

Meine kleine Farm

SPIELANLEITUNG

Für 2 - 4 Spieler / Alter 3 - 6 Jahre.

INHALT

1 Scheunenrampe mit Tongenerator, 1 Spielplan; 1 Scheunenrückwand;
11 Kunststorf-Heubünde! (Oberteile und Füße); 5 Bauernhoftiere aus Kunststoff;
n Karton-Spielfiguren.

ZIEL DES SPIELS

Der erste Spieler zu sein, der zwei Tierkinder zu ihren Muttis bringt.



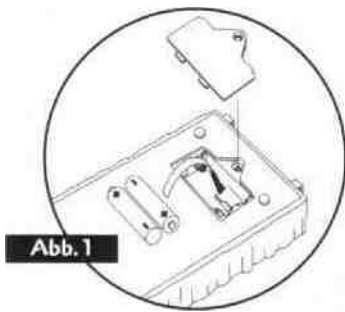
WER VERSTECKT SICH WO?

Als es Abend wird, wollen die fünf Tiermütter zurück zur Scheune gehen. Aber zuerst müssen sie ihre Tierkinder finden! Die Tierkinder verstecken sich in den Heubündeln auf dem Feld. In einem der Heubündel haben sie sogar eine Kuhglocke versteckt, um alle zu täuschen! Kannst Du den Tiermüttern helfen, ihre Kinder zu finden?

VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL

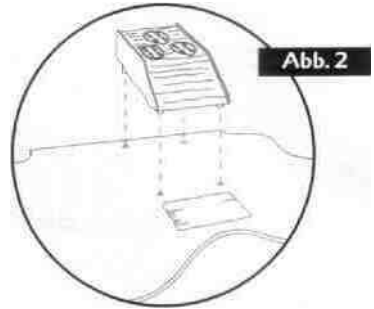
1. Batterien einsetzen

Bitte einen Erwachsenen, Dir die Schraube des Batteriefach-Deckels (unter der Scheunenrampe) mit einem Kreuzschlitz-Schraubendreher zu lösen. Nimm dann den Deckel ab und setze zwei Batterien Alkaline LR6 ein (siehe Abb. 1). Achte darauf, daß die '+' und '-'-Symbole mit denen im Batteriefach übereinstimmen. Setze dann den Deckel wieder auf und schraube ihn fest. Drehe die Scheunenrampe wieder um. Teste die Batterien, indem Du eines der Kunststoff-Tiere in die U-förmige Aussparung der Rampe einsetzt. Drücke das Tier vorsichtig nach unten. Du solltest zuerst eine Melodie hören und dann den Ruf der Tiermutter nach ihrem Kind. Hörst Du die Melodie oder den Ruf nicht, könnten die Batterien leer sein oder falsch eingesetzt.



2. Zusammenbau des Spielplans

Löse den Spielplan und die Scheunenrückwand aus dem Kartonbogen. Trenne die vier Löcher im Spielplan und die zwei Löcher aus der Scheunenwand heraus. Setze jetzt die Rampe in die vier Öffnungen des Spielplans ein (siehe Abb. 2).



Dann befestigst Du die Scheunenrückwand hinten an der Rampe. Setze die Wand auf die vier Kunststoffhaken und schiebe die Wand nach unten, bis sie fest auf den Haken sitzt (siehe Abb. 3A und 3B).



WICHTIG: BATTERIEHINWEIS

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf. Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

WARNHINWEIS:

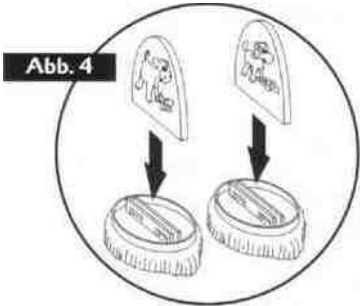
1. Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den "+" und "-"

- Polungszeichen korrekt ein.
- Niemals alte und neue oder Standard- (Zink-Kohle) und Alkaline-Batterien gleichzeitig verwenden.
- Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
- Die Stromanschlüsse dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Sollte das Produkt elektrische

Störungen hervorrufen, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf.
7. AUFLADBARE BATTERIEN: Ritte diese Batterien nicht gleichzeitig mit anderen Batteriearten verwenden. Vor dem Aufladen sind die Batterien aus dem Spielzeug zu entfernen. Die Aufladung darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.
ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.

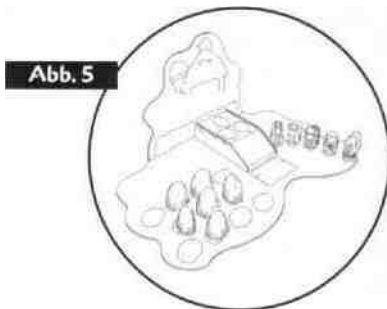
3. Zusammenbau der Heubündel

Löse die Tierkinder-Figuren und die Kuhglocke vorsichtig aus dem Kartonbogen. Es sind fünf verschiedene Tierkinder (jedes doppelt vorhanden) und eine Kuhglocke. Alle sind nummeriert. Suche jetzt die gleich nummerierten Füße der Heubündel (Nummern auf der Unterseite) und drücke die Figuren fest in die Füße hinein (siehe Abb. 4).



VORBEREITUNG DES SPIELS

- Sortiere einen Satz mit fünf verschiedenen Tierkinder-Figuren und fünf Heubündel-Oberteilen aus und stelle sie zur Seite.
- Setze auf die übrigen fünf Tierkinder-Figuren und die Kuhglocke die Oberteile der Heustapel auf. Drücke sie fest, bis sie richtig schließen.
- Mische jetzt die sechs fertigen Heubündel und stelle sie dann auf die dafür vorgesehenen Heubündel-Plätze auf dem Spielplan. Setze dann alle Tiermütter auf die andere Seite des Spielplans (siehe Abb. 5).



UND SO WIRD GESPIELT

Höre auf die Tierstimmen!

Vor dem Spiel solltet ihr lernen, welche Rufe zu jedem Tier gehören. Zuerst hört ihr euch die Stimmen der Tiermütter an, indem ihr eine

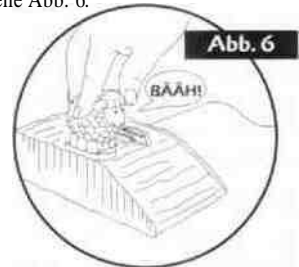
Tiermutter auf die U-förmige Aussparung in der Rampe setzt. Drückt die Figur nach unten und ihr hört, wie die Mutter nach ihrem Tierkind ruft (zuerst kommt eine Melodie und dann der Ruf der Mutter). Dann hört ihr euch die Rufe des dazu passenden Tierkinds an, indem ihr das aussortierte, nicht zugedeckte Tierkind nehmt und neben der Mutter auf die Rampe setzt (alle Heubündel passen in die ovale Aussparung). Drücke das Tierkind nach unten, um seinen Ruf zu hören. Tiermütter und Tierkinder verwenden immer die gleichen Rufe, es gibt nur kleine Unterschiede. Versucht euch nun zu merken, welche Rufe die Mütter und die Tierkinder verwenden - und vergeßt das Läuten der Kuhglocke nicht! Wenn ihr die verschiedenen Rufe unterscheiden könnt, kann das Spiel beginnen!

DAS SPIEL FÜR JÜNGERE KINDER

Der jüngste Spieler fängt an. Danach ist der linke Nachbar an der Reihe.

Wenn Du an der Reihe bist

Wähle eine beliebige Tiermutter aus und setze sie in die U-förmige Aussparung der Rampe. Drücke die Tiermutter nach unten und Du hörst, wie sie ihr Kind ruft! Siehe Abb. 6.



Nimm nun ein Heubündel von dem Feld und setze es auf die ovale Aussparung der Rampe neben der Tiermutter. Drücke das Heubündel nach unten und höre, welches Tierkind sich darunter versteckt! Siehe Abb. 7.



- Wenn das Tierkind im Heubündel mit dem gleichen Ruf antwortet wie die Mutter, hast Du richtig geraten! Nimm den Deckel vom Bündel ab, um das Tierkind zu sehen. Setze Mutter und Kind vor Dir ab. Damit ist Dein Zug beendet.
- Wenn das Tierkind im Heubündel mit einem anderen Ruf antwortet als die Mutter, hast Du falsch getippt! Das Heubündel bleibt zugedeckt! Setze Heubündel und die Tiermutter zurück auf ihre Plätze, versuche aber Dir zu merken, wo das Tierkind steht, für zukünftige Versuche! Damit ist Dein Zug beendet.

Was tun, wenn die Kuhglocke läutet?



Wenn Du an der Reihe bist und Du bringst die Kuhglocke zum Läuten, ist das natürlich falsch! Dann mußt Du folgendestun:

- Setze die Mutter zurück auf ihren Platz auf dem Spielplan.
- Setze das Heubündel mit der Glocke auf einen beliebigen anderen Platz auf dem Spielplan und vertausche es mit einem anderen Bündel.

DER GEWINNER

In jedem Zug versuchst Du, ein Tierkind zu finden, das zu der Mutter auf der Rampe paßt. Wenn Du als erster Spieler zwei Mütter mit ihren Kindern vor Dir stehen hast, gewinnst Du das Spiel!

NOCHMAL SPIELEN

Setze alle Tiermütter auf ihre Plätze auf dereinen Seite des Spielplans. Mische alle verdeckten Heubündel und setze sie dann beliebig auf ihre Heubündel-Felder. Jetzt ist alles bereit für das nächste Spiel!

DAS SPIEL FÜR ÄLTERE KINDER

In dieser Spielvariante werden alle elf zugedeckten Heubündel auf die Spielplanfelder gesetzt. Wie vorher geht es darum, zueinanderpassende Kinder und Mütter zu rinden.

Wenn Du diesmal das erste passende Tierkind gefunden hast, darfst Du es nicht aufdecken. Setze das Heubündel hinter der Tiermutter auf die Rampe. Jetzt mußt Du sofort versuchen, das

zweite Kind dieser Tiermutter zu finden!
Siehe Abb. 8.

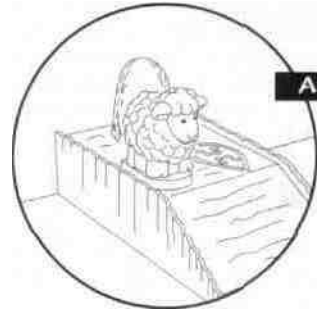


Abb. 8

- Findest Du gleich das zweite passende Tierkind, so nimmst Du die Tiermutter und beide Tierkinder, deckst sie auf und setzt sie vor Dir ab. Damit ist Dein Zug beendet.
- Hast Du ein falsches Tierkind erwischt, mußt Du alle drei Figuren (Heubündel bleiben zugedeckt) zurück auf ihre Plätze auf dem Spielplan setzen. Dein Zug ist beendet.
- Wenn Du die Kuhglocke läuten hörst, hast Du falsch getippt. Sieh unter Spielvariante 1 nach, was dann geschieht.



DER GEWINNER

In jedem Zug versuchst Du, beide Tierkinder zu finden, die zu der Mutter auf der Rampe passen. Wenn Du als erster Spieler zwei Mütter mit ihren vier Kindern vor Dir stehen hast, gewinnst Du das Spiel!

MB
SPIELE

©1997 Hasbro International Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.

Vertrieb in der Schweiz durch Masbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

04717D0997