

22710 Happy Farm

Happy Farm

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



Das Spiel fördert:

The game develops / Le jeu favorise / El juego fomenta / Het spel stimuleert / Questo gioco stimola / 游戏培养:



Mathematische Bildung: Zählen, Lernen von Tausch-, Wert- und Mengenverhältnissen
Mathematical Education: Counting, learning about exchange, value and quantity relationships
Formation mathématique: Comptage, apprentissage de l'échange, de la valeur et des rapports quantitatifs

Desarrollo matemático: Conteo y aprendizaje de relaciones de intercambio, valores y cantidades
Rekenkundige ontwikkeling: Tellen, begrip van ruil-, waarde-, en hoeveelheid verhoudingen
Educazione matematica: Conteggio, apprendimento dei rapporti di scambio, valore e quantità
数学教育: 计数, 学习交换, 价值和数量比例



Naturwissenschaftliche Bildung: Erkennen und Benennen verschiedener Tierarten und Aktivitäten auf dem Bauernhof
Science Education: Recognising and naming of different animal species and activities on the farm
Formation scientifique et technique: Reconnaître et nommer les différentes espèces animales et les activités à la ferme

Conocimiento del medio y desarrollo técnico: Reconocimiento y designación de las diferentes especies de animales y las actividades de la granja
Naturwetenschappelijke en technische ontwikkeling: Herkennen en benoemen van verschillende diersoorten en activiteiten op de boerderij
Educazione tecnica e naturalistica: Riconoscimento e definizione delle diverse specie animali e delle attività in fattoria

自然科学和技能教育: 识别和命名不同的动物种类和农活



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Aufstellen und Verteilen der Tiere auf dem Spielbrett
Health Education: Fine motor skills through setting up and distributing the animals on the game board
Formation somatique: La motricité fine grâce à la mise en place et à la distribution des animaux sur la carte
Desarrollo somático: Motricidad fina durante la colocación y la distribución de los animales en el tablero de juego

Somatische ontwikkeling: De fijne motoriek bij het opstellen en verdelen van de dieren op het speelbord
Educazione somatica: Capacità motorie di precisione nel posizionamento e nella distribuzione degli animali sulla scheda

健康教育: 精细动作技能, 摆放和分配动物。



Sprachliche Bildung: Sprachentwicklung beim Benennen der Tiere und Erklären des Tauschverfahrens
Linguistic Education: Language development through naming the animals and explaining the exchange-process
Formation linguistique: Le développement du langage en nommant les animaux et en expliquant le processus d'échange
Desarrollo del lenguaje: Desarrollo del lenguaje durante la designación de los animales y las explicaciones del proceso de intercambio
Taalkundige ontwikkeling: Taalkundige ontwikkeling bij het benoemen van de dieren en uitleggen van het ruilsystem
Educazione linguistica: Sviluppo del linguaggio nel nominare gli animali e spiegare il processo di scambio
社会教育: 自由游戏, 角色扮演



Soziale Bildung: Freies Spiel, Rollenspiel
Social Education: Free play, role play
Sociabilisation: Jeu libre, jeu de rôle
Desarrollo social: Juego libre, juego de rol
Sociale ontwikkeling: Vrij spel, rollenspel
Educazione sociale: Gioco libero, gioco di ruolo
语言教育: 语言开发, 动物命名和“交换”的概念。

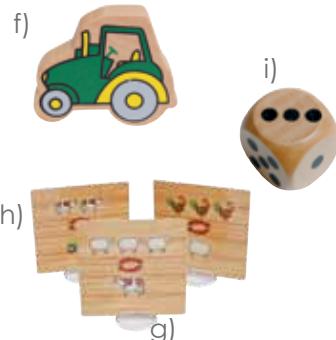
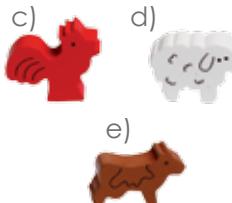
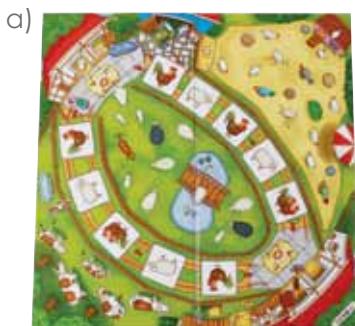


Happy Farm



Inhalt

- | | | | |
|----|-----------------|----|----------------|
| a) | 1 Pappspielplan | f) | 1 Traktor |
| b) | 4 Spielfiguren | g) | 3 Tierschilder |
| c) | 20 Hähne | h) | 3 Aufsteller |
| d) | 15 Schafe | i) | 1 Würfel |
| e) | 5 Kühe | | |



Contents

- a) 1 cardboard game board
- b) 4 playing figures
- c) 20 roosters
- d) 15 sheep
- e) 5 cows
- f) 1 tractor
- g) 3 animal sign boards
- h) 3 stands
- i) 1 dice



Contenido

- a) 1 tablero de juego
- b) 4 fichas de personaje
- c) 20 gallos
- d) 15 ovejas
- e) 5 vacas
- f) 1 tractor
- g) 3 carteles de animales
- h) 3 soportes
- i) 1 dado



Contenuto

- a) 1 tabellone in cartone
- b) 4 pedine
- c) 20 galli
- d) 15 pecore
- e) 5 mucche
- f) 1 trattore
- g) 3 immagini con animali
- h) 3 supporti
- i) 1 dado



Contenu

- a) 1 plateau de jeu
- b) 4 figurines de jeu
- c) 20 coqs
- d) 15 moutons
- e) 5 vaches
- f) 1 tracteur
- g) 3 panneaux animaux
- h) 3 supports
- i) 1 dé



Inhoud

- a) 1 kartonnen speelbord
- b) 4 pionnen
- c) 20 kippen
- d) 15 schapen
- e) 5 koeien
- f) 1 tractor
- g) 3 dierplaatjes
- h) 3 houders
- i) 1 dobbelsteen



游戏配件

- a) 1 块纸制游戏板
- b) 4 个游戏人
- c) 20 只公鸡
- d) 15 头牛
- e) 1 辆拖拉机
- f) 3 块动物告示牌
- g) 3 个架子
- i) 1 颗骰子



Autor

John Ede entwickelte sein erstes Spiel 1976 in London, wo er als Steuerinspektor arbeitete. Da sich für dieses Fußball-Brettspiel kein Verlag fand, gründete der begeisterte Sportfan seine Supergames Ltd. und fand einen bekannten Fußballer als Promotor. Später folgten weitere Spiele bei verschiedenen Verlagen. Seine Enkel waren die Motivation für die Entwicklung des Spiels HAPPY FARM, das in Zusammenarbeit mit der Agentur Projekt Spiel von Christian Beiersdorf den Weg zu beleduc fand und 2009 mit dem Deutschen Lernspielpreis ausgezeichnet wurde. John Ede starb 2012 mit 77 Jahren.



Author

John Ede developed his first game in London in 1976 where he worked as a tax inspector. Since there was no editor for this football board game, the enthusiastic sports fan created his Supergames Ltd. and found a well-known football player as a promoter. Later, other games were presented to different editors. His grandchildren were the motivation for the development of the HAPPY FARM game which has found its way to beleduc in cooperation with the Agentur Projekt Spiel of Christian Beiersdorf and was awarded the German Educational Game Award (Deutscher Lernspielpreis) in 2009. John Ede died in 2012 at the age of 77 years.



Auteur

John Ede a développé son premier jeu à Londres en 1976, où il a travaillé comme inspecteur des impôts. Grand amateur de foot, il a constaté qu'il n'existe aucun éditeur de jeu de société de football, a donc fondé Supergames Ltd. et a choisi un footballeur réputé comme ambassadeur. Il a également créé plusieurs jeux pour différents éditeurs. C'est pour ses petits-enfants qu'il a développé le jeu Happy Farm avec l'agence Projekt Spiel de Christian Beiersdorf. Le jeu a été proposé à beleduc et a remporté le prix 2009 du jeu d'apprentissage allemand. John Ede est mort en 2012, à l'âge de 77 ans.



Autor

John Ede desarrolló en 1976 su primer juego en Londres, donde trabajaba como inspector de Hacienda. Como no encontraba ningún editor para este juego de mesa de fútbol, este aficionado al deporte fundó su empresa Supergames Ltd. y encontró a un conocido futbolista que se convirtió en su patrocinador. Más tarde consiguió desarrollar otros juegos para diversas editoriales. Sus nietos fueron la motivación para crear el juego HAPPY FARM, que en colaboración con la empresa Agentur Projekt Spiel de Christian Beiersdorf, fue publicado por Beleduc; en el año 2009 fue galardonado con el premio Deutschen Lernspielpreis (premio al mejor juego alemán educativo). John Ede murió en 2012 a los 77 años.



Auteur

John Ede ontwikkelde zijn eerste spel in 1976 in Londen, waar hij als belastinginspecteur werkte. Omdat hij voor dit voetbal bordspel geen uitgever kon vinden, stichtte deze bevolgen sportfan zijn Supergames Ltd. en vond een bekende voetballer als promotor. Later volgden nog andere spellen bij diverse uitgeverijen. Zijn kleinkinderen vormden de motivatie voor de ontwikkeling van het spel Happy Farm, dat in samenwerking met het Projekt Spiel agentschap van Christian Beiersdorf de weg vond naar beleduc en in 2009 de prijs won voor het beste educatieve spel van Duitsland. John Ede stierf in 2012 op 77-jarige leeftijd.



Autore

John Ede ha ideato il suo primo gioco a Londra nel 1976, dove lavorava come ispettore fiscale. Dal momento che non trovava nessun editore per il suo gioco da tavolo ispirato al calcio, questo sportivo appassionato ha fondato un'azienda personale, Supergames Ltd. e ha coinvolto un noto calciatore come promotore. Sono seguiti altri giochi per vari editori. I suoi nipoti l'hanno spinto a sviluppare il gioco HAPPY FARM che con la collaborazione dell'Agentur Projekt Spiel di Christian Beiersdorf è giunta fino a beleduc e nel 2009 ha ricevuto il Deutschen Lernspielpreis. John Ede è morto nel 2012 a 77 anni.



游戏作者

John Ede于1976年开发出他的第一个游戏，当时他还在伦敦做税务员。由于没有人来推广这款足球棋盘游戏，作为一个热情的体育迷，约翰开办了supergame有限公司，并找了一个著名的足球员来推广这个游戏。随后，其他游戏被不同品牌发布。接着他为了孙子孙女开发出了快乐农场游戏，这款游戏被贝乐多所采用，与Agentur Projekt Spiel of Christian Beiersdorf达成合作。在2009年，获得了德国Lernspiel奖。John Ede在2012年去世，享年77岁。





Illustration

Nadine Bougie wurde 1975 in Hilden geboren. Nach Ihrem Designstudium war Sie einige Jahre als ModeDesignerin tätig. Seit 2008 illustriert sie freiberuflich für verschiedene Verlage und lebt heute in Neuss.

Frau Bougie hat bereits viele Spiele und Puzzles für beleduc illustriert, wie z.B. Cumulo oder die Rahmenpuzzle „Kindergarten“ und „Markt“.



Illustration

Nadine Bougie was born in 1975 in Hilden. After completing her degree in design, she spent a few years employed as a fashion designer. Since 2008, she has been a freelance illustrator for various publishing houses and now lives in Neuss. Ms Bougie has already illustrated lots of games and puzzles for beleduc, such as Cumulo or the frame puzzles "Kindergarten" and "Market".



Illustration

Nadine Bougie est née à Hilden (Allemagne) en 1975. Après ses études de design, elle a été styliste de mode pendant quelques années. Elle travaille depuis 2008 comme illustratrice indépendante pour diverses maisons d'édition et vit aujourd'hui à Neuss. Madame Bougie a déjà illustré de nombreux jeux et puzzles pour beleduc, tels que par ex. Cumulo ou les puzzles encastreables « Jardin d'enfants » et « Marché ».



Ilustración

Nadine Bougie nació en 1975 en Hilden (Alemania). Tras cursar una carrera de diseño gráfico, trabajó durante unos años como diseñadora de moda. Desde el año 2008, se dedica a realizar ilustraciones para diferentes editoriales como profesional libre y vive actualmente en la ciudad alemana de Neuss. La Sra. Bougie ya ha ilustrado muchos juegos y puzzles para Beleduc, por ejemplo, «Cumulo» o los puzzles con marco «Parvulario» y «Mercadillo».



Illustrazione

Nadine Bougie è nata a Hilden nel 1975. Dopo la laurea in design, ha lavorato per alcuni anni nel settore della moda. Dal 2008, lavora come illustratrice autonoma per diverse case editrici e vive a Neuss. Nadine Bougie ha già realizzato diversi giochi e puzzle per Beleduc, come Cumulo o i puzzle con cornice „Scuola materna“ e „Mercato“.



Illustratie

In 1975 werd **Nadine Bougie** geboren in Hilden. Nadat zij haar studie design afgesloten had was zij een paar jaar actief als modeontwerpster. Sedert 2008 illustreert zij freelance voor verschillende uitgeverijen en tegenwoordig woont zij in Neuss. Mevrouw Bougie heeft al veel spellen en puzzels geïllustreerd voor beleduc, zoals bijvoorbeeld Cumulo of de kaderpuzzel „Kleuteruin“ en „Markt“.



游戏设计

纳丁·布日伊，1975年生于希尔登。在完成她的设计专业后的头几年里她一直是一位服装设计师，自2008年起，她成了多家出版社的自由插画家，现居住于诺伊斯。





22710 Happy Farm

Auf der Farm von Patrick und seinen Eltern gibt es immer viel zu tun. Schon lange Zeit wünscht sich Patricks Vater einen Traktor. Patrick weiß, dass einer der Nachbarn seinen Traktor abgeben möchte. Allerdings verlangt er dafür zwei Kühe. Patricks Eltern halten auf ihrem Hof aber nur Hähne und Schafe. Da kommt ihm eine Idee – er tauscht seine Hähne und Schafe einfach gegen Kühe, um seinen Vater am Ende mit dem tollen Traktor zu überraschen.

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

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird für jeden Spieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert und der Würfel bereit gelegt. Außerdem werden alle Hähne, Schafe und Kühe auf der jeweilig für sie vorgesehenen Weide verteilt. Die Tauschschilder werden in die dafür vorgesehenen Aufsteller gesteckt und auf die entsprechende Weide gestellt. Jeder Spieler wählt nun eine Spielfigur und setzt sie auf einen der beiden Strohballen vor den gegenüberliegenden Scheunen. Zum Schluss wird der Hauptgewinn, der Traktor, auf seinen Platz gestellt. Der Spieler, der zuletzt einen Bauernhof besucht hat, darf beginnen. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.



- Spielplan in die Tischmitte legen
- Würfel bereitlegen
- Tiere verteilen
- Aufsteller verteilen
- Spielfiguren auf Startposition setzen
- Traktor bereitstellen

Spielablauf

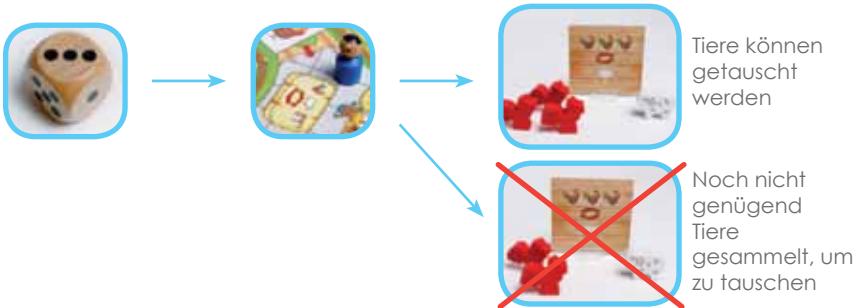
Der erste Spieler würfelt und setzt seine Spielfigur in Pfeilrichtung entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Nun gibt es folgende Möglichkeiten:

- ① Bleibt der Spieler auf einem Feld mit einem oder zwei abgebildeten Tieren stehen, nimmt er sich entsprechend der Abbildung Tiere von der Weide und stellt sie vor sich ab. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

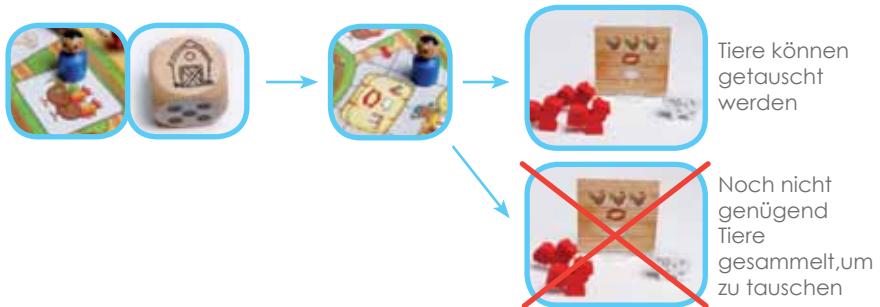




- ② Bleibt ein Spieler auf einem der beiden Strohballen stehen, kann er seine gesammelten Tiere (wie auf den Schildern abgebildet) eintauschen.
Hat der Spieler die benötigten Tiere noch nicht zusammen, kann er nicht tauschen und muss in dieser Runde leider aussetzen.
Der nächste Spieler ist an der Reihe.



- ③ Würfelt der Spieler die Scheune setzt er seine Spielfigur sofort auf den nächsten Strohballen und tauscht seine gesammelten Tiere (wie auf den Schildern abgebildet) ein. Hat der Spieler die benötigten Tiere noch nicht zusammen, kann er nicht tauschen und muss in dieser Runde leider aussetzen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



So wird getauscht (Strohballen / Scheune):

- Hat ein Spieler drei Hähne gesammelt, setzt er sie zurück auf die Wiese und nimmt sich dafür ein Schaf.
- Hat ein Spieler drei Schafe gesammelt, setzt er sie zurück auf die Weide und nimmt sich dafür eine Kuh.
- Hat ein Spieler zwei Kühe gesammelt, setzt er sie zurück auf die Weide, nimmt sich dafür den Traktor und ist somit Gewinner des Spiels.

Die Spieler können alle gesammelten Tiere eintauschen, wenn sie auf einem Strohballen zum Stehen kommen bzw. die Scheune gewürfelt haben.

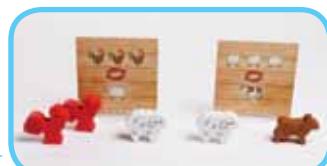




oder



Der Spieler konnte bisher fünf Hähne und vier Schafe sammeln. Nun kann er gleichzeitig drei der Hähne gegen ein Schaf und drei Schafe gegen eine Kuh eintauschen.



Nach dem Tausch stehen dem Spieler folgende Tiere zur Verfügung: zwei Hähne, zwei Schafe und eine Kuh.

Es dürfen immer mehrere Spielfiguren auf dem gleichen Feld stehen. Sollte eine Tierart nicht mehr auf der Weide vorhanden sein, kann der Spieler leider kein Tier aufnehmen und muss aussetzen.

Spielende

Der Spieler, der zuerst Besitzer von zwei Kühen ist, kann diese sofort gegen den Traktor eintauschen und gewinnt das Spiel.

Tipps für Erzieher/-innen



Zählen und Sortieren (Alter: 4+):

Lassen Sie die Kinder die verschiedenen Tierarten sortieren und danach zählen. Wie viele Hähne, Schafe und Kühe stehen den Kindern zur Verfügung? Die Kinder können anschließend die verschiedenen Tiere ihren Weiden bzw. Wiesen zuordnen.



Wissen rund um Bauernhofftiere (Alter: 4+):

Erörtern Sie gemeinsam mit den Kindern, welche Funktion Hähne, Schafe und Kühe auf einem Bauernhof haben. Sie können dazu eine Wandzeitung mit verschiedenen Bildern und wichtigen Informationen, wie z.B. zur Lebensweise und zu Merkmalen der Tiere, gestalten.



Geschichten erzählen (Alter: 4+):

Entdecken Sie gemeinsam mit den Kindern die verschiedenen Szenen auf dem Spielplan. Lassen Sie die Kinder kleine Geschichten über das, was dort gerade passieren könnte, erzählen. Auf diese Weise regen sie die Phantasie der Kinder an und fördern die sprachliche Entwicklung.

Tipps für Eltern

Machen Sie mit Ihren Kindern Urlaub auf einem Bauernhof. Dort können sich die Kinder ein Bild vom Leben auf dem Land machen, die verschiedenen Tiere kennenlernen und die Arbeit der Bauern begleiten. Außerdem erfahren sie viel Wissenswertes zur Haltung der Tiere und den Gründen wofür es sie auf einem Bauernhof gibt.





22710 Happy Farm

On the farm of Patrick and his parents there is always a lot to do. For a long time, Patrick's father would like to have a tractor. Patrick knows that one of the neighbours would like to give away his tractor. However, he asks for two cows. Unfortunately, Patrick's parents keep on their farm only roosters and sheep. Suddenly, he has an idea - he exchanges his roosters and sheep for cows, so that he can surprise his father with the great tractor in the end.

On their way across the game board, the players collect the presented animals. When they reach one of the two barns, they may exchange animals among each other. The player to have two cows first, gets the tractor and wins the game.

Setting up the game

The game board is placed within easy reach for each player in the middle of the table and the dice is placed ready. In addition, all roosters, sheep and cows are distributed to their designated spots on the pasture. The exchange sign boards are inserted in the provided stands and placed on the appropriate pasture. Now, each player selects a playing figure and places it on one of the two bales of straw in front of the opposite barns. Finally, the first prize, the tractor, is put on its place. The player, who visited a farm lately, may finally begin. It is played in the clockwise direction.



- Put the game board in the middle of the table
- Place the dice ready
- Distribute the animals
- Distribute the stands
- Place the playing figures on the start position
- Provide the tractor

Course of the game

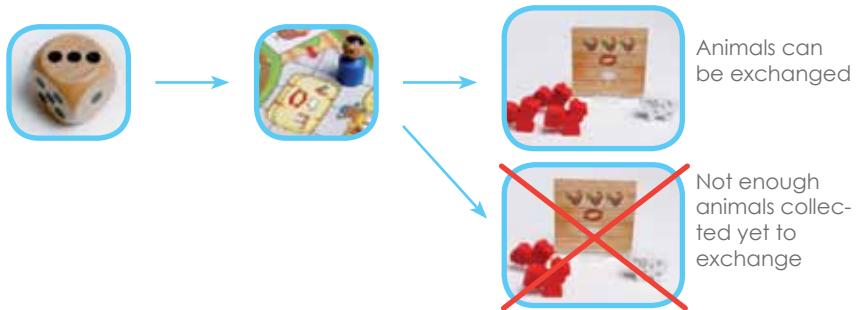
The first player throws the dice and moves his or her playing figures in the direction of the arrow, according to the thrown number. Now, there are the following possibilities:

- ① If the player stops on a field with one or two presented animals, he or she takes animals from the pasture accordingly and puts them in front of him or herself. Then, it is the next player's turn.

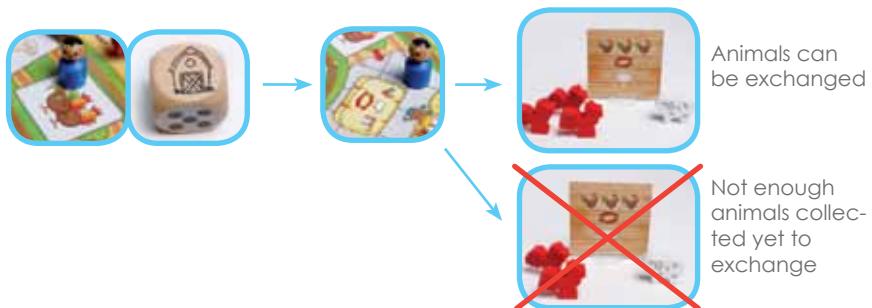




- ② If a player stops on one of the two bales of straw, he or she can exchange his or her collected animals (as shown on the sign boards). If the player has not collected the animals needed yet, unfortunately he or she cannot exchange and has to miss a turn. It is the next player's turn.



- ③ If a player throws the barn on the dice, he or she puts his or her playing figure immediately on the next bale of straw and exchanges his or her collected animals (as shown on the sign board). If the player has not collected the needed animals yet, he or she cannot exchange and has to miss a turn, unfortunately. It is the next player's turn.



In this way the animals are exchanged (bale of straw / barn):

- If a player has collected three cocks, he or she puts them back on the pasture and takes a sheep.
- If a player has collected three sheep, he or she puts them back on the pasture and takes a cow.
- If a player has collected two cows, he or she puts them back on the pasture, takes the tractor and is the winner of the game.

The players can exchange all the collected animals when they come to a stop on a bale of straw or have thrown the barn on the dice.



or



The player collected five roosters and four sheep. Now, he or she can exchange three roosters for one sheep and three sheep for one cow at the same time.

After the exchange has been made, the player has got the following animals: two roosters, two sheep and one cow.

It is allowed that several playing figures stand on the same field. If one species is no longer present on the pasture, the player cannot take this animal and has to miss a turn.

End of the game

The player to have two cows first, can exchange them for the tractor and wins the game.

Tips for educators / tutors / kindergarten teachers



Counting and sorting (Age: 4+):

Let the children sort and count the different animal species. How many roosters, sheep and cows are available to the children?

The children can then assign the various animals to their pastures or meadows.



Knowledge about farm animals (Age: 4+):

Discuss together with the children what roosters, sheep and cows do on a farm. You can create a wall paper with different pictures and important information, for example, in terms of the living and characteristics of the animals.



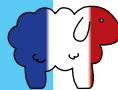
Telling stories (Age: 4+):

Discover together with the children the different scenes on the game board. Allow the children to tell short stories about what could just happen there. In this way you can stimulate the imagination of the children and promote their language development.

Tips for parents

Go on a farm holiday with your children. There, the children can get an idea of the life in the countryside, get to know the different animals and help the farmers with their work. In addition, the children learn about how the animals are kept and the reasons why they are on a farm.





22710 Happy Farm

À la ferme de Patrick et de ses parents, il y a toujours beaucoup à faire. Depuis longtemps, le père de Patrick rêve d'avoir un tracteur. Patrick sait que l'un de ses voisins veut donner son tracteur. Toutefois, il demande deux vaches en échange et les parents de Patrick n'ont dans leur ferme que des coqs et des moutons. Soudain, il a une idée - il échange ses coqs et ses moutons contre des vaches et prépare une belle surprise à son père en lui offrant un beau tracteur.

Les joueurs collectionnent les animaux représentés sur le plateau au fil du jeu. Lorsqu'ils atteignent l'une des deux étables, ils peuvent échanger des animaux. Celui qui détient en premier deux vaches, obtient le tracteur et gagne la partie.

Préparation du jeu

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table, afin d'être facilement accessible pour chaque joueur. Le dé est placé à côté. En outre, tous les coqs, moutons et vaches sont distribués sur les pâturages qui leur sont respectivement destinés. Les plaques d'échange sont insérées dans le support fourni et mises sur le pâturage approprié. Chaque joueur choisit maintenant un pion et le place sur l'un des deux ballots de paille, devant les granges correspondantes. Enfin, le premier prix, le tracteur, est mis à sa place. Le dernier joueur à être passé par une ferme, doit commencer. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



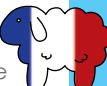
- Mettre le plateau de jeu au milieu de la table
- Préparer le dé
- Distribuer les animaux
- Distribuer les supports
- Mettre les pions en position de départ
- Placer le tracteur

Déroulement du jeu

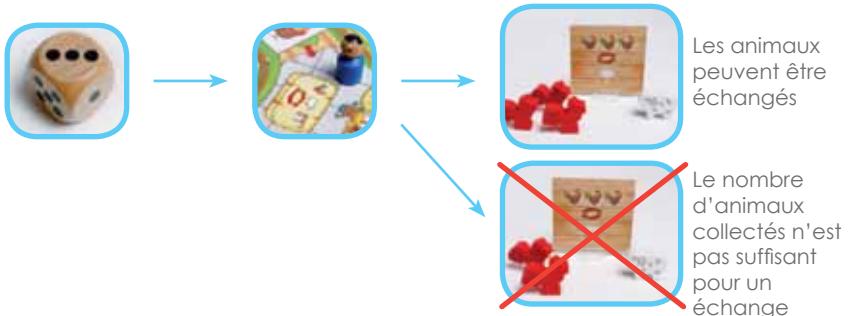
Le premier joueur lance le dé et se déplace en direction de la flèche selon le nombre obtenu. Ensuite, il y a deux options:

- ① Si le joueur tombe sur une case avec un ou deux animaux représentés, il lui faut prendre les animaux représentés sur l'illustration du pâturage et les mettre en face de lui. Puis c'est au tour du joueur suivant.

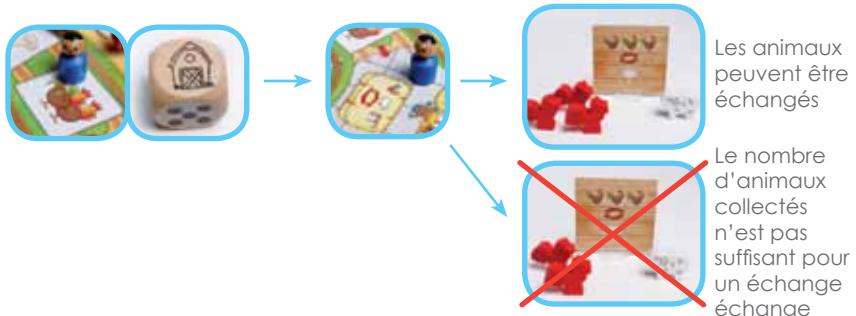




- ② Si un joueur se trouve sur l'un des deux ballots de paille, il peut échanger ses animaux collectés (comme indiqué sur les plaques). Si le joueur n'a pas encore réuni les animaux nécessaires, il ne peut pas échanger et doit malheureusement passer son tour. C'est au tour du joueur suivant.



- ③ Si, en lançant le dé, un joueur obtient la grange, il met son pion immédiatement sur les ballots de paille correspondants et échange les animaux récoltés (comme indiqué sur les plaques). Si le joueur n'a pas encore réuni les animaux nécessaires, il ne peut pas échanger et doit malheureusement passer son tour. C'est au tour du joueur suivant.



Voici comment procéder aux échanges (ballots de paille / grange):

- Quand un joueur a recueilli trois coqs, il les remet au pâturage et prend un mouton.
- Quand un joueur a recueilli trois moutons, il les remet au pâturage et prend une vache.
- Quand un joueur a recueilli deux vaches, il les remet au pâturage, récupère le tracteur et est donc déclaré gagnant.

Les joueurs peuvent échanger tous les animaux recueillis après avoir obtenu la grange en lançant le dé ou en s'arrêtant sur une botte de paille.





OU



Le joueur a été en mesure de recueillir cinq coqs et quatre moutons. Maintenant, il peut simultanément échanger trois coqs pour un mouton et trois moutons pour une vache.



Après l'échange, les animaux suivants sont disponibles : deux coqs, deux moutons et une vache.

Plusieurs pions peuvent être sur la même case simultanément. Si une espèce n'est plus présente sur le pâturage, le joueur n'est pas en mesure d'échanger et doit passer son tour.

Fin du jeu

Le joueur qui devient en premier propriétaire de deux vaches, peut immédiatement les échanger pour le tracteur et gagne la partie.

Conseils pour les enseignants:



Comptage et triage (âge: 4+):

Demandez aux enfants de trier les différentes espèces, puis de les compter. De combien de coqs, moutons et vaches disposent les enfants ? Les enfants peuvent ensuite assigner les divers animaux à leurs pâturages et à leurs prairies.



Connaissances à propos des animaux de la ferme (âge: 4+):

Discutez avec les enfants des fonctions des coqs, moutons et vaches dans une ferme. Vous pouvez faire un panneau mural avec différentes images et des informations importantes, telles que le mode de vie et les caractéristiques des animaux.



Raconter des histoires (âge: 4+):

Explorez avec les enfants les différentes scènes sur le plateau de jeu. Laissez les enfants imaginer ce qui pourrait s'y passer. De cette façon, vous stimulez l'imagination des enfants et encouragez le développement du langage.

Conseils pour les parents

Partez à la découverte de la ferme avec vos enfants. Les enfants pourront se faire une idée de la vie à la campagne, connaître les différents animaux et observer le travail des agriculteurs. Ils auront aussi beaucoup d'intérêt pour le bien-être des animaux et les raisons pour lesquelles ils existent dans une ferme.





22710 Happy Farm

En la granja de Patrick y de sus padres siempre hay mucho que hacer. El padre de Patrick quiere tener un tractor desde hace mucho tiempo y Patrick sabe que uno de los vecinos quiere deshacerse de su tractor, pero pide por ello dos vacas. El problema es que los padres de Patrick solo tienen en su granja gallos y ovejas. De repente, tiene una idea: intercambiar sus gallos y ovejas por vacas, y todo ello para sorprender a su padre con el gran tractor.

Los jugadores recopilan en su camino por el tablero los animales ilustrados. Cuando llegan a uno de los dos graneros, pueden intercambiar unos animales por otros. El primer jugador que consigue dos vacas, obtiene el tractor y gana la partida.

Preparación del juego

Primero, el tablero de juego se coloca en el centro de la mesa, bien accesible para todos los jugadores, y se prepara el dado. Además, todos los gallos, ovejas y vacas se distribuyen en los respectivos pastos. Los carteles de intercambio se insertan en el soporte suministrado y se colocan en el pasto correspondiente. Cada jugador selecciona un personaje del juego y lo coloca en uno de los dos fardos de paja que hay delante de los graneros. Por último, se coloca en su lugar el premio principal, el tractor. Comienza el jugador que haya visitado una granja más recientemente. Se juega en el sentido de las agujas del reloj.



- Colocar el tablero de juego en el centro de la mesa
- Preparar el dado
- Distribuir los animales
- Distribuir los carteles
- Colocar los personajes del juego en la posición inicial
- Colocar el tractor

Funcionamiento del juego

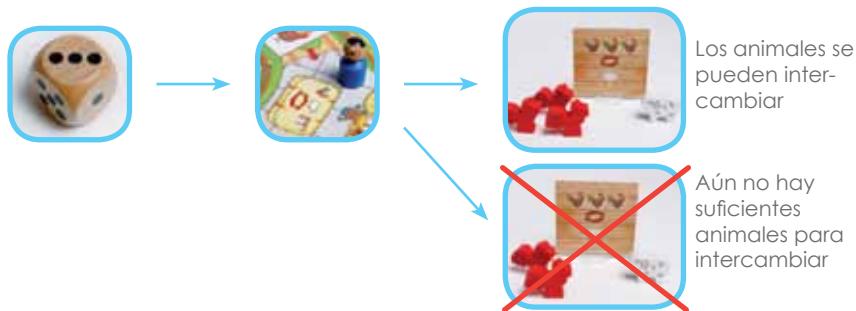
El primer jugador tira el dado y mueve a su personaje en la dirección de la flecha de acuerdo con el número del dado. Ahora existen las siguientes opciones:

- ① Si el jugador cae en una casilla con uno o dos animales dibujados, recoge de los pastos dichos animales y los pone delante de sí mismo. Luego pasa el turno al siguiente jugador.

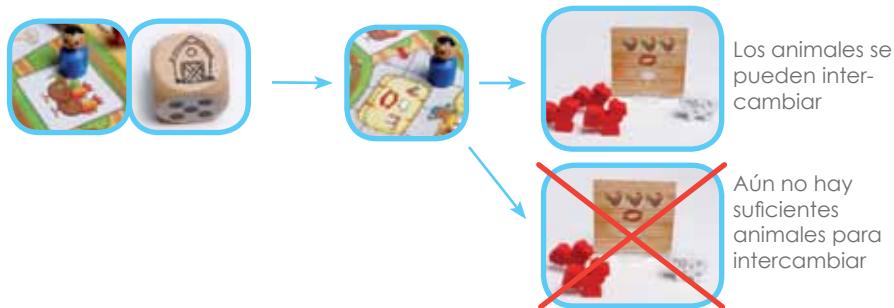




- ② Si un jugador cae en uno de los fardos de paja, puede intercambiar todos los animales que haya recogido (según se indica en los carteles). Si el jugador todavía no tiene los animales necesarios, no podrá intercambiarlos y tendrá que saltar esta ronda. El turno pasa al siguiente jugador.



- ③ Si un jugador tira el dado y sale el granero, colocará de inmediato a su personaje en el siguiente fardo de paja e intercambiará los animales que haya recogido (según se indica en los carteles). Si el jugador todavía no tiene los animales necesarios, no podrá intercambiarlos y tendrá que saltar esta ronda. El turno pasa al siguiente jugador.



Así se intercambia (fardos de paja/granero):

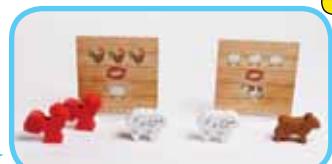
- Cuando un jugador ha recogido tres gallos, los coloca de nuevo en el pasto y por ello se lleva una oveja.
- Cuando un jugador ha recogido tres ovejas, las coloca de nuevo en el pasto y por ello se lleva una vaca.
- Cuando un jugador ha recogido dos vacas, las vuelve a colocar en el pasto, se lleva el tractor y, por tanto, es el ganador.

Los jugadores pueden intercambiar todos los animales recogidos cuando se detienen en un fardo de paja o cuando sale el granero en el dado.





o bien



El jugador ha reunido hasta ahora cinco gallos y cuatro ovejas. Ahora puede intercambiar de forma simultánea tres gallos por una oveja y tres ovejas por una vaca.

Una vez hecho el intercambio, el jugador dispone de los siguientes animales: dos gallos, dos ovejas y una vaca.

Puede haber varios personajes situados al mismo tiempo en la misma casilla. Si una especie de animal ya no está presente en el pasto, el jugador no podrá recoger ningún animal y tendrá que saltar la ronda.

Final del juego

El primer jugador que consiga dos vacas, las podrá intercambiar inmediatamente por el tractor y ganará la partida.

Consejos para educadores



Conteo y clasificación (Edad: a partir de 4 años):

Deje que los niños ordenen y cuenten las diferentes especies de animales. ¿Cuántos gallos, ovejas y vacas tienen los niños a disposición? Despues, los niños pueden asignar los distintos animales a sus pastos o prados.



Conocimiento acerca de los animales de granja (Edad: a partir de 4 años):

Hable con los niños sobre las funciones que tienen los gallos, las ovejas y las vacas en una granja. Puede poner un cartel en la pared con diferentes imágenes y la información importante, por ejemplo, la forma de vida y las características de los animales.



Cuentacuentos (Edad: a partir de 4 años):

Explore con los niños las diferentes escenas en el tablero de juego. Deje que los niños cuenten pequeñas historias sobre lo que podría pasar allí. De esta manera se estimula la imaginación de los niños y se fomenta el desarrollo del lenguaje.

Consejos para los padres

Pasen las vacaciones con sus hijos en una granja. Allí los niños podrán saber cómo es la vida en el campo, conocer los diferentes animales y acompañar a los agricultores en su trabajo. Además, se descubren muchos datos interesantes sobre la cría de animales y las razones por las que están en una granja.



22710 Happy Farm

Op de boerderij van Patrick en zijn ouders is er altijd veel te doen. Al geruime tijd wil Patricks vader een tractor hebben. Patrick weet dat een van de buren zijn tractor wel kwijt wil. Daarvoor in de plaats wil hij echter twee koeien hebben. Maar de ouders van Patrick houden op hun boerderij alleen maar kippen en schapen. Dan krijgt hij een idee – hij ruilt zijn kippen en schapen gewoon tegen koeien om zijn vader uiteindelijk met een geweldige tractor te verrassen.

De spelers verzamelen tijdens hun weg over het speelbord de afgebeelde dieren. Als ze een van beide schuren bereiken, mogen ze dieren ruilen. Wie als eerste twee koeien heeft, krijgt daarvoor de tractor en heeft het spel gewonnen.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt voor iedere speler goed toegankelijk in het midden van de tafel geplaatst en de dobbelstenen worden klaargelegd. Ook worden alle kippen, schapen en koeien over de voor hen bestemde weilanden verdeeld. De ruilborden worden in de daarvoor bestemde houders geplaatst en in het bijbehorende weiland gezet. Elke speler kiest nu een pion en plaatst die op een van beide strobalen voor de tegenover elkaar liggende schuren. Als laatste wordt de hoofdprijs, de tractor, op zijn plaats gezet. De speler die als laatste op een boerderij is geweest, mag beginnen. Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld.

- Speelbord in het midden van de tafel leggen
- Dobbelstenen klaarleggen
- De dieren verdelen
- De houders neerzetten
- Pionnen op de startplaatsen neerzetten
- Tractor klaarzetten



Speelwijze

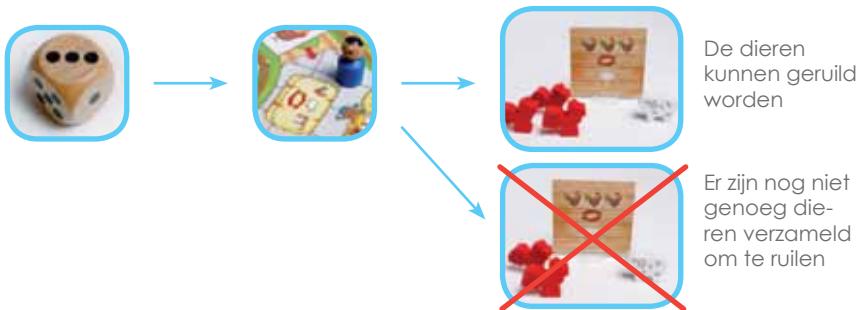
De eerste speler gooit de dobbelsteen en beweegt zijn spelfiguur in de richting van de pijl over het gegooid aantal vakken. Nu zijn er de volgende mogelijkheden:

- ① Als de speler op een veld met een of twee afgebeelde dieren komt te staan, pakt hij de dieren die zijn afgebeeld uit het weiland en zet ze voor zich neer. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

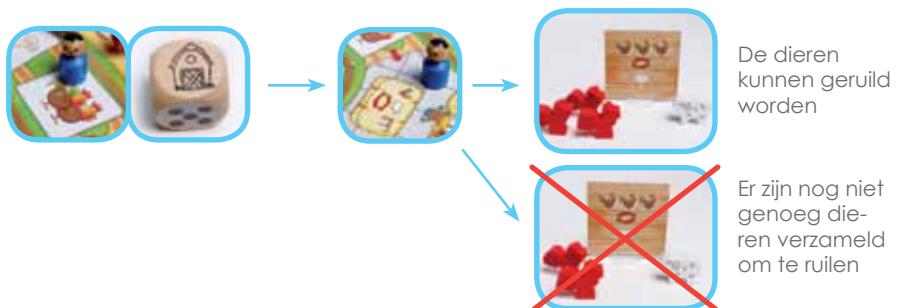




- ② Als de speler bij een van beide strobalen blijft staan, kan hij de dieren die hij heeft verzameld (zoals op de borden afgebeeld) inruilen. Als de speler nog niet genoeg dieren verzameld heeft, kan hij niet ruilen en moet hij helaas deze beurt overslaan. De volgende speler is aan de beurt.



- ③ Als een speler de schuur gooit, zet hij zijn pion meteen op de dichtstbijzijnde strobaal en ruilt hij zijn verzamelde dieren om (zoals op het bord is aangegeven). Als de speler nog niet genoeg dieren verzameld heeft, kan hij niet ruilen en moet hij helaas deze beurt overslaan. De volgende speler is aan de beurt.



Zo wordt er geruild (strobalen / schuur):

- Als een speler drie kippen verzameld heeft, zet hij ze terug in de wei en pakt er voor in de plaats een schaap
- Als een speler drie schapen verzameld heeft, zet hij ze terug in het weiland en pakt er voor in de plaats een koe
- Als een speler twee koeien verzameld heeft, zet hij ze terug in het weiland en pakt er voor in de plaats de tractor en wint daarmee het spel

De spelers kunnen alle verzamelde dieren omruilen als ze op een strobaal terechtkomen, of als ze met dobbelen de schuur hebben gegooid.





Resp.



De speler kon tot zover vijf kippen en vier schapen verzamelen. Hij kan nu tegelijk drie kippen tegen een schaap ruilen, en drie schapen inruilen voor een koe.



Na de ruil heeft de speler de volgende dieren tot zijn beschikking: twee kippen, twee schapen en een koe.

Er mogen altijd meerdere pionnen op hetzelfde veld staan. Als er een bepaalde diersoort niet meer in de wei staat, kan de speler helaas geen dier ophalen en moet hij zijn beurt overslaan.

Einde van het spel

De speler die als eerste twee koeien heeft, kan deze meteen omruilen tegen de tractor en wint het spel.

Tips voor leerkrachten:



Tellen en sorteren (leeftijd: 4+):

Laat de kinderen de diersoorten sorteren en daarna tellen. Hoeveel kippen, schapen en koeien zijn er beschikbaar?

Aansluitend kunnen de kinderen de verschillende dieren in hun eigen wei of weiland zetten.



Kennis van dieren op de boerderij (leeftijd: 4+):

Bespreek samen met de kinderen welke functie kippen, schapen en koeien op een boerderij hebben. Hiervoor kunt u een wandtekening maken met verschillende tekeningen en belangrijke informatie zoals bv. de leefwijze en kenmerken van de dieren.



Verhalen vertellen (leeftijd: 4+):

Verken samen met de kinderen de verschillende afbeeldingen op het speelbord. Laat de kinderen een verhaaltje vertellen over wat er daar net zou kunnen gebeuren. Op die manier wordt de verbeeldingskracht gepraktiseerd en de spraakontwikkeling gestimuleerd.

Tips voor ouders

Ga met uw kinderen eens op vakantie op een boerderij. Daar kunnen de kinderen zich een beeld vormen van het leven op het land, verschillende soorten dieren leren kennen, en met de boer meelopen. Bovendien leren ze veel wetenswaardigheden over het houden van dieren en de redenen waarom die op een boerderij zijn.





22710 Happy Farm

Nella fattoria di Patrick e dei suoi genitori c'è sempre molto da fare. Il padre di Patrick desidera un trattore da lungo tempo. Patrick sa che uno dei vicini di casa vorrebbe cedere il suo trattore. Tuttavia, chiede in cambio due mucche. I genitori di Patrick nella loro fattoria hanno solo galli e pecore. Improvvisamente ecco un'idea: basta scambiare i galli e le pecore con delle mucche per sorprendere alla fine il padre con il grande trattore.

I giocatori raccolgono lungo il percorso del tabellone gli animali rappresentati. Quando raggiungono una delle due stalle, possono sostituire gli animali con altri. Chi per primo ottiene due mucche, compra il trattore e vince la partita.

Preparazione del gioco

Posizionare il tabellone di gioco al centro del tavolo, deve essere in un luogo facilmente accessibile a tutti i giocatori e preparare il dado. Distribuire anche tutti i galli, le pecore e le mucche nella zona prevista per il pascolo. Inserire le immagini nel supporto fornito e collorarle sul pascolo appropriato. Ogni giocatore sceglie una pedina e la mette su una delle due balle di fieno di fronte alle stalle opposte. Infine, mettere in posizione il premio principale, il trattore. Il giocatore che ha visitato una fattoria più recentemente può iniziare. Si gioca in senso orario.



- Posizionare il tabellone al centro del tavolo
- Preparare il dado
- Distribuire gli animali
- Distribuire i supporti
- Posizionare le pedine in posizione di partenza
- Posizionare il trattore

Durante il gioco

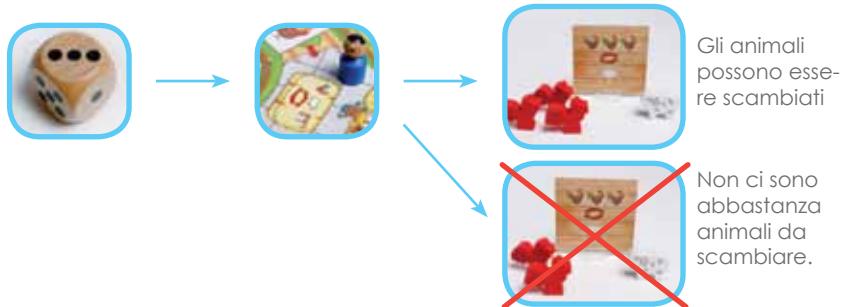
Il primo giocatore tira il dado e si sposta nella direzione della freccia corrispondente al valore indicato. Sono possibili le seguenti opzioni:

- ① Se il giocatore arriva su una casella con uno o due animali raffigurati, prende gli animali illustrati dal pascolo e li posiziona di fronte a sé. Quindi tocca al giocatore successivo.

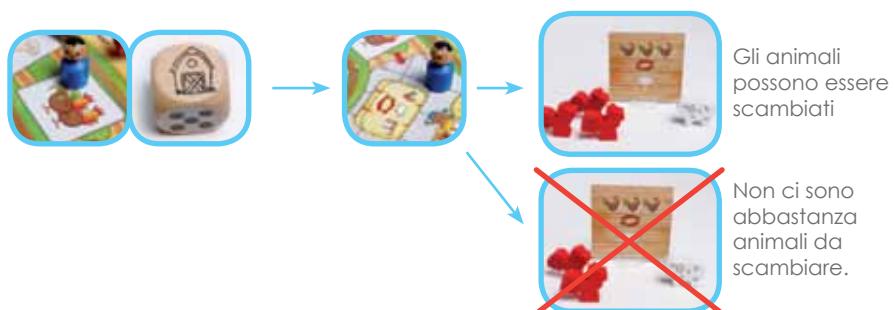




- ② Se il giocatore finisce su una delle balle di fieno, può scambiare gli animali raccolti (come indicato dai simboli). Se il giocatore non ha ancora gli animali necessari, non potrà scambiarli e dovrà saltare il turno. Quindi tocca al giocatore successivo.



- ③ Se il giocatore passa dalla stalla e finisce sulla balza di fieno successiva, scambia gli animali raccolti (come indicato dai simboli). Se il giocatore non ha ancora gli animali necessari, non potrà scambiarli e salterà il turno. Quindi tocca al giocatore successivo.



Scambio (balle di fieno/fienile):

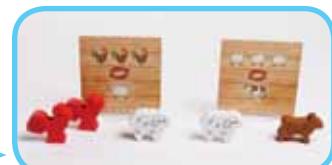
- Se un giocatore ha raccolto tre galli, li rimette sul pascolo e prende una pecora.
- Se un giocatore ha raccolto tre pecore, le rimette sul pascolo e prende una mucca.
- Se un giocatore ha raccolto due mucche, le rimette sul pascolo e prende il trattore e vince così la partita.

I giocatori possono scambiare tutti gli animali raccolti quando arrivano su una balza di fieno o sulla stalla.





oppure



Il giocatore è stato in grado di raccogliere cinque galli e quattro pecore. Ora può scambiare i tre galli con una pecora e le tre pecore con una mucca.

Dopo lo scambio, ha a disposizione i seguenti animali: due galli, due pecore e una mucca.

Ci possono essere più pedine sulla stessa casella. Se sul pascolo non sono più presenti animali di una determinata specie, il giocatore non può prendere nessun animale e deve saltare un giro.

Fine del gioco

Il giocatore che per primo si aggiudica due mucche può scambiarle subito con il trattore e vincere la partita.

Consigli per educatori/educatrici



Conteggio e classificazione (età: 4+):

Chiedete ai bambini di riordinare e contare le diverse specie di animali. Quanti galli, pecore e mucche ci sono?

I bambini possono disporre i vari animali su prati e pascoli.



Conoscenza degli animali della fattoria (età: 4+):

Discutete con i bambini la funzione di galli, pecore e mucche in una fattoria. Potete realizzare un cartellone con diverse immagini e informazioni importanti, ad esempio il comportamento e le caratteristiche degli animali.



Raccontare storie (età: 4+):

Scoprite con i bambini le diverse scene sul tabellone. Lasciate che i bambini raccontino storie su quello che potrebbe accadere. In questo modo si stimola la fantasia dei bambini e si incoraggia lo sviluppo del linguaggio.

Consigli per i genitori

Fate una gita in una fattoria con i vostri bambini. Qui potranno avere un quadro chiaro della vita in campagna, conosceranno i diversi animali e il lavoro dei contadini. Inoltre, si divertiranno con gli animali e conosceranno i motivi della loro presenza in fattoria.



22710 快乐农场

在Patrick和他父母的农场上，常有很多农活要做，Patrick的父亲一直想要一辆拖拉机来减轻负担。Patrick知道他有一位邻居想把自己的拖拉机送人，但是要求用2头牛来换拖拉机。不幸运的是，Patrick父母的农场只养了公鸡和绵羊。他想到了一个主意——先用他的公鸡和羊去换牛，再用牛去换拖拉机，给他爸爸一个惊喜。

在游戏过程中需要收集动物。当他们到达两个谷仓中的任意一个，他们就可以相互交换动物。谁最先拥有两只牛，来交换拖拉机，那么他就赢了。

游戏准备

把游戏板放置桌子的中间，让每一位玩家都可以够得到，骰子也准备好。把牧场上所有的公鸡，绵羊和牛按次序分配给对应的玩家。动物交换的告示牌插在架子上，放到合适的牧场里。接着，每一位玩家选定游戏角色，并放到与谷仓相对的两个草捆中的任意一个。最后，游戏大奖拖拉机也放置就位。参观农场的玩家们可以按顺时针方向，开始游戏。



- 把游戏板放置在桌子中间
- 准备好骰子
- 放好动物
- 放好架子
- 在起始位置放好游戏角色
- 放好拖拉机

游戏过程

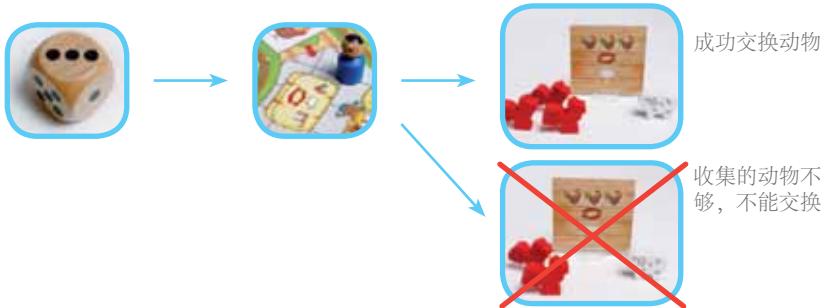
第一个游戏者先掷骰子，按骰子的数字顺着箭头方向前进。下面是所有可能出现的情况：

- ① 如果游戏者停在印有1个或2个动物图案的地方，他就可以相应地从牧场里拿出动物，放到自己地方。然后，下一个游戏者继续。

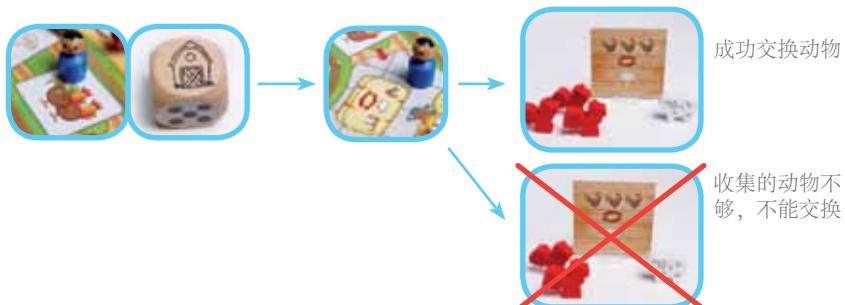




- ② 如果游戏者停在两个草捆中的其中一个，那么他就可以进行动物交换（按照告示牌图案来交换）。如果游戏者没有收集到所需的动物，那么很不幸他不能进行交换，在这一轮中暂停。下一位游戏者继续。



- ③ 如果游戏者掷到了谷仓图案，他就可以跳到下一个草捆，用自己所收集的动物来进行交换（按照告示牌图案来交换）。如果游戏者没有收集到所需的动物，那么很不幸他不能进行交换，在这一轮中暂停。下一位游戏者继续。



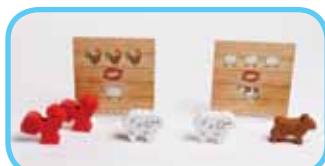
是这样交换的（草捆/谷仓）：

- 当游戏者收集到3只公鸡，他可以把它放回牧场，成功交换1只绵羊。
- 当游戏者收集到3只绵羊，他可以把它放回牧场，成功交换1头牛。
- 当游戏者收集到2头牛，他可以把它放到回牧场，成功交换拖拉机，他就是本次游戏的赢家。

当游戏者们停在草捆或掷到谷仓图案的时候，他们就可以用收集到的动物进行交换。



或



游戏者们可以最多收集5只公鸡和4只绵羊。他可以同时用3只公鸡交换1只绵羊，用3只绵羊交换1头牛。

交换成功后，他就拥有2只公鸡，2只绵羊，1头牛。

游戏中，允许几个游戏小人停留在同一个位置，如果某种动物在牧场里没有了，那么游戏者就拿不到动物，此轮轮空。

游戏结束

第一个拿到2头牛的游戏者，可以马上交换拖拉机，赢得游戏。

给老师的小建议



计数和分类 (年龄: 4+)

让孩子们把不同的动物分类，然后数数。有多少只公鸡，绵羊和牛？孩子们可以分配不同的动物到对应的牧场里。



对农场动物的认识 (年龄: 4+)

与孩子们讨论公鸡，绵羊和牛在牧场里有什么作用。可以做一张墙纸，上面贴了不同的动物和重要信息。比如说创造一个动物的农场生活和不同的动物生活习性。



讲故事 (年龄: 4+)

与孩子们一起探索游戏板上不同的场景。让孩子们讲一讲在那里能够发生什么有趣的事情。这种方式可以开发孩子的想象力，提高他们的语言表达能力。

给家长的小建议

在假日，带上你的孩子去农场看看。孩子们能够从中了解农村生活，认识不同的动物，陪农民们一起干干活。亲身体验并了解不同动物在农场中的价值。

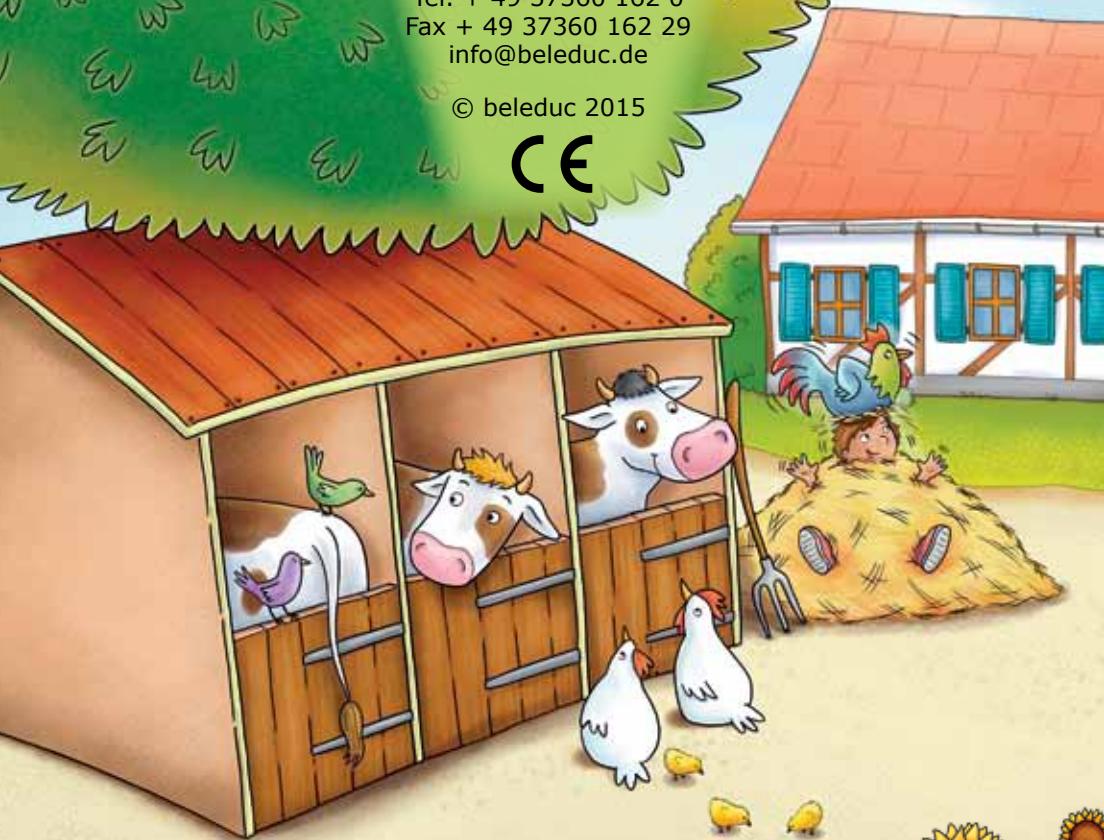




beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich - Heine - Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

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

© beleduc 2015



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

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

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

iAtención! 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。