



EI, EI, STEMPELEI!



*Jedem Tier sein Quartier:
Die Bäuerin Stella will Zäune für ihre Tiere bauen, um Ordnung auf dem Bauernhof zu schaffen.
Helft ihr dabei, die Tiere so zu verteilen, dass die unterschiedlichen Arten genug Platz haben!
Am Ende sollen alle wunschlos glücklich sein ...*

INHALT

- A** 6 Stempel: Kuh , Gans , Huhn , Schwein , Schaf , Heuballen 
- B** 3 Würfel (die Seiten zeigen die 5 Tierarten und den Heuballen)
- C** 12 Wunschkarten (unterteilt in 3 Sorten, siehe Symbole auf der Rückseite:
Schere , Schaufel , Heugabel 
- D** 1 Block mit 100 Bauernhofblättern
(auf jedem Hof gibt es eine zufällige Heckenform)
- * Diese Anleitung

SPIELVORBEREITUNG

- A** Legt die 5 Tierstempel für alle gut erreichbar in die Tischmitte.
- B** Legt die 3 Würfel ebenfalls in die Tischmitte.
- C** Den Heuballen-Stempel und die Wunschkarten lasst ihr in der Schachtel:
Sie werden nur für die Fortgeschrittenen-Variante benötigt (siehe Seite 3).
- D** Ihr bekommt alle jeweils ein Bauernhofblatt vom Block, das legt ihr vor euch ab.
Die Hecken spielen nur in der Fortgeschrittenen-Variante eine Rolle (siehe Seite 3).

SPIELABLAUF

*Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt: Ihr würfelt abwechselnd, danach dürft ihr alle einen Stempel in euren Hof stempeln.
Das Spiel endet, wenn ihr alle eure Felder komplett mit Stempeln gefüllt habt. Zum Schluss zählt ihr die Punkte – wer am meisten Punkte hat, gewinnt.*

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du die 3 Würfel in der Tischmitte, danach **wählst du einen Würfel aus und nimmst ihn**. Nimm den entsprechenden Stempel (z. B. wenn du den Würfel mit der Schaf-Seite oben ausgewählt hast, nimmst du den Schaf-Stempel) und stemple damit ein beliebiges freies Feld auf deinem Hof. Lege dann den Stempel in die Tischmitte zurück (den Würfel behältst du aber!). Anschließend **wählt** jede andere Person im Uhrzeigersinn 1 der 2 übrigen Würfel aus der Tischmitte aus, **ohne diesen zu nehmen**, und benutzt den entsprechenden Stempel, um ein Tier auf ihrem Hof zu stempeln. Anders gesagt, wer die Runde beginnt, wählt und nimmt einen von drei Würfeln; die übrigen zwei Würfel können alle anderen nutzen.



Die Wunschkarten benötigt ihr nur für die Fortgeschrittenen-Variante.



Die **Heuballen**-Seite des Würfels ist ein Joker: Wenn du den **Heuballen**-Würfel wählst, darfst du einen beliebigen Stempel verwenden.

So spielt ihr Runde um Runde weiter und wechselt euch im Uhrzeigersinn mit Würfeln ab. Wer gewürfelt hat, wählt und nimmt immer einen der drei Würfel ... Das Spiel endet erst, wenn alle von euch die Felder ihres Hofes komplett mit Stempeln gefüllt haben. Wer seinen Hof schon vollgestempelt hat, wird einfach übersprungen.

Hinweis: Die Stempel stehen stets allen zur Verfügung. Brauchst du einen Stempel, den gerade eine andere Person benutzt, warte einfach kurz ab, bis er wieder frei ist.

DIE SCHEUNE

Willst du ein bestimmtes Tier nicht auf deinem Hof haben, musst du es in der Scheune unterbringen. Dort ist Platz für **maximal zwei Tiere**. Sobald die Scheune voll ist, musst du ein Tier auf ein freies Feld in deinem Hof stempeln – auch wenn du das Tier nicht willst. Die Tiere, die in der Scheune sind, werden bei der Wertung am Spielende nicht gezählt.



SPIELUNDE UND WERTUNG

Sobald ihr alle die Felder eures Hofes komplett mit Stempeln gefüllt habt, endet das Spiel. (Die beiden Felder in der Scheune zählen dabei nicht.)

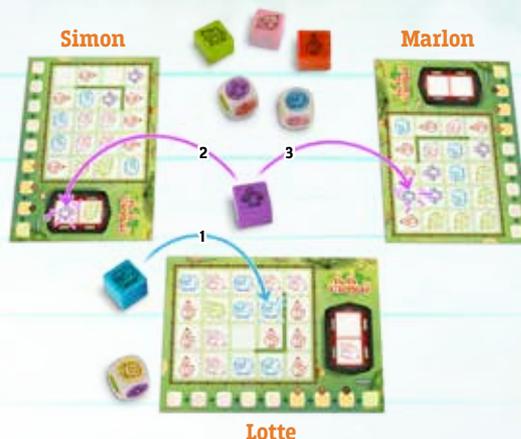
Für jede Tierart, die ihr jeweils auf eurem Hof habt, zählt ihr die größte Gruppe. Als Gruppe gelten zwei oder mehr Tiere einer Art, die auf nebeneinander liegenden Feldern sind (waagrecht oder senkrecht, nicht diagonal; die Hecke spielt nur bei der Fortgeschrittenen-Variante eine Rolle).

Für jedes Tier in eurer größten Gruppe bekommt ihr jeweils einen Punkt; für kleinere Gruppen derselben Tierart gibt es keine Punkte.

Habt ihr mehr als eine größte Gruppe einer Tierart, d. h. mehrere Gruppen **mit der gleichen Anzahl an Tieren**, bekommt ihr für alle entsprechend Punkte.

Habt ihr nur **ein einzelnes Tier**, neben dem kein weiteres Tier dieser Art ist, könnt ihr es nicht werten. Einzeltiere auf eurem Hof gelten nicht als Gruppe, auch wenn es die maximale Anzahl dieser Tierart auf eurem Hof ist.

Die Punkte pro Tierart-Gruppe tragt ihr unten auf der Wertungsleiste eures Blattes ein. Addiert dann die Punkte, um die Gesamtpunktzahl zu erhalten. Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.



Beispiel: In einem 3-Personen-Spiel würfelt Lotte die 3 Würfel. Sie wählt den **Heuballen**-Würfel und legt ihn vor sich ab. Da dies ein Joker ist, kann sie ein beliebiges Tier auf ihren Hof stempeln: Sie beschließt, ein **Schaf** zu stempeln (1).

Simon wählt die **Gans**, die auf einem der zwei übrigen Würfel zu sehen ist. Aber er entscheidet sich dafür, eine Gans in die Scheune zu stempeln (2). Marlon wählt auch die **Gans**. Er wartet, bis Simon fertig gestempelt hat, nimmt dann den Stempel und stempelt eine **Gans** auf seinen Hof (3). Der dritte Würfel, der ein **Schaf** zeigt, wurde von niemandem ausgewählt.

In dieser Runde hat Marlon das letzte Feld auf seinem Hof gefüllt. Bei den folgenden Runden wird er daher nicht mehr mitspielen und übersprungen.

Simon ist jetzt an der Reihe, nimmt die drei Würfel und würfelt sie.



Beispiel: Am Spielende zählt Lotte wie viele Punkte sie erzielt hat. Sie bekommt:

- **4 Punkte** für ihre zwei Gruppen von je zwei **Schweinen**,
- **0 Punkte** für die **Gänse**, weil sie keine hat,
- **3 Punkte** für ihre Gruppe von drei **Schafen**,
- **0 Punkte** für die **Kühe**, weil die beiden Kühe auf ihrem Hof nicht nebeneinander sind und deshalb nicht zählen,
- **4 Punkte** für ihre Gruppe von vier **Hühnern**,
- die beiden Tiere in der Scheune werden nicht gezählt.

Lisa hat insgesamt **11 Punkte**.

VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Stella hat ein paar neue Ideen für ihren Traum-Bauernhof. Helft ihr und versucht, ihre ausgefallenen Wünsche zu erfüllen!

Die Fortgeschrittenen-Variante macht das Spiel strategischer. Spielt am besten zunächst ein paar Partien nach den Grundregeln. Danach könnt ihr folgende Änderungen ergänzen:



DER HEUBALLEN-STEMPEL

Bei der Spielvorbereitung legt ihr nun auch den **Heuballen**-Stempel zu den anderen Stempeln in die Tischmitte. Zeigt der Würfel nun einen **Heuballen**, könnt ihr ihn

- wie in den Grundregeln als Joker nutzen

ODER

- den **Heuballen**-Stempel nehmen und einen **Heuballen** auf euren Hof stempeln (auch in die Scheune, wenn ihr wollt).

Der **Heuballen** gibt zwar keine Punkte, aber mit ihm kannst du Wunschkarten erfüllen (siehe unten).



STELLAS WÜNSCHE

Bei der Spielvorbereitung sortiert ihr die Wunschkarten nach ihren Symbolen auf der Rückseite in drei Stapel. Dann mischt ihr diese Stapel einzeln und verdeckt. Zieht von jeder Sorte eine Karte und legt sie mit der Vorderseite in die Tischmitte. Die übrigen Wunschkarten legt ihr zurück in die Box – sie werden für dieses Spiel nicht benötigt.

Während des Spiels versucht ihr, Stellas Wünsche, die ihr auf den Karten seht, zu erfüllen. Gelingt euch das, bekommt ihr Zusatzpunkte (🌟).

Am Spielende überprüft ihr jede Wunschkarte einzeln, ob ihr sie auf eurem Bauernhof erfüllt habt. Falls ja, bekommt ihr die entsprechenden Zusatzpunkte.



DIE HECKE

Ein paar Felder eures Bauernhofes haben am Rand eine Hecke. Zwei Felder, die durch eine Hecke getrennt sind, gelten nicht als nebeneinander liegend – daher zählen zwei Tiere, die auf diese beiden Felder gestempelt werden, nicht als Gruppe. Diese Regel gilt auch für Wunschkarten.

ERKLÄRUNGEN ZU STELLAS WUNSCHKARTEN

Nebeneinander: Nur Felder, die senkrecht oder waagrecht aneinander angrenzen, gelten als nebeneinander liegend.



HIMBEEREN:

Maximal 5 Punkte, wenn du 5 **Gänse** neben der Hecke hast.

BROMBEEREN:

Gültig sind alle Felder, die nicht senkrecht oder waagrecht neben der Hecke liegen.

TIERTREFFEN:

Maximal 10 Punkte, wenn du 5 verschiedene Tiere (1 von jeder Art) neben der Hecke hast.

PFLANZENFRESSER:

Maximal 5 Punkte, wenn du 5 **Kühe** und/oder **Schafe** neben der Hecke hast.



SAMMLUNG:

Du brauchst mindestens 2 Tiere von allen 5 Tierarten. Die Tiere müssen dabei nicht nebeneinander sein.

SCHEU:

Hast du 4 gleiche Tiere in den Ecken, bekommst du 8 Punkte – aber nicht zusätzlich 6 Punkte für 3 gleiche Tiere.

STINKEND:

Du bekommst für jedes **Schwein**, das Stellas Wunsch erfüllt, Punkte. Ist neben dem **Schwein** mindestens 1 **Kuh** oder 1 **Huhn**, bekommst du keine Punkte.

ZWILLINGE:

Es ist egal, ob die **Kühe** nebeneinander sind oder nicht. Hast du mehr als 2 Kühe, bekommst du keine Punkte.



GEFRÄSSIG:

Ist 1 **Schwein** neben mehreren **Heuballen** bekommst du dafür trotzdem nur 1 Punkt.

HERDE:

Du kannst jeden **Heuballen** nur einmal werten, sobald mindestens 2 **Schafe** neben dem **Heuballen** sind.

WÄHLERISCH:

Du bekommst für jeden **Heuballen**, der Stellas Wunsch erfüllt, Punkte. Ist neben dem **Heuballen** mindestens 1 **Gans** oder 1 **Schwein**, bekommst du keine Punkte.

HEUVORRAT:

Jeder **Heuballen** zählt nur für 1 Gruppe. Zum Beispiel: 6 **Heuballen** nebeneinander zählen als 2 Gruppen mit 3 **Heuballen**.

IMPRESSUM

Autor: Walter Obert

Spielentwicklung: Luca Appolloni,
Marta Ciaccasassi,
Sergio Roscini

Artdirektion: Matteo Brustenghi

Illustration: Magda Markowska

Layout: Simone Fucchi, HUCH!

Redaktion HUCH! und Übersetzung: Silvia Herzog

Dank an: Julie Carpinelli, Alessandro Cuneo, Andrea Mainini, Dario Massarenti, Maura Mattio, Giulia and Serena Obert, Alberto Vendramini sowie besonders an Giacomo Pompei und Andrés J. Voicu für ihre wertvollen Beiträge.

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. **Petits éléments. Dangers de suffocation. Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



EI, EI, STEMPLEI!

ACHTUNG:

Manchmal geben die Stempel beim ersten Gebrauch zu viel Farbe ab. Testet am besten alle Stempel vor Spielbeginn, damit ihr klare Abdrücke bekommt.



© 2024 daVinci Editrice S.r.l.
www.dvgames.com
Alle Rechte vorbehalten.

© 2024 HUCH!
www.hutter-trade.com
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND

