



SPIELINHALT UND SPIELAUFBAU



3

Baut das Spiel zuerst nach dieser Beschreibung auf. Lest bitte erst dann die Spielanleitung.

9.

1. Legt das **Aktionsrad** für alle gut sichtbar auf den Tisch. Dreht das Rad so, dass bei den Symbolen „Aussäen“ und „Ernten“ die Zahlenkombination „3/2“ sichtbar ist.



2. Legt die **160 Plättchen** mit den Futterpflanzen und dem Wasser als allgemeinen Vorrat neben dem Aktionsrad bereit. Es gibt jeweils 32x



3. Sortiert aus den **25 Zierbauten** die 5 mit dem dunklen Holzbalken aus und legt sie beiseite (nur für das Profispiel). Zieht nun noch je nach Spieleranzahl einige Zierbauten verdeckt und nehmt sie aus dem Spiel:

- bei 2 Spielern: 10 Zierbauten,
- bei 3 Spielern: 7 Zierbauten,
- bei 4 Spielern: 4 Zierbauten.



Mischt die übrigen Zierbauten und legt sie mit der Rückseite nach oben bereit. Die obersten beiden werden nebeneinander aufgedeckt ausgelegt.



4. Jeder Spieler erhält eins der **4 Ackerland-Tableaus** 4a, eine der **4 Punktetafeln** 4b sowie einen der **4 Ziergärten** 4c und legt diese vor sich ab.

Das **Spielerrad** auf dem Ackerland wird so gedreht wie auf der Abbildung 4d. Es zeigt an, in welchem Bereich auf dem Ackerland welche Futterpflanze angebaut werden darf. Die Bereiche sind durch die Flüsse getrennt.

5. Jeder Spieler erhält zudem:

- ▶ von den **16 Tieren** je 1 Schaf, 1 Schwein, 1 Kuh und 1 Pferd, die er in seinen Stall stellt 5a
- ▶ 3 Wasser, 2 Mohrrüben, 2 Heu, 2 Hafer und 1 Mais für seine **Scheune** (= persönlicher Vorrat) 5b
- ▶ von den **16 Punkteanzeigern** je 1 in den Farben Weiß, Rosa, Schwarz und Braun, die er auf seine Punktetafel stellt 5c
- ▶ von den **33 Karten** einen Kartensatz (gleichfarbige Rückseite) mit 5 unterschiedlichen Aktionskarten 5d

Legt außerdem die **Übersichtskarten** und die **Zierbaukarten** für alle gut sichtbar aus.



6. Jeder Spieler muss als Startaufbau wie im Bild unter 6. Futterpflanzen auf sein Ackerland legen. Das Spielerrad zeigt an, in welchem Bereich welche Pflanze gelegt werden muss. Diese nimmt er vom allgemeinen Vorrat und stapelt sie wie im Bild als 2er-Päckchen aufeinander.



(Die Anbaufelder mit den **Vogelscheuchen** bleiben also frei bis auf das Feld für den Hafer.)

- 2 Mohrrüben auf ein freies Feld „Mohrrübe“
- 2 Heu auf das freie Feld „Heu“
- 2 Hafer auf das freie Feld „Hafer“
- 2 Mais auf ein freies Feld „Mais“

Im Spiel zu dritt bekommt der Spieler, der zuletzt ein Schaf gestreichelt hat, das „Chef-Schaf“.



Für das Solospiel benötigt ihr diese 3 Plättchen für Sonderaktionen:



Außerdem im Spiel enthalten: 1 Reserve-Ziergarten





CONTENU ET PREPARATIFS DU JEU



Commencez par préparer la partie d'après cette description. Ne lisez la règle du jeu qu'ensuite.

9.

1

1. Posez la **roue d'action** sur la table de manière à ce qu'elle soit bien visible pour tous. Tournez la roue de telle sorte que la combinaison de chiffres « 3/2 » se trouve en face des symboles « Semer » et « Récolter ».

« 3/2 »
« Semer »
« Récolter »



2. Posez les **160 tuiles avec les plantes fourragères et l'eau** à côté de la roue d'action, elles constituent la réserve générale. Il y a 32 tuiles de chaque sorte :



3. Séparez des **25 édifices décoratifs** les 5 avec les poutres en bois sombre et mettez-les de côté (seulement pour les joueurs avancés). Piochez ensuite, face cachée, un certain nombre d'édifices décoratifs – en fonction du nombre de joueurs – et retirez-les du jeu :

- pour une partie à 2: ôtez 10 édifices,
- pour une partie à 3: ôtez 7 édifices,
- pour une partie à 4: ôtez 4 édifices.



Mélangez les édifices décoratifs restants et formez-en une pile que vous posez sur la table, le verso au-dessus. Retournez les deux premiers édifices et posez-les l'un à côté de l'autre, face visible.

3. Édifices décoratifs



Réserve générale de plantes fourragères et d'eau

4. Chaque joueur reçoit l'une des **4 images de terrain arable** **4a**, l'un des **4 tableaux de points** **4b** ainsi que l'un des **4 jardins d'agrément** **4c** et les pose devant lui. La **roue du joueur** sur chaque terrain arable doit être tournée comme sur l'illustration **4d**. Elle indique quelle plante fourragère peut être cultivée dans chaque zone du terrain arable. Les zones sont délimitées par les rivières.

5. Chaque joueur reçoit en outre :

- ▶ 1 mouton, 1 cochon, 1 vache et 1 cheval des **16 animaux** du jeu, qu'il place dans son **étable** **5a**
- ▶ 3 tuiles d'eau, 2 de carottes, 2 de foin, 2 d'avoine, 1 de maïs pour sa **grange** (= réserve personnelle) **5b**
- ▶ 4 des **16 marqueurs de points**, 1 de chaque couleur (blanc, rose, noir et marron), qu'il place sur son tableau de points **5c**
- ▶ un set de cartes (verso de couleur identique) des **33 cartes**, avec 5 cartes d'action différentes **5d**

Posez également les **cartes récapitulatives** et les **cartes d'édifices décoratifs** sur la table de manière à ce qu'elles soient visibles pour tous.



6. Pour être prêt à jouer, chaque joueur doit placer des plantes fourragères sur sa terre arable, comme indiqué en **6** sur l'illustration. La roue du joueur indique quelle plante doit être placée dans quelle zone. Chaque joueur prend les plantes dans la réserve générale et les empile par sorte, 2 par 2, comme sur l'illustration.



(Les champs à cultiver avec des épouvantails doivent rester vides, hormis le champ pour l'avoine.)

6. 2 carottes sur un champ de carottes libre

2 x foin sur le champ de foin libre

2 x avoine sur le champ d'avoine libre

2 x maïs sur un champ de maïs libre

Pour une partie à trois, le dernier joueur à avoir caressé un mouton reçoit le « chef mouton ».



Pour une partie en solo, vous avez besoin de ces 3 tuiles pour les actions spéciales :



Le jeu contient en outre : 1 jardin d'agrément

