

But du jeu

Le but du jeu consiste à partir de « **la ferme** » (*première case*) et à avancer avec les **pions** (*vaches*) pour atteindre « **l'alpage** » (*dernière case*). En cours de route, les joueurs peuvent tomber sur des cases « **question** », des cases « **bourse** » ou des cases « **cloche** » qui correspondent chacune à un paquet de cartes portant le même dessin : celui qui tombe sur une de ces cases tire à chaque fois une carte du paquet correspondant et exécute ce qui lui est demandé sur la carte en question.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 3 paquets de cartes
 - ✓ Question
 - ✓ Cloche
 - ✓ Bourse
- 2 dés
- 6 figurines vaches
- se munir d'un papier et d'un crayon

Règle du jeu

Placez respectivement les 3 paquets de cartes sur le plateau selon leur emplacement indiqué sur le dessin.

Pour débiter le jeu : toutes les vaches des participants se trouvent à la ferme, et chaque joueur jette le dé pour définir celui qui commence la course en premier : celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence le jeu et le joueur sur sa droite continuera.

La montée à l'alpage débute à « **la ferme du Grand Chêne** » et chaque joueur déplace sa figurine; (le nombre de cases correspond au nombre de points sur le dé lancé.)

Si le joueur tombe sur une case « question », c'est un autre joueur qui se charge de prendre la carte sur le dessus du paquet concerné et qui pose au joueur la question inscrite sur la carte. Si la réponse formulée est conforme au texte inscrit en gras sous la question, le joueur questionné est récompensé en jouant une nouvelle fois : sinon c'est au joueur suivant de continuer le jeu.

Si le joueur tombe sur une case « bourse », il prend une carte sur le dessus du paquet « **bourse** » et exécute sa pénalité immédiatement, (ou au tour suivant. Dans ce dernier cas, il faut garder la carte avec soi jusqu'à son utilisation).

Si le joueur tombe sur une case « cloche », il prend une carte sur le dessus du paquet « **cloche** » et profite de son avantage immédiatement (ou au tour suivant. S'il l'exécute au tour suivant, il faut garder la carte avec soi jusqu'à son utilisation.)

Le jeu se termine pour chaque joueur dès que le dé affiche le nombre de points exact qui lui permet d'arriver précisément sur la case « **alpage** ». Si le dé indique un nombre de points supérieur au nombre nécessaire pour arriver précisément sur la case « **alpage** », le joueur rebrousse chemin d'autant de points indiqués sur le dé. Il rejouera alors à son prochain tour jusqu'à ce qu'il obtienne le nombre de points nécessaires pour entrer d'un seul coup dans « **l'alpage** ».

Sur le parcours du jeu, il y a deux cases pièges : « **le couteau du boucher n° 81** » et « **la foudre n° 122** » qui éliminent définitivement le joueur qui tombe dessus, à moins qu'il n'ait tiré au préalable un joker parmi les cartes « **cloche** »

Les cartes « **Joker** » permettent d'éviter une pénalité quelconque. Celui qui tire un joker peut l'utiliser à tout moment pour éviter une pénalité éventuelle qu'il a tirée (*carte bourse, le couteau du boucher ou la foudre*). Les cartes « **Joker** » doivent être remises dans le jeu après leur utilisation.

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, vom „**Bauernhof**“ (*erstes Feld*) zu starten und mit den Spielfiguren (*Kühe*) bis zur „**Alm**“ (*letztes Feld*) vorzurücken. Auf der Strecke treffen die Spieler auf die Felder „**Frage**“, die Felder „**Mist**“ oder die Felder „**Glocke**“, die jeweils einem Kartenstapel mit dem gleichen Motiv entsprechen: Jedes Mal wenn ein Spieler auf eines dieser Felder kommt, zieht er die entsprechende Spielkarte und führt die darauf gestellte Aufgabe aus.

Spielzubehör

- 1 Spielfeld
- 3 Kartenstapel
 - ✓ Frage
 - ✓ Glocke
 - ✓ Mist
- 2 Würfel
- 6 Kuh-Spielfiguren
- Ein Blatt Papier und einen Stift bereitlegen

Spielregel

Die 3 Kartenstapel werden wie gekennzeichnet auf das Spielfeld gelegt.

Um das Spiel zu eröffnen: befinden sich alle Kühe der Teilnehmer auf dem Bauernhof und jeder Spieler würfelt. Es beginnt derjenige, der die höchste Zahl hat, und es folgt der Spieler zu seiner Rechten.

Der Aufstieg zur Alm beginnt beim „**Bauernhof zur Großen Eiche**“ und jeder Spieler bewegt seine Spielfigur; (die Zahl der Felder entspricht der gewürfelten Zahl.)

Kommt der Spieler auf ein Feld „Frage“, zieht ein zweiter Spieler die oberste Karte vom dazugehörigen Kartenstapel und liest ihm die gestellte Frage vor. Antwortet der Spieler richtig (s.fettgedruckte Antwort unterhalb der Frage) so darf er ein weiteres Mal würfeln. Ansonsten ist gleich der Nächste an der Reihe.

Kommt der Spieler auf ein Feld „Mist“, dann zieht er die oberste Karte vom dazugehörigen Kartenstapel und führt sofort die Aufgabe aus mit der er bestraft wird (oder er befolgt was auf der Karte steht. In diesem Fall behält er die Karte bis zum Einsatz bei sich).

Kommt der Spieler auf ein Feld „Glocke“, dann zieht er die oberste Karte vom dazugehörigen Kartenstapel und profitiert sofort von seinem Vorteil (oder er befolgt was auf der Karte steht. In diesem Fall behält er die Karte bis zum Einsatz bei sich).

Das Spiel endet für jeden Spieler sobald er die passende Zahl würfelt, um genau auf das Feld „**Alm**“ zu gelangen.

Auf der Wegstrecke gibt es zwei Felder mit Fallen: „**das Messer des Metzgers Nr.81**“ und „**der Blitz Nr.112**“. Gelangt der Spieler auf eines dieser Felder, so scheidet er ganz aus, außer er hat zuvor einen Joker aus dem Kartenstapel „**Glocke**“ gezogen.

Die „**Joker-Karten**“ können gegen jede Strafe eingesetzt werden. Hat der Spieler einen Joker gezogen, so kann er damit die jeweilige Strafe aufheben (*Spielkarte „Mist“, „das Messer des Metzgers“ oder „der Blitz“*). Die „**Joker-Karten**“ werden nach Gebrauch wieder unter das Kartenspiel gemischt.