



Marie &  
Wilfried Fort



Luke Ives

# TROUPO



4+



10min



2-4

KIWI  
ZOU



Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

# CONTENU - CONTENTS CONTENIDO - CONTENUTO INHOUD - INHALT





4+



10min



2-4



Die Herde ist friedlich auf der Wiese. Welcher Bauer wird am geschicktesten darin sein, möglichst viele Tiere in seinem Bauernhof zu versammeln? Dafür braucht man Mut und muss pro Spielrunde möglichst viele Tiere aufdecken ... aber Vorsicht: Wenn zwei Karten mit demselben Tier aufgedeckt werden, kehren alle Tiere zurück auf die Wiese!

**Spielziel:** Der Spieler zu sein, der die meisten Tiere in seinem Bauernhof hat.

### Spielvorbereitung:



1. Jeder Spieler wählt eine Bauernhofkarte und legt sie vor sich ab.
2. Die Herdenkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel in die Mitte des Tisches gelegt: **das ist die Herde.**

### **Spielablauf:**

Der Spieler, der zuletzt einen Bauernhof besucht hat, beginnt. Dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

#### **Spielrunde:**

Zu Beginn jedes Zuges muss der aktive Spieler **eine Herdenkarte aufdecken**: Er dreht eine **noch nicht aufgedeckte Karte** (verdeckt) um und legt sie über seine Bauernhofkarte.

Dann entscheidet er, ob er weitermacht oder aufhört.

- Wenn er weitermacht, er wählt eine neue Karte aus der Herde, verdeckt oder bereits aufgedeckt, und legt sie über seine Bauernhofkarte.

- Hat der Spieler dann 2 Karten mit demselben Tier über seinem Bauernhof liegen (unabhängig von der Anzahl)...

**Pech! Die Tiere streiten sich!** Die in diesem Zug gesammelten Karten werden offen in die Herde zurückgelegt und sein Zug endet sofort.

- Hat der Spieler ein anderes Tier als das bereits gesammelte, **Glückwunsch!** Er darf erneut entscheiden, ob er weitermacht (und diesen Schritt wiederholt) oder aufhört.

- Wenn er aufhört (nach 1, 2 oder 3 Karten), schiebt er die gesammelten Karten unter seine Bauernhofkarte. Jedes Tier bringt am Spielende 1 Punkt.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Während eines einzigen Zuges kann ein Spieler keine Karten sammeln, die dasselbe Tier zeigen, unabhängig von der Anzahl.

Es gibt 3 verschiedene Tiere, daher ist es nicht möglich, mehr als 3 Karten zu sammeln. Wenn ein Spieler 3 Karten mit 3 verschiedenen Tieren sammelt, muss er aufhören.



### Die Kaputtes-Gatter-Karten:

**Oh nein, das Gatter ist kaputt und die Tiere entlaufen!**

Wenn der aktive Spieler während seines Zuges eine Kaputtes-Gatter-Karte aufdeckt, werden alle aufgedeckten Karten (in der Herde oder über seinem Bauernhof) sowie die Kaputtes-Gatter-Karte aus dem Spiel entfernt.

Wenn zu diesem Zeitpunkt noch keine Karte aufgedeckt war, entläuft kein Tier: Nur die Kaputtes-Gatter-Karte wird entfernt.

Der aktive Spieler beginnt seinen Zug erneut, damit das Spiel weitergehen kann.





## Spielende:

Das Spiel endet,

- wenn keine Karten mehr in der Herde liegen oder

- wenn nur noch aufgedeckte Karten in der Herde liegen.

Die Bauernhofkarten der Spieler werden links auf dem Tisch übereinander gelegt. Jeder Spieler legt anschließend alle Tiere, die er gesammelt hat, in einer Reihe vor seinen Bauernhof, wobei jede Karte die vorherige leicht überlappt. Der Spieler mit der längsten Tierreihe wird zum Sieger erklärt: Er hat die meisten Tiere gesammelt!



## Verdienste:

**Autoren:** Marie & Wilfried Fort

**Illustrator:** Luke Ives

**Danksagungen:** Kiwizou bedankt sich bei den Testern der Schule Saint Exupéry in Bois-Colombes und Paolito, unserem peruanischen Lama.