



Farm Rescue™



Harris Tsagas

Spielmaterial



2 Plastikfiguren

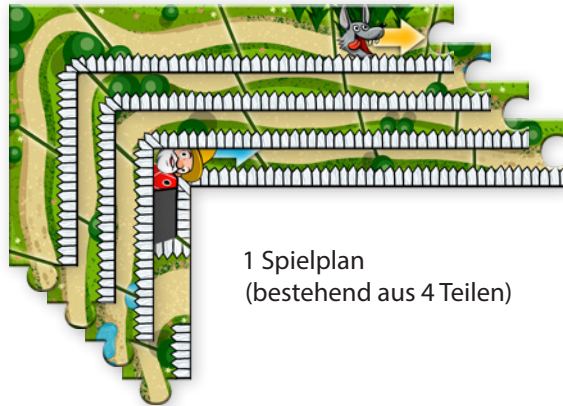


25 Tierplättchen

3 leere Plättchen (ihr könnt sie als Ersatz verwenden oder eure eigene Version der Farmtiere darauf malen)



2 Spezialwürfel



1 Spielplan
(bestehend aus 4 Teilen)

Spielübersicht

Ihr arbeitet zusammen und versucht gemeinsam, alle Farmplättchen umzudrehen oder mit dem **Farmer** den **Wolf** zu fangen, bevor dieser die Farm erreicht.

Der **Wolf gewinnt** das Spiel, sobald er die Farm erreicht.
Ihr gewinnt das Spiel gemeinsam, sobald ihr alle Farmplättchen umgedreht habt oder der Farmer den Wolf fängt. Damit habt ihr die Farm gerettet! Hurra!

Spielaufbau

- 1 Setzt den Spielplan aus den 4 Teilen zusammen.
- 2 Legt die Tierplättchen zufällig und offen in den Spielplan. Die Tiere und die Farben der Plättchen müssen für alle Spieler gut sichtbar sein.
- 3 Stellt die Farmerfigur auf das Farmerfeld des Spielplans.
- 4 Stellt die Wolfsfigur auf das Wolfsfeld des Spielplans.



Anmerkung: Baut den Spielplan mit den Plättchen in Reichweite aller Spieler auf. Wir empfehlen, die Plättchen in 5 Reihen mit je 5 Plättchen auszulegen.

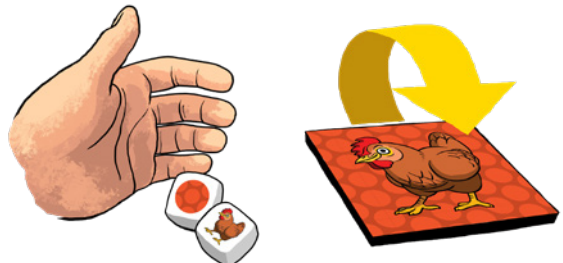
Spielablauf

Der jüngste Spieler hat den ersten Zug. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

In deinem Zug wirfst du beide Würfel und führst je nach Ergebnis die folgenden Schritte aus:

Würfelergebnisse

Hast du eine Kombination aus Tier und Farbe gewürfelt, die noch offen als Plättchen ausliegt, musst du das Plättchen umdrehen sodass es verdeckt liegt.



Hast du eine Kombination gewürfelt, deren Plättchen bereits verdeckt liegt, decke das Plättchen auf. Ihr dürft gemeinsam besprechen, wo dieses Plättchen liegen könnte.

- Zeigt das aufgedeckte Plättchen die gewürfelte Kombination, hast du die **richtige Wahl** getroffen. **Bewege den Farmer** ein Feld vorwärts.

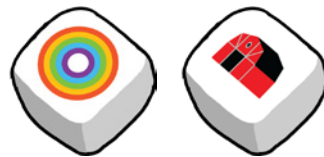


- Zeigt das Plättchen eine andere Kombination, hast du die **falsche Wahl** getroffen. **Bewege den Wolf** ein Feld vorwärts.



Auch wenn andere dich beraten: Du hast die endgültige Entscheidung darüber, welches Plättchen du aufdeckst. Lege das eben aufgedeckte Plättchen danach in jedem Fall wieder verdeckt an die gleiche Stelle zurück.

Die Spezialsymbole der Würfel erlauben es dir, **vor** dem Aufdecken des Plättchens entweder ein beliebiges Tier oder eine beliebige Farbe zu nennen. Würfelst du beide Spezialsymbole, darfst du eine beliebige Kombination aus Tier und Farbe wählen.



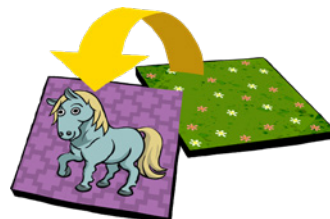
Beispiel: Du würfelst das Pferd und das Spezialsymbol des Farbwürfels. Nun hast du zwei Möglichkeiten:



1) Drehe ein beliebiges offenliegendes Pferdeplättchen um.



2) Wähle ein umgedrehtes Plättchen, nenne eine Farbe und decke es dann auf. Ist es das Pferd dieser Farbe, bewegst du den Farmer, andernfalls den Wolf. Lege das Plättchen dann wieder verdeckt an die gleiche Stelle zurück.



Ende des Spiels

Ihr gewinnt das Spiel sofort, wenn ihr **alle** Tierplättchen umgedreht habt, bevor der Wolf die Farm erreicht. **Ihr gewinnt** auch, sobald der Farmer das Feld mit der Wolfsfigur erreicht. Ihr habt gemeinsam die Farm gerettet!

Der Wolf gewinnt das Spiel, wenn er das Farmfeld erreicht und noch mindestens ein Plättchen offenliegt.



Variante für jüngere Spieler:

Spielt ihr mit jüngeren Kindern, könnt ihr das Spiel mit folgender Variante vereinfachen:

- Ignoriert Würfelergebnisse mit Spezialsymbolen gänzlich.
Beispiel: Du erwürfeln das Pferd und das Spezialsymbol des Farbwürfels. Du kannst nun ein beliebiges offenliegendes Pferd umdrehen oder ein beliebiges Pferd aufdecken. Die Farbe spielt dabei keine Rolle.
- Würfelst du beide Spezialsymbole, kannst du ein beliebiges Plättchen aufdecken, um den Farmer 1 Feld vorwärts zu bewegen, oder ein beliebiges offenes Plättchen umdrehen. Tier und Farbe spielen dabei keine Rolle.

Impressum

Redaktion: Reinis Butāns, Jānis Grunte, Egils Grasmanis |
Grafikdesign und Layout: Andrejs Timofejevs, Kaspars Lācis, Oskars Veilands |
Deutsche Übersetzung: Malte Frieg, Lines J. Hutter | **Deutsches Lektorat:** Lutz Pietschker |
Produktionskoordination: Beatrise Rihtere, Inita Everse |
Vertrieb und Partner: Amandine Bernhard | **Vertrieb Nordamerika:** Anita Sareen |
Marketing: Anna Peipiņa, Reins Grants | **Finanzchef:** Lana Grasmane |
Anmerkung des Autors: Mein Dank gilt meiner gesamten Familie: Meiner Frau Evi für ihre Unterstützung und meinen drei wunderbaren Kindern Katerina, Iliana und Stratos. Ich liebe euch über alles!

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

🌐 **Harris Tsagas**
🌐 **Reinis Pētersons**
⚙️ **Brain Games Publishing SIA**
Bruņinieku 39, Rīga,
LV-1001, Latvia
☎️ (+371) 67334034
✉️ info@Brain-Games.com
🌐 www.Brain-Games.com

© 2019 Brain Games Publishing SIA