissible for several figures to be on the same field. If a player wants to swap and there are no more of the animal he wants on the board at that point in time, he cannot take any animal and misses a turn.

HAPPY FARM

Den spelare som först byter sina ihopsamlade djur får traktorn. Om du har lite tur med tärningen, bra iakttagelseförmåga och är snabb på huvudräkning blir det enklare att vinna.

Innehåll:	1 spelplan 4 spelpjäser 20 tuppar 15 grisar 5 kor 1 traktor 3 skyltar 1 tärning
Ålder:	+4.
Antal spelare	2-4

Skapare: John Ede (c) 2006 / Licensierad av Projekt Spiel

Det finns massor att göra på Patricks och hans föräldrars gård och Patricks pappa har länge velat ha en traktor. Patrick skulle kunna byta till sig grannes traktor mot två kor. Men Patricks föräldrar har bara tuppar och grisar så han måste först byta några av dem mot kor för att sedan kunna överraska sin pappa med traktorn.

Gör så här: Spelarna slår tärningen och på sin väg över spelplanen samlar de ihop djur. När de kommer till ett av de två gårdshusen får de byta djur. Den spelare som först får två kor kan byta dem mot traktorn och vinner spelet.

Förberedelser: Lägg ut spelplanen och tärningen. Bilderna på skyltarna visar på vilka sätt djuren kan bytas.

Skylt med 3 grisar Ställs på ängen i mitten av spelbrädet. Denna yta är markerad med en gris och alla grisar ska ställas där.

Skylt med 3 tuppar Ställs framför hönshuset. Denna äng har en bild av en tupp och alla tuppar ska ställas där.

Skylt med 2 kor Ställs på ängen med en bild på en ko. De fem korna ska ställas där.

Alla spelare får en spelpjäs och ställer den på en av de två bondgårdsrutorna. Traktorn placeras på den markerade platsen.

Spelregler: Den yngsta spelaren slår tärningen först och flyttar sin spelpjäs det antal steg som tärningen visar i pilens riktning.

- Om spelaren hamnar på en ruta med en bild på ett eller två djur får han/hon ta det djuret/djuren från respektive äng och placera det/dem framför sig. Sedan är det nästa spelares tur.

- Om spelaren hamnar på en av de två bondgårdsrutorna får han/hon byta sitt djur (i enlighet med skyltarna eller se nedan) om han/hon har lyckats samla ihop tillräckligt många djur. Om spelaren inte har tillräckligt många djur för att byta är det nästa spelares tur.

- Om bondgården kommer upp på tärningen ska spelaren ställa sin spelpjäs på en av de två bondgårdarna direkt och byta sina insamlade djur (i enlighet med skyltarna eller se nedan). Sedan är det nästa spelares tur.

Det finns regler för hur djuren kan bytas. Reglerna anges på skyltarna.

Spelaren har 2 tuppar och ställer tillbaka tupparna på ängen och tar 1 gris i utbyte.

Spelaren har 3 grisar och ställer tillbaka grisarna på ängen och tar 1 ko i utbyte.

Spelaren har 2 kor och ställer tillbaka korna på ängen och tar traktorn i utbyte. Spelaren har då vunnit spelet.

Så vinner man: Den spelare som först får två kor byter dem direkt mot traktorn och vinner spelet.

Tänk på: Flera spelpjäser får stå på samma ruta. Om en spelare vill byta till ett djur som inte finns på spelbrädet längre kan han/hon inte ta något djur och missar därmed en omgång.

HAPPY FARM

Le premier qui peut échanger ses animaux obtient le tracteur. Pour gagner, les petits fermiers devront avoir de la chance au dé, le don de l'observation et savoir un peu compter.

Contenu : 1 plateau de jeu
 4 Figurines
 20 coqs
 15 cochons
 5 vaches
 1 tracteur
 3 panneaux
 1 dé

Age : à partir de 4 ans

Joueurs : 2-4

Auteur : John Ede (c) 2006 / Licence accordée par Projekt Spiel

Dans la ferme de Patrick et ses parents, il y a beaucoup à faire et il y a longtemps que le père de Patrick rêve d'un tracteur. Patrick sait qu'un voisin est prêt à échanger son tracteur contre deux vaches. Comme ses parents n'ont que des coqs et des cochons, Patrick doit d'abord en échanger quelques-uns contre des vaches pour faire la surprise du tracteur à son père.

Brèves instructions : Les joueurs lancent le dé. Sur leur chemin, ils rassemblent les animaux représentés sur le plateau de jeu. Lorsqu'ils atteignent l'une des deux fermes, ils peuvent échanger leurs animaux. Le premier qui possède deux vaches reçoit un tracteur et gagne la partie.

Préparation du jeu : Placer le plateau de jeu et le dé sur la table. Les panneaux montrent comment échanger les animaux.

Panneau avec 3 cochons : Placer ce panneau dans le champ, au milieu du plateau de jeu. Celui-ci est caractérisé par un cochon et tous les cochons devront être placés dans ce champ.

Panneau avec 3 coqs : Placer ce panneau devant la maison des coqs. Ce champ est caractérisé par un coq et tous les coqs devront être placés dans ce champ.

Panneau avec 2 vaches : Placer ce panneau dans le champ caractérisé par une vache. Les 5 vaches devront être dans ce champ.

Chaque joueur reçoit une figurine et la place sur l'une des deux cases de la ferme. Placer le tracteur sur l'emplacement prévu à cet effet.

Déroulement du jeu : Le benjamin lance le dé et déplace sa figurine dans le sens de la flèche, du nombre de cases correspondant au nombre obtenu avec le dé.

- S'il s'arrête sur une case représentant un ou deux animaux, il prend ces animaux dans le champ correspondant et les pose devant lui. C'est le tour du joueur suivant.
- S'il s'arrête sur l'une des deux cases de fermes, il échange ses animaux (comme indiqué sur les panneaux, ou voir ci-dessous), dans la mesure où il a assez d'animaux. S'il n'a pas le nombre suffisant d'animaux, le tour passe au joueur suivant.
- Si le dé s'arrête sur la face représentant la ferme, le joueur place immédiatement sa figurine sur l'une des deux fermes et échange tous ses animaux (comme indiqué sur les panneaux, ou voir ci-dessous). Le tour passe au joueur suivant.

Les règles d'échange, comme indiquées sur les panneaux :

Le joueur a 3 coqs : il remet les coqs dans le champ et prend 1 cochon en échange.

Le joueur a 3 cochons : il remet les cochons dans le champ et prend 1 vache en échange.

Le joueur a 2 vaches : il remet les vaches dans le champ et prend le tracteur en échange. Ce joueur a gagné !

Fin du jeu : Le premier qui possède deux vaches les échange immédiatement contre le tracteur et gagne ainsi la partie.

Remarques : Une case peut contenir plusieurs figurines. Si une race animale est épuisée sur le plateau de jeu, le joueur ne peut plus prendre d'animal et passe son tour.

HAPPY FARM

Wie het snelste zijn verzamelde dieren in kan ruilen, krijgt de tractor. Met geluk bij het dobbelen, observatievermogen en het eerste tellen kunnen de kleine farmers het spel winnen.

Inhoud: 1 spelbord
 4 spelfiguren
 20 hanen
 15 varkens
 5 koeien
 1 tractor
 3 borden
 1 dobbelsteen

Leeftijd: vanaf 4

Aantal spelers: 2-4

Auteur: John Ede (c) 2006 / licentie door Projekt Spiel

Op de boerderij van Patrick en zijn ouders is het erg druk en Patricks vader wil al sinds een hele poos een tractor hebben. Patrick weet dat een buurman zijn tractor af zou geven, maar daarvoor wil hij twee koeien hebben. Patricks ouders hebben echter slechts hanen en varkens, dus moet hij eerst een paar ervan tegen koeien inruilen om zijn vader met de tractor te kunnen verrassen.

Korte beschrijving: De spelers dobbelen en verzamelen op hun weg over het spelbord de afgebeelde dieren. Wanneer ze een van de twee boerderijen bereiken, mogen ze dieren tegen elkaar ruilen. Wie als eerste twee koeien heeft, krijgt daarvoor de tractor en is de winnaar van het spel.

Vorbereiding van het spel: Het spelbord en de dobbelsteen worden klaargelegd. De afbeeldingen op de borden laten zien hoe later de dieren worden geruild.

Bord met 3 varkens: Dat wordt in de wei in het midden van het spelbord gestoken. Die is met een varken gekenmerkt en daarop worden ook alle varkens geplaatst.

Bord met 3 hanen: Dat wordt voor het kippenhok geplaatst. Op de wei is een haan afgebeeld en daar worden ook alle hanen neergezet.

Bord met 2 koeien: Dat wordt op de wei met de afgebeelde koe gezet. Daar worden bovendien de 5 koeien geplaatst.

Iedere speler krijgt een pion en zet die op een van de twee boerderij-vakjes. De tractor wordt op de hiervoor bedoelde plaats gezet.

Verloop van het spel: De jongste speler gooit de dobbelsteen en mag zijn pion met het navenante aantal vakjes in de richting van de pijl verplaatsen.

- Wanneer hij op een veld met één of twee afgebeelde dieren terecht komt, dan mag hij het afgebeelde dier of de afgebeelde dieren van de betreffende wei pakken en voor zich neerzetten. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

- Wanneer iemand op een van de twee boerderij-vakjes terecht komt, ruilt hij zijn verzamelde dieren (als op de bordjes aangegeven, zie hierna), voor zover hij al genoeg dieren heeft weten te verzamelen. Wanneer het aantal dieren nog niet voldoende is, is de volgende aan de beurt.

- Wanneer de speler de boerderij gooit, plaatst hij zijn pion meteen op één van de twee boerderijen en ruilt zijn verzamelde dieren in (zoals op de borden afgebeeld, zie hierna). Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Hier nog een keer het ruilen zoals op de bordjes staat aangegeven:

Speler heeft 3 hanen: Hij zet zijn hanen terug op de wei en pakt daarvoor 1 varken.

Speler heeft 3 varkens: Hij zet de varkens terug op de wei en pakt daarvoor 1 koe.

Speler heeft 2 koeien: Hij zet de koeien terug op de wei en pakt daarvoor in de plaats de tractor en is dus de winnaar van het spel.

Einde van het spel: Wie als eerste twee koeien heeft, ruilt die meteen voor de tractor en is dus de winnaar van het spel.

Opmerkingen: Er mogen meerdere pionnen op hetzelfde vakje staan. Wanneer er een bepaald ras niet meer op het spelbord staat, kan de speler geen dier pakken en slaat een beurt over.

HAPPY FARM

Sólo el más rápido en trocar los animales obtenidos, se queda con el tractor. Para ganar, el pequeño granjero necesita un poco de suerte con el dado, una buena capacidad de observación y saber contar hasta tres.

Contenido: 1 tablero
 4 figuras de juego
 20 gallos
 15 cerdos
 5 vacas
 1 tractor
 3 rótulos
 1 dado

Edad: + 4 años

Jugadores: 2-4

Autor: John Ede (c) 2006 / Idea licenciada por Projekt Spiel.

En la granja de los padres de Patrick hay mucho trabajo que hacer, y desde hace tiempo su padre desea tener un tractor. Patrick sabe que el vecino le daría su tractor, pero a cambio quiere dos vacas. Como los padres de Patrick sólo tienen gallos y cerdos, Patrick tiene que coger unos cuantos de ellos y cambiarlos por vacas para poder recibir el tractor y darle una sorpresa a su padre.

Instrucciones breves: Los jugadores tiran el dado y, en su recorrido por el tablero, van recogiendo los animales ilustrados. Si llegan a una de las dos granjas, pueden cambiar los animales por vacas. El primero en conseguir dos vacas, se queda con el tractor y gana la partida.

Preparación del juego: Se preparan el tablero y el dado. Las ilustraciones de los rótulos muestran cómo deben trocarse los animales.

Rótulo con 3 cerdos: Se coloca en el pasto que está en el centro del tablero. Este pasto está marcado con el dibujo de un cerdo que indica que aquí deben colocarse todos los cerdos.

Rótulo con 3 gallos: Se coloca delante del gallinero. Este pasto está marcado con un gallo y es el lugar donde deben colocarse todos los gallos.

Rótulo con 2 vacas: Se coloca en el pasto que tiene el dibujo de la vaca. Es el lugar donde deben ponerse las 5 vacas.

Cada jugador coge una figura y la sitúa en una de las dos casillas de granja. El tractor se coloca en el lugar marcado a este fin.

Cómo se juega:

El jugador más joven tira el dado y avanza su figura en la dirección de la flecha según el número que marque el dado.

- Si el jugador llega a una casilla con el dibujo de uno o dos ani-males, coge del correspondiente pasto el o los animales y los deja delante de sí en la mesa. Después, el turno pasa al siguiente jugador.

- Si el jugador llega a una casilla de granja, puede cambiar los animales recogidos (según indican los rótulos o como se indica más abajo), siempre que ya haya reunido suficientes animales. Si todavía no tiene una cantidad suficiente para realizar el trueque, el turno pasa al siguiente jugador.

- Si el dado marca la granja, el jugador puede colocar su figura di rectamente en una de las dos granjas y puede cambiar los anima-les recogidos (según indican los rótulos o como se indica más abajo). Después, el turno pasa al siguiente jugador.

Instrucciones para realizar el trueque según se indica en los rótulos:

El jugador tiene 3 gallos: Vuelve a dejar los gallos en el pasto y se queda a cambio con 1 cerdo.

El jugador tiene 3 cerdos: Vuelve a dejar los cerdos en el pasto y se queda a cambio con 1 vaca.

El jugador tiene 2 vacas: Vuelve a dejar las vacas en el pasto, se queda con el tractor y gana la partida.

Fin del juego:

El primero que consigue dos vacas, las cambia en seguida por el tractor y gana la partida.

Observaciones:

Está permitido que varias figuras se encuentren en una misma casilla. Si de una especie de animales ya no queda ningún ejemplar en el tablero, el jugador no puede coger ningún animal y pierde el turno.

Cod. art.: 22302

HAPPY FARM

Solo chi è più veloce a scambiare gli animali raccolti, riceve il trattore. Fortuna ai dadi, spirito d'osservazione e primi conticini aiutano il piccolo fattore a vincere.

Età: a partire dai 4 anni
Giocatori: 2-4
Contenuto: 1 plancia
4 figure
20 galli
15 maiali
5 mucche
1 trattore
3 segnali
1 dado

Autore: John Ede (c) 2006 / Licenza di Projekt Spiel

Nella fattoria di Patrick e dei suoi genitori c'è molto da fare. Già da tempo il papà di Patrick desidera un trattore. Patrick sa che un vicino sarebbe disposto a cedere il suo trattore, ma solo in cambio di due mucche. Poiché i genitori di Patrick possiedono solo galli e maiali, Patrick deve prima scambiarne un paio con delle mucche per poter sorprendere suo padre con il trattore.

Istruzioni in breve: I giocatori tirano il dado e raccolgono sul loro cammino lungo la pancia gli animali raffigurati. Una volta raggiunta una delle fattorie, possono scambiare gli animali tra loro. Chi per primo ha due mucche, riceve il trattore e vince il gioco.

Preparazione del gioco: Vengono preparati la pancia e il dado. Le figure sui segnali mostrano come si dovranno successivamente scambiare gli animali.

Segnale con 3 maiali: viene collocato nel prato al centro della plancia, contrassegnato con un maiale, e su esso vengono posizionati tutti i maiali.

Segnale con 3 galli: viene collocato sul prato davanti all'ovile, contrassegnato con un gallo, e su esso vengono posizionati tutti i galli.

Segnale con 2 mucche: viene collocato sul prato contrassegnato con una mucca, e su esso vengono posizionate le 5 mucche.

Ciascun giocatore riceve una figura e la colloca su uno dei due campi delle fattorie. Il trattore viene posizionato sulla casella contrassegnata.

Svolgimento
del gioco:

Il giocatore più giovane tira il dado e muove la sua figura in direzione della freccia in base al punteggio tirato.

- Se sosta su un campo con uno o due animali raffigurati, prende l'animale o gli animali raffigurati dal rispettivo prato e li colloca davanti a sé. Dopodiché tocca al giocatore successivo.
- Se sosta su uno dei due campi delle fattorie, scambia i propri animali (come raffigurato sul segnale o come descritto di seguito), sempre che sia riuscito a raccoglierne in numero sufficiente. Se non possiede ancora il numero di animali richiesto, tocca al giocatore successivo.
- Se il giocatore tirando il dado arriva in fattoria, colloca la sua figura immediatamente su una delle fattorie e scambia gli animali raccolti (come raffigurato sui segnali o come descritto di seguito). Dopodiché tocca al giocatore successivo.

Ecco come scambiare gli animali in base a quanto raffigurato sui segnali:

Il giocatore ha 3 galli: ripone i galli sul prato e prende un maiale.

Il giocatore ha 3 maiali: ripone i maiali sul prato e prende una mucca.

Il giocatore ha 2 mucche: ripone le mucche sul prato, prende il trattore e vince il gioco.

Fine del gioco:

Chi possiede per primo due mucche, le scambia immediatamente con il trattore e vince il gioco.

Nota:

Sullo stesso campo può sostare più di una figura. Nel caso in cui sulla plancia non dovesse esserci più una della razze, il giocatore non può prendere nessun animale e salta il turno.

货号 22302

快乐农场

通过敏锐的观察和计数能力，还要借助一定的运气，以‘以物易物’的方式，兑换自己手上的动物，就能获得最后的胜利！

游戏配件：
1块游戏板
4个小人
20只公鸡
15头猪
5头牛
1辆拖拉机
3块告示牌
1个骰子

适合年龄：4岁以上
游戏人数：2-4人

游戏作者：约翰·爱迪

帕特里克家的农场里事情很多，他爸爸一直想要一辆拖拉机来减轻负担。帕特里克知道如果他能够给他邻居两头牛，就能够换回一辆拖拉机。可是帕特里克家里只有公鸡和猪，他需将它们中的一些换回牛，然后换到拖拉机，这样就可以给他爸爸一个惊喜了！

游戏简介：通过掷骰子来获取前进道路上的动物，如果到达其中的一个农场房或掷到一个农场房，就可以换取农场动物，第一个换到两头牛的将赢得拖拉机。

游戏准备：将游戏板和骰子摆放在桌面上，告示牌上的图案告诉你怎么兑换。

有3头猪的牌子：请把它竖立在游戏板的中间印有草坪的地方。这块区域印有猪的图像，请将15头猪摆放在这个区域。

有3只公鸡的牌子：请把它竖立在游戏板上印有鸡棚的上面，这里的草坪上印有公鸡图像，请将20只公鸡摆放在这个区域。

有2头牛的牌子：请把它竖立在印有牛的草坪上，将5头牛摆放在这个区域。

接着，请将拖拉机放在游戏板上印有拖拉机的地方。最后，每人选一个小人，放在一个农场房上（两个农场房任选一个）。

游戏规则： 年龄最小的先掷骰子，骰子上显示几点，就可以按照箭头所指方向将小人移动几步。

- 当到达印有一个或者两个动物的地方，他(她)就可以得到相应数量的相应动物。然后轮到下一个。

- 当到达其中一个农场房，兑换时间到了，该游戏者可按照告示牌指示进行兑换。但是如果拥有的动物不够兑换的，只能先放弃兑换，接下去轮到下一个人。

- 当掷到骰子上印有农场房的时候，这位游戏者也可以将小人跳放到其中一个农场房，以兑换动物。完成后，再轮到下一个人投掷骰子。

以下是各个告示牌上显示的兑换条件：

有3只公鸡： 可以换1头猪，请把鸡放回原处。

有3头猪： 可以换1头牛，请把猪放回原处。

有2头牛： 可以换一辆拖拉机，请把牛放回原处。

游戏结束： 谁先得到2头牛，并换成1辆拖拉机就获得胜利！

注意： 允许几个小人出现在同一个地方。 如果轮到的人在兑换的时间没有想要换回的动物，那他只能先失去这一轮兑换的机会。

贝乐多祝小朋友玩得开心，并有所收获！

beleduc

beleduc Lernspielwaren
GmbH Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2008

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Tyskland
www.beleduc.de

Tfn + 49 37360 162 0
Fax +31 344 647 610
info@beleduc.de
© beleduc 2008



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Varning! Inte lämpligt för barn under 3 år. Innehåller små delar. Kvävningrisk.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意！不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。请您保留地址！