

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

# Mein erster Spieleschatz

Die große **HABA**®-Spielesammlung



My first Treasury of Games • Mon premier trésor de jeux • Mijn eerste spelletjesdoos  
Mi primer tesoro de juegos • Il mio primo tesoretto di giochi

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2010

# Mon premier trésor de jeux

## La grande sélection de jeux HABA

**Illustration :** Roger De Klerk  
**Rédaction :** Markus Nikisch, Johannes Zirm

### Aperçu des jeux

	<i>Page</i>
<b>1. A l'étable !</b> Pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans	38
<b>2. Travail à la ferme</b> Pour 1 à 6 enfants à partir de 3 ans	40
<b>3. Allons faire les courses</b> Pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans	41
<b>4. Au pré, prêt, partez !</b> Pour 2 à 6 enfants à partir de 3 ans	42
<b>5. Au pré et dans l'étable</b> Pour 2 à 6 enfants à partir de 3 ans	43
<b>6. Meuh Meuh</b> Pour 2 à 5 enfants à partir de 4 ans	44
<b>7. Le Quartet Ferme</b> Pour 3 à 6 enfants à partir de 4 ans	46
<b>8. Lève-tard</b> Pour 3 à 6 enfants à partir de 4 ans	47
<b>9. Une journée au marché</b> Pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans	48
<b>10. La course à la ferme</b> Pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans	49

## Contenu du jeu

3 chevaux, 3 vaches, 3 cochons, 3 moutons, 2 pommes rouges, 2 prunes, 2 œufs, 2 portions de fromage, 2 feuilles de salade, 2 carottes, 1 fermier, 1 dé, 1 dé multicolore, 6 étoiles, 1 lune, 1 règle du jeu

### Plateau de jeu « Ferme » et « Marché »

Côté verso : Ferme



Côté recto : Marché



### Plateau de jeu « Pré » et « A l'étable ! »

Côté verso : Pré



Côté recto : A l'étable !



## 32 cartes de jeu

Côté verso



Côté recto



## 32 cartes mémoire avec côté recto « Pré » et « Etable »

Côté verso



Côté recto

pré

étable



FRANÇAIS

## 4 listes de courses



## 3 plaquettes « ferme »



# 1. A l'étable !

Version revisitée du classique jeu des Petits chevaux, pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

## Accessoires de jeu

Plateau de jeu « A l'étable ! », 3 moutons, 3 chevaux, 3 cochons, 3 vaches, dé

## Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend les trois animaux d'une espèce et les met dans l'étable correspondante. Préparer le dé.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a donné en dernier à manger à un animal a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence.

Vous devez faire faire un tour complet à vos animaux pour les amener à la bonne mangeoire. On reconnaît la bonne mangeoire à l'aliment que mange l'animal. Les chevaux aiment bien les carottes, les vaches mangent du foin, les moutons adorent la salade et les cochons ont aujourd'hui envie de délicieuses pommes rouges.

Celui dont c'est le tour de jouer lance le dé.

### Qu'indique le dé ?

- **3 points ?**

Quelle chance ! Tu as le droit soit de sortir un de tes animaux de l'étable et de le poser sur la case située juste en face soit d'avancer de trois cases un de tes animaux qui se trouvent déjà sur le parcours en le déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **1 ou 2 points ?**

Tu avances un de tes animaux qui se trouve déjà sur le parcours du nombre correspondant de cases en le déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

### **N. B. :**

- Si aucun de vos animaux ne se trouve sur le parcours, il faut d'abord en sortir un de l'étable. Pour cela, il faut obtenir un trois sur le dé. On a droit à trois essais par tour.
- Si un ou plusieurs de vos animaux est/sont déjà sur le parcours, vous ne lancez le dé qu'une seule fois et avancez un animal du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé.
- En avançant son animal, on compte toutes les cases, même celles qui sont occupées.
- Plusieurs animaux peuvent se retrouver sur une même case.
- Un animal doit toujours être avancé du même nombre de cases que celui de points du dé.
- La case d'arrivée doit être atteinte directement en obtenant le nombre de points correspondant. Si ce n'est pas possible, l'animal n'est pas déplacé et reste à la même place.

## **Fin de la partie**

La partie se termine dès qu'un joueur a amené ses trois animaux à la mangeoire correspondante : il gagne la partie.

## **Variante**

Quand un animal atterrit sur une case déjà occupée par le pion d'un autre joueur, on a le droit de « renvoyer » ce pion, c'est-à-dire que l'animal est remis dans son étable. Il doit alors recommencer le parcours.

## 2. Travail à la ferme

Un jeu coopératif joué avec un dé multicolore, pour 1 à 6 joueurs à partir de 3 ans.

### Accessoires de jeu

Plateau de jeu « Ferme », 3 plaquettes « ferme », 6 étoiles, lune, fermier, dé multicolore

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et mettre le fermier sur la maison. Préparer les étoiles, les plaquettes « ferme », la lune et le dé multicolore.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a cueilli des fruits en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence.

Tous ensemble, vous allez aider le fermier dans ses travaux journaliers : donner à manger aux animaux, cueillir les fruits et faire la moisson. Quand c'est ton tour de jouer, tu lances le dé et regardes où se trouve le fermier à ce moment-là .

**Y a-t-il sur la case suivante dans le sens des aiguilles d'une montre une fleur de la même couleur que le point du dé ?**

- **Oui ?**

Tu as de la chance : avance le fermier sur la case suivante.

- **Non ?**

Tu n'as pas de chance : le fermier est fatigué et il reste au même endroit. Le temps passe : pose donc une étoile sur la case-ciel représentée au milieu de plateau de jeu

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

#### **N. B. :**

- Les grandes cases rondes dans les coins du plateau de jeu comptent comme des cases normales et on ne peut y accéder que si l'on obtient la couleur correspondante sur le dé.
- Regarde attentivement : certaines fleurs sont un peu cachées.
- Quand vous sortez d'une grande case, posez la plaquette-ferme correspondante dessus car cette tâche est accomplie !
- Quand il n'y a plus d'étoiles, poser la lune sur la case-ciel.

### Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les tâches sont accomplies et quand le fermier arrive de nouveau à sa maison avant que la lune ne se soit levée. Les aides ont bien travaillé et gagnent tous ensemble.

Si la lune se lève avant que le fermier n'ait atteint sa maison, vous n'avez pas pu accomplir toutes les tâches et perdez la partie tous ensemble. Refaites vite une autre partie, vous aurez certainement plus de chance cette fois-ci.

### 3. Allons faire les courses

Un premier jeu de dé initiant aux achats d'aliments, pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

#### Accessoires de jeu

Plateau de jeu « Marché », 4 listes de courses, 2 pommes rouges, 2 prunes, 2 œufs, 2 portions de fromage, 2 feuilles de salade, 2 carottes, 1 dé multicolore

#### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Répartir les aliments selon leur couleur en les posant sur les corbeilles des étalages. Chaque joueur prend une liste de course. Préparer le dé.

#### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a acheté en dernier sur le marché a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en essayant d'acheter en premier sur le marché tous les aliments de sa liste de courses.

Celui dont c'est le tour lance le dé multicolore.

#### Le dé indique-t-il la couleur d'un aliment représenté sur ta liste de courses ?

- **Oui ?**  
Si tu n'as encore pas récupéré cet aliment, tu le prends sur le plateau de jeu et le poses sur ta liste de courses. Si tu l'as déjà récupéré, tu ne prends rien.
- **Non ?**  
Dommage. Tu ne prends rien.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

#### Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré tous les aliments de sa liste de course : il est le gagnant.





## 4. Au pré, prêt, partez !

Un captivant jeu de dé et de mémoire pour 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans.

### Accessoires de jeu

Plateau de jeu « Pré », 16 cartes memory avec côté recto « pré », fermier, dé

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Répartir les 16 cartes sur le pré et poser le fermier sur n'importe quelle case du parcours. Préparer le dé.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui dira le plus vite trois fois de suite « Au pré, prêt, partez ! » a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il doit alors trouver le plus grand nombre possible d'animaux qui se trouvent dans le pré.

Lance le dé et avance le fermier dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenus sur le dé.

Si le fermier atterrit sur une case sur laquelle un animal est représenté, tu dois essayer de trouver cet animal dans le pré. Pour cela, retourne une carte.

#### La carte représente-t-elle le même animal ?

- **Oui ?**  
Trouvé ! Ramasse la carte.
- **Non ?**  
Tous observent bien l'animal représenté sur la carte qui est ensuite de nouveau retournée.

C'est alors au tour du joueur suivant.

#### N. B. :

- Si le fermier atterrit sur une case en angle qui ne représente pas d'animal, tu as le droit de regarder sur une carte quelconque sans que les autres ne la voient.
- Si le fermier atterrit sur un animal qui a déjà été trouvé, tu as le droit d'avancer le fermier jusqu'à l'animal suivant qui n'a encore pas été trouvé.

### Fin de la partie

La partie se termine dès qu'il n'y a plus de cartes dans le pré. Le joueur qui a le plus de cartes gagne la partie.

## 5. Au pré et dans l'étable

Un jeu de mémoire classique pour 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans.

### Accessoires de jeu

16 cartes mémoire avec côté recto « pré », 16 cartes mémoire avec côté recto « étable »

### Préparatifs

Mélanger les cartes et les répartir sur la table. Faire attention à ce que les cartes ne se chevauchent pas.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra nommer en premier un animal de la ferme a le droit de commencer. Tu retournes une carte-pré et une carte-étable.

#### Les cartes représentent-elles deux motifs identiques (par ex. 2 chevaux) ?

- **Oui ?**  
Trouvé ! Ramasse les deux cartes. Retourne tout de suite deux autres cartes.
- **Non ?**  
Tous observent bien le motif de chaque carte. Les cartes sont ensuite de nouveau retournées.

C'est le tour du joueur suivant.

### Fin de la partie

Lorsque toutes les cartes allant par paires ont été récupérées, le gagnant est celui qui aura le plus de cartes.

### Variante

Le jeu sera plus facile si l'on retire quelques paires de cartes.



## 6. Meuh Meuh

Un jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans.

### Accessoires de jeu

Jeu de 32 cartes

### Préparatifs

Mélanger les cartes. On distribue cinq cartes à chaque joueur qui les prend en main sans les montrer. Les cartes restantes sont posées au milieu de la table en une pile, faces cachées. On retourne la carte du haut de la pile et la pose de manière visible à côté de la pile.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a porté des bottes en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il doit alors essayer de se débarrasser de l'une de ses cartes en la posant sur la carte visible placée au milieu de la table.

#### N. B. :

La carte dont on doit se débarrasser doit avoir soit la même couleur (jaune, bleue, rouge ou verte) soit le même motif (par ex. bottes) que la carte visible placée au milieu de la table. Si tu n'as pas de carte correspondante, tu tires une autre carte de la pile retournée. Tu n'as pas le droit de jouer cette carte tout de suite, même si tu pouvais la poser. Quand les cartes de la pile de pioche sont épuisées, on mélange l'autre pile de cartes et la retourne.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

#### Quelques cartes ont une signification particulière :

- **Le seau**

Quand tu te débarrasses de cette carte, tu as le droit de choisir une couleur.

La carte suivante dont le prochain joueur se débarrassera devra avoir cette couleur.

- **La brouette**

Si tu te débarrasses de cette carte, tu as le droit de t'en débarrasser d'une autre tout de suite. Si tu n'as pas de carte correspondante, tu en tires une de la pile de pioche.

- **La fourche**

Le joueur suivant doit tirer deux cartes de la pile de pioche.

- **L'épouvantail**

Le joueur suivant doit passer son tour une fois. C'est alors au tour du voisin de gauche de ce joueur.

Dès qu'un joueur n'a plus qu'une carte dans son jeu, il annonce bien haut : « Meuh ! ». S'il oublie de le dire, il doit alors tirer deux cartes de la pile de pioche.

## Fin de la partie

Celui qui pose sa dernière carte dit tout fort : « Meuh ! Meuh ! » et gagne la partie.

### Conseil :

Le jeu sera plus facile si l'on joue sans tenir compte des significations particulières ou en omettant quelques-unes.

Si vous le voulez, vous pouvez aussi imaginer vous-mêmes des significations particulières, par ex. changer le sens du jeu quand un tracteur apparaît ou imiter une vache quand une carte avec un bidon à lait est retournée.

## 7. Le Quartet Ferme

Un jeu de cartes classique pour 3 à 6 joueurs à partir de 4 ans.

### Accessoires de jeu

Jeu de 32 cartes

### Préparatifs

Mélangez toutes les cartes et distribuez-les une à une à chaque joueur. Il pourra donc arriver que certains joueurs en aient plus que d'autres. Regardez vos cartes et constatez si quatre d'entre elles ont le même motif (par ex. quatre fourches). Si c'est le cas, on a alors un quartet. Celui qui a un quartet dans son jeu le pose de manière visible devant lui. Si, au début de la partie, un joueur a plus d'un quartet, on ramasse toutes les cartes, les mélange de nouveau et les distribue encore une fois.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a rangé sa chambre en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en demandant à n'importe quel autre joueur un certain motif (par ex. : As-tu un tracteur ?).

#### Ce joueur a une carte correspondante ?

- **Oui ?**

Il doit alors la donner au joueur qui l'a interrogé. Il n'en donne qu'une seule, même s'il en a plusieurs avec ce motif dans son jeu.

Le joueur qui a été interrogé a alors le droit d'interroger à son tour, soit le même joueur soit un autre, et de demander un motif.

- **Non ?**

Il ne donne pas de carte mais a le droit d'interroger un autre joueur et de lui demander un motif.

Dès qu'un joueur a un quartet dans son jeu, il le pose devant lui.

### Fin de la partie

Dès que tous les quartets ont été posés sur la table, la partie est terminée. Le joueur qui aura le plus de quartets est le gagnant.

## 8. Lève-tard

Un jeu de cartes pour 3 à 6 joueurs bien réveillés, à partir de 4 ans.

### Accessoires de jeu

Jeu de 32 cartes, 6 étoiles, fermier, lune

### Préparatifs

Mélanger toutes les cartes. En distribuer cinq à chaque joueur (six, s'il y a trois joueurs) et les tenir en main sans les montrer. Préparer les étoiles, le fermier et la lune. Les cartes en trop sont remises dans la boîte.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui s'est levé le plus tôt a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il prend le fermier. Ce joueur est l'annonceur pendant ce tour.

L'annonceur donne l'ordre suivant : « Echangez les cartes ! ». Tous les joueurs donnent en même temps une carte à leur voisin de gauche sans la montrer. Chaque joueur met la nouvelle carte dans son jeu.

Cet échange de cartes est répété jusqu'à ce qu'un joueur ait trois cartes au même motif dans son jeu (par ex. trois seaux). Il pose alors ces cartes devant lui en se touchant le nez de manière discrète. Les autres joueurs qui s'en aperçoivent posent aussi leurs cartes devant eux en se touchant le nez.

Celui qui est le dernier à avoir encore des cartes dans son jeu et qui ne se touche pas le nez est le lève-tard pendant ce tour. Il prend une étoile. Quand toutes les étoiles ont été distribuées, on prend la lune.

Un nouveau tour commence. On mélange les cartes de nouveau et les distribue. Le fermier est passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur est alors l'annonceur pendant ce tour.

### Fin de la partie

Dès que la lune a été distribuée, la partie est terminée. Le joueur qui a le moins de pièces en bois est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

#### Conseil :

Si les joueurs devaient ne plus se rappeler qui a posé ses cartes en dernier, c'est alors l'annonceur qui en décide.



## 9. Une journée au marché

Un premier jeu de tactique joué avec un dé multicolore, pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

### Accessoires de jeu

Plateau de jeu « Marché », 4 listes de courses, 2 pommes rouges, 2 prunes, 2 œufs, 2 portions de fromage, 2 feuilles de salade, 2 carottes, dé multicolore

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Répartir les aliments selon leur couleur en les posant sur les corbeilles des étalages. Poser les listes de courses à côté du plateau de jeu de manière à ce qu'elles soient bien visibles pour tous les joueurs. Préparer le dé multicolore.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui nommera en premier trois articles que l'on peut acheter sur le marché a le droit de commencer.

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence.

Il essaye de récupérer le plus possible d'articles des listes de courses.

Celui dont c'est le tour lance le dé multicolore.

**Y a-t-il encore des aliments sur le plateau de jeu, dont la couleur est identique à celle obtenue sur le dé ?**

- **Oui ?**

Prends un aliment correspondant sur le plateau de jeu et pose-le sur une liste de courses représentant cet aliment. Lorsqu'une liste est complète, tu as le droit de la ramasser. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

- **Non ?**

Domage. Tu ne ramasses pas d'aliment. C'est au tour du joueur suivant.

### Fin de la partie

La partie se termine dès que toutes les listes de courses ont été récupérées. Le joueur qui a le plus de listes est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## 10. La course à la ferme

Une amusante course jouée avec un dé multicolore, pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

### Accessoires de jeu

Plateau de jeu « La ferme », 1 mouton, 1 cheval, 1 cochon, 1 vache, fermier, dé multicolore

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un animal et le pose sur la maison. Préparer le fermier et le dé multicolore.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu en dernier un lièvre ou un hérisson a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence.

Celui dont c'est le tour pose le fermier sur la case sur laquelle se trouve son animal et lance le dé (au début de la partie, c'est la case de départ des animaux, c'est-à-dire la ferme).

**Y a-t-il sur la case suivante dans le sens des aiguilles d'une montre une fleur de la même couleur que celle obtenue sur le dé ?**

- **Oui ?**

Quelle chance. Tu as le droit de poser le fermier sur cette case. Tu peux alors lancer le dé encore une fois ou t'arrêter là.

Si tu arrêtes ton tour, tu avances ton animal sur la case sur laquelle se trouve le fermier et donnes le fermier au joueur suivant. C'est alors à son tour de jouer et de lancer le dé.

- **Non ?**

Quelle malchance. Ton animal reste là où il est. Donne le fermier au joueur suivant. C'est à son tour de jouer et de lancer le dé.

#### N. B. :

- Tu **peux lancer** le dé autant de fois que tu veux et ensuite **faire passer** le fermier, mais tu **ne peux avancer** ton animal sur la case du fermier que **si tu t'arrêtes** de lancer le dé.
- Si le **dé tombe** sur une couleur qui n'est plus représentée **sur les fleurs** de la case suivante, ton tour est fini. Ton animal reste là où il est.
- Les grandes cases comptent comme des cases normales et on ne peut y accéder que si l'on a obtenu la couleur correspondante sur le dé.
- Regarde attentivement : certaines fleurs sont un peu cachées !

### Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a amené son animal de nouveau à la ferme : il est le gagnant.



# Mein erster Spieleschatz

## Die große HABA Spielesammlung

**Illustration:** Roger De Klerk  
**Redaktion:** Markus Nikisch, Johannes Zirm

### Spieleübersicht

	<i>Seite</i>
<b>1. Lass dich nicht ärgern, Bauer!</b> Für 2 – 4 Kinder ab 3 Jahren	6
<b>2. Der fleißige Bauer</b> Für 1 – 6 Kinder ab 3 Jahren	8
<b>3. Wir gehen einkaufen</b> Für 2 – 4 Kinder ab 3 Jahren	9
<b>4. Auf die Weide, fertig, los!</b> Für 2 – 6 Kinder ab 3 Jahren	10
<b>5. Wiese und Stall</b> Für 2 – 6 Kinder ab 3 Jahren	11
<b>6. Muh Muh</b> Für 2 – 5 Kinder ab 4 Jahren	12
<b>7. Bauernhof-Quartett</b> Für 3 – 6 Kinder ab 4 Jahren	14
<b>8. Schlafmütze</b> Für 3 – 6 Kinder ab 4 Jahren	15
<b>9. Ein Tag auf dem Markt</b> Für 2 – 4 Kinder ab 5 Jahren	16
<b>10. Wettrennen um den Bauernhof</b> Für 2 – 4 Kinder ab 5 Jahren	17

## Spielinhalt

3 Pferde, 3 Kühe, 3 Schweine, 3 Schafe, 2 rote Äpfel, 2 Pflaumen, 2 Eier, 2 Käsecken, 2 Salate, 2 Karotten, 1 Bauer, 1 Punktwürfel, 1 Farbwürfel, 6 Sterne, 1 Mond, 1 Spielanleitung

### 1 Spielplan „Bauernhof“ und „Markt“

Vorderseite: Bauernhof



Rückseite: Markt



### 2 Spielplan „Weide“ und „Lass dich nicht ärgern, Bauer!“

Vorderseite: Weide



Rückseite: Lass dich nicht ärgern, Bauer!



### 32 Spielkarten

Vorderseite:



Rückseite:



### 32 Memokarten mit Rückseiten „Wiese“ und „Stall“

Vorderseite:



Rückseite:

Wiese

Stall



### 4 Einkaufslisten



### 3 Bauernhofscheiben



# 1. Lass dich nicht ärgern, Bauer!

Die kindgerechte Version des Klassikers für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

## Spielmaterial

1 Spielplan „Lass dich nicht ärgern, Bauer!“, 3 Schafe, 3 Pferde, 3 Schweine, 3 Kühe, 1 Punktwürfel

## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jedes Kind nimmt sich drei gleiche Tiere und stellt sie in den entsprechenden Stall. Haltet den Punktwürfel bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Tier gefüttert hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind.

Versucht nun eure Tiere eine Runde um den Hof zum richtigen Futterplatz laufen zu lassen. Zu welchem Futterplatz ihr eure Tiere bringen müsst, erkennt ihr am Futter. Die Pferde mögen Karotten, die Kühe fressen gern Heu, die Schafe wünschen sich Salat und die Schweine haben heute Hunger auf leckere rote Äpfel.

Wenn du an der Reihe bist, würfle zuerst mit dem Punktwürfel.

### Was zeigt der Würfel?

- **3 Punkte?**

So ein Glück! Du darfst entscheiden ob du eins deiner Tiere entweder aus deinem Stall nimmst und auf das Feld davor stellst oder auf dem Weg drei Felder im Uhrzeigersinn vorwärts ziehst.

- **1 oder 2 Punkte?**

Du darfst eines deiner Tiere, das bereits auf dem Weg ist, entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn vorwärts ziehen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

### Wichtige Hinweise:

- Habt ihr keine Tiere auf dem Weg, müsst ihr zuerst ein Tier aus dem Stall holen. Das ist möglich, wenn ihr drei Punkte gewürfelt habt. Pro Zug habt ihr dafür bis zu drei Versuche.
- Steht mindestens eins eurer Tiere bereits auf dem Weg, dürft ihr nur einmal würfeln und ein Tier entsprechend viele Felder vorwärts ziehen.
- Beim Ziehen werden alle Felder gezählt, auch die besetzten.
- Es dürfen mehrere Tiere auf einem Feld stehen.
- Ihr müsst mit einem Tier immer die volle Punktzahl ziehen.
- Der Futterplatz muss mit genauer Punktzahl erreicht werden. Kannst du dein Tier dadurch nicht ziehen, muss es leider stehen bleiben.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind seine drei Tiere auf den entsprechenden Futterplatz gezogen hat und damit gewinnt.

### Variante

Wenn ihr auf einem Feld landet, auf dem bereits ein Tier eines Mitspielers steht, dürft ihr sein Tier „hinauswerfen“ und zurück in seinen Stall stellen. Dieses Tier muss eine neue Runde beginnen.

## 2. Der fleißige Bauer

Ein kooperatives Farbwürfelspiel für 1 - 6 Kinder ab 3 Jahren.

### Spielmaterial

1 Spielplan „Bauernhof“, 3 Bauernhofscheiben, 6 Sterne, 1 Mond, 1 Bauer, 1 Farbwürfel

### Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt den Bauern auf das Bauernhaus. Haltet die Sterne, die drei Bauernhofscheiben, den Mond und den Farbwürfel bereit.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Obst gepflückt hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind.

Gemeinsam helft ihr dem Bauern bei seiner täglichen Arbeit: Tiere füttern, Obst pflücken und Getreide ernten. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit dem Farbwürfel. Sieh dir danach an, wo der Bauer gerade steht.

#### **Gibt es auf dem nächsten Feld im Uhrzeigersinn eine Blume in der Farbe, die der Würfel zeigt?**

- **Ja?**  
So ein Glück! Du darfst den Bauern auf das nächste Feld bewegen.
- **Nein?**  
So ein Pech! Der Bauer ist müde und muss leider stehen bleiben. Die Zeit vergeht: Lege deshalb einen Stern in den Himmel in der Mitte des Spielplans.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

#### **Wichtige Hinweise:**

- Die großen Felder in den Spielplanecken zählen wie normale Felder und können auch nur mit der passenden Farbe betreten werden.
- Schaut genau hin! Manche Blumen wachsen etwas versteckt.
- Verlasst ihr ein großes Feld, könnt ihr die passende Bauernhofscheibe darauf legen, denn diese Aufgabe habt ihr geschafft!
- Sind alle Sterne aufgebraucht, legt ihr den Mond in den Himmel.

### Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Aufgaben erledigt sind und der Bauer sein Haus erreicht hat, bevor der Mond aufgegangen ist. Die fleißigen Helfer haben gemeinsam gewonnen.

Geht der Mond auf, bevor der Bauer sein Haus erreicht, habt ihr leider nicht alle Aufgaben rechtzeitig erledigen können und gemeinsam verloren. Versucht es gleich noch mal, denn ein neuer Tag bringt neues Glück.

### 3. Wir gehen einkaufen

Ein erstes Farbwürfel-Einkaufspiel für 2 – 4 Kinder ab 3 Jahren.

#### Spielmaterial

1 Spielplan „Markt“, 4 Einkaufslisten, 2 rote Äpfel, 2 Pflaumen, 2 Eier, 2 Käsecken, 2 Salate, 2 Karotten, 1 Farbwürfel

#### Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verteilt die Lebensmittel auf die Körbe vor den passenden Marktständen. Jedes Kind nimmt sich eine Einkaufsliste. Haltet den Farbwürfel bereit.

#### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als Letzter auf einem Markt war, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und versucht als Erstes alle Zutaten seiner Einkaufsliste auf dem Markt einzukaufen.

Wenn du an der Reihe bist, würfle zuerst mit dem Farbwürfel.

#### Zeigt der Würfel die Farbe einer Zutat auf deiner Einkaufsliste?

- **Ja?**  
Wenn du sie noch nicht hast, nimm dir die Zutat vom Spielplan und lege sie auf deine Einkaufsliste. Hast du diese Zutat bereits eingesammelt, darfst du sie dir nicht nehmen.
- **Nein?**  
Schade. Du darfst dir keine Zutat nehmen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

#### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle Lebensmittel auf seiner Einkaufsliste eingekauft hat und damit gewinnt.

## 4. Auf die Weide, fertig, los!

Ein spannendes Memo-Würfelspiel für 2 – 6 Kinder ab 3 Jahren.

### Spielmaterial

1 Spielplan „Weide“, 16 Memokarten mit Wiesen-Rückseite, 1 Bauer, 1 Punktwürfel

### Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verteilt die 16 Memokarten auf der Weide und stellt den Bauern auf ein beliebiges Wegfeld. Haltet den Punktwürfel bereit.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am schnellsten dreimal „Grünes Gras“ sagen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und versucht möglichst viele Tiere auf der Weide zu finden.

Wenn du an der Reihe bist, würfle zuerst mit dem Punktwürfel. Ziehe anschließend den Bauern so viele Felder im Uhrzeigersinn vorwärts, wie der Würfel Punkte zeigt.

Steht der Bauer jetzt auf einem Feld auf dem ein Tier abgebildet ist, musst du versuchen dieses Tier auf der Weide zu finden. Decke dazu eine Memokarte auf.

#### Zeigt die Memokarte das gleiche Tier?

- **Ja?**  
Gefunden! Nimm die Karte zu dir.
- **Nein?**  
Alle versuchen sich das Tier zu merken. Anschließend wird die Karte wieder verdeckt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

#### Wichtige Hinweise:

- Landet der Bauer auf einem Eckfeld ohne Tierabbildung, darfst du dir geheim eine Memokarte anschauen.
- Landet der Bauer auf einem Tier, das bereits gefunden wurde, darfst du den Bauern bis zum nächsten Tier, das noch nicht gefunden wurde, vorziehen.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald keine Memokarten mehr auf der Weide liegen. Das Kind mit dem höchsten Kartenstapel gewinnt.



## 5. Wiese und Stall

Ein klassisches Memo-Spiel für 2 – 6 Kinder ab 3 Jahren.

### Spielmaterial

16 Memokarten mit Wiesen-Rückseite, 16 Memokarten mit Stall-Rückseite

### Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und beliebig in der Tischmitte ausgelegt. Achtet darauf, dass keine Karten übereinander liegen.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuerst ein Bauernhof-Tier nennen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und deckt eine Wiesen- und eine Stallkarte auf.

#### Sind zwei gleiche Motive zu sehen (z.B. zwei Pferde)?

- **Ja?**  
Gefunden! Nimm das Paar zu dir. Du darfst gleich noch einmal zwei Karten aufdecken.
- **Nein?**  
Alle versuchen sich die Motive zu merken. Danach werden die Karten wieder verdeckt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und deckt zwei Karten auf.

### Spielende

Sind alle Paare eingesammelt, gewinnt das Kind mit dem höchsten Kartenstapel.

### Variante

Das Spiel wird leichter, wenn man einige Tierpaare herausnimmt.

## 6. Muh Muh

Ein klassisches Kartenspiel für 2 – 5 Kinder ab 4 Jahren.

### Spielmaterial

1 Kartenspiel (32 Karten)

### Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt. Jedes Kind bekommt fünf Karten und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Die übrigen Karten kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte. Die oberste Karte vom Stapel wird aufgedeckt und offen neben den Kartenstapel gelegt.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Gummistiefel getragen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und versucht eine von seinen Karten auf die offene Karte in der Tischmitte zu legen.

#### Wichtig:

Die neue Karte muss entweder dieselbe **Farbe** (Gelb, Blau, Rot oder Grün) oder dasselbe **Motiv** (z.B. Gummistiefel) wie die oberste offene Karte in der Tischmitte haben. Hast du keine passende Karte, musst du eine neue Karte vom verdeckten Stapel nehmen. Diese Karte darfst du aber nicht gleich ausspielen, auch wenn sie passen würde. Sind die Karten des verdeckten Stapels aufgebraucht, werden alle offenen Karten bis auf die oberste neu gemischt und verdeckt gestapelt.

Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Sobald du nur noch eine Karte auf der Hand hast, rufst du laut: „Muh“. Vergisst du das, musst du zur Strafe zwei Karten vom verdeckten Stapel nehmen.

#### Einige Karten haben eine besondere Bedeutung:

- **Der Eimer**  
Wenn du diese Karte legst, darfst du dir eine Farbe wünschen. Die nächste Karte, die abgelegt wird, muss diese Farbe haben.
- **Die Schubkarre**  
Auf diese Karte musst du gleich noch eine weitere Karte ablegen. Hast du keine passende Karte, musst du eine Karte vom Stapel ziehen.
- **Die Mistgabel**  
Jetzt muss das nächste Kind sofort zwei Karten vom Stapel ziehen.
- **Die Vogelscheuche**  
Das nächste Kind muss einmal aussetzen. Es ist sofort des übernächste Kind an der Reihe.

## Spielende

Wer seine letzte Karte ablegen kann, ruft laut „Muh Muh“ und hat das Spiel gewonnen.

### **Tipp:**

Das Spiel wird leichter, wenn man einzelne oder alle Sonderfunktionen weglässt. Wenn ihr wollt, könnt ihr euch aber auch noch weitere Sonderkarten ausdenken. Wie wäre es, wenn sich beim Traktor die Spielrichtung ändert oder man bei einer Milchkanne immer eine Kuh nachmachen muss?

## 7. Bauernhof-Quartett

Ein klassisches Kartenspiel für 3 – 6 Kinder ab 4 Jahren.

### Spielmaterial

1 Kartenspiel (32 Karten)

### Spielvorbereitung

Alle Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Dabei kann es vorkommen, dass manche Kinder mehr Karten bekommen als andere. Danach schauen sich alle ihre Karten an und kontrollieren, ob sie vier Karten mit dem gleichen Motiv haben (z.B. vier Mistgabeln). Das nennt man ein „Quartett“. Wer ein Quartett hat, legt es offen vor sich auf den Tisch. Sollte jemand zu Beginn mehr als ein Quartett haben, werden alle Karten noch einmal eingesammelt, gemischt und neu verteilt.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt sein Zimmer aufgeräumt hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und darf einen beliebigen Mitspieler nach einem speziellen Motiv fragen (z.B. „Hast du einen Traktor?“).

#### Hat der Mitspieler eine entsprechende Karte?

- **Ja?**  
Jetzt muss er diese abgeben. Er muss aber nur eine Karte abgeben, auch wenn er mehrere Karten mit diesem Motiv auf der Hand hat.  
Das fragende Kind bekommt diese Karte und darf den gleichen oder einen anderen Mitspieler nach einem weiteren Motiv fragen.
- **Nein?**  
Jetzt muss er keine Karte abgeben. Stattdessen darf er jetzt selbst einen beliebigen Mitspieler nach einem Motiv fragen.

Sobald ein Kind ein Quartett auf der Hand hat, darf es dieses vor sich ablegen.

### Spielende

Sobald alle Quartette auf dem Tisch liegen, endet das Spiel. Das Kind mit den meisten Quartetten gewinnt.

## 8. Schlafmütze

Ein klassisches Kartenspiel für 3 – 6 ausgeschlafene Kinder ab 4 Jahren.

### Spielmaterial

1 Kartenspiel (32 Karten), 6 Sterne, 1 Bauer, 1 Mond

### Spielvorbereitung

Alle Karten werden gemischt. Anschließend erhält jedes Kind fünf Karten (bei drei Kindern sechs Karten) und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Haltet die Sterne, den Bauern und den Mond bereit.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer morgens als Erster aufgestanden ist, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und nimmt den Bauern zu sich. Es ist der Spielleiter für diese Runde.

Der Spielleiter gibt das Kommando „Kartentausch!“. Jetzt geben alle Kinder gleichzeitig eine beliebige Karte verdeckt an den linken Nachbarn weiter. Dieser nimmt die neue Karte sofort auf die Hand.

Das Weitergeben wird wiederholt bis ein Kind drei Karten mit dem gleichen Motiv auf der Hand hält (z.B. drei Eimer). Es darf sofort alle Karten offen vor sich ablegen. Anschließend legt es einen Finger auf seine Nasenspitze. Jeder Mitspieler, der dies bemerkt, legt ebenfalls alle seine Karten vor sich ab und berührt mit einem Finger seine Nasenspitze.

Wer als Letzter noch Karten auf der Hand hat und keinen Finger auf die Nase legen konnte, ist die Schlafmütze in dieser Runde. Es bekommt einen Stern. Sind die Sterne verteilt, bekommt es den Mond.

Jetzt beginnt eine neue Runde. Die Karten werden wieder gemischt und verteilt. Der Bauer wird zum nächsten Kind im Uhrzeigersinn weitergegeben. Dieses ist der Spielleiter in dieser Runde.

### Spielende

Sobald der Mond verteilt wurde, endet das Spiel. Das Kind mit den wenigsten Holzteilen gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

### Wichtiger Hinweis:

Sollte einmal unklar sein, wer als Letzter die Karten abgelegt hat, dann entscheidet der Spielleiter.

## 9. Ein Tag auf dem Markt

Ein Farbwürfelspiel mit ersten taktischen Überlegungen für 2 – 4 Kinder ab 5 Jahren.

### Spielmaterial

1 Spielplan „Markt“, 4 Einkaufslisten, 2 rote Äpfel, 2 Pflaumen, 2 Eier, 2 Käsecken, 2 Salate, 2 Karotten, 1 Farbwürfel

### Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verteilt die Lebensmittel auf die Körbe vor den passenden Marktständen. Legt die Einkaufslisten für alle sichtbar neben den Spielplan und haltet den Farbwürfel bereit.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als Erster drei Dinge nennt, die man auf einem Markt kaufen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und versucht möglichst viele Einkaufswünsche zu erfüllen.

Wenn du an der Reihe bist, würfle zuerst mit dem Farbwürfel.

#### **Gibt es auf dem Spielplan noch Lebensmittel in der Farbe, die der Würfel zeigt?**

- **Ja?**  
Nimm dir ein passendes Lebensmittel vom Spielplan und lege es auf eine Einkaufsliste, auf der diese Zutat abgebildet ist. Legst du die dritte Zutat auf eine Einkaufsliste, ist sie komplett und du darfst sie zu dir nehmen. Das nächste Kind ist an der Reihe.
- **Nein?**  
Schade. Du darfst leider keine Zutat verteilen. Das nächste Kind ist an der Reihe.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Einkaufslisten verteilt sind. Das Kind mit den meisten Einkaufslisten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## 10. Wettrennen um den Bauernhof

Ein spannender Farbwürfel-Wettlauf für 2 – 4 Kinder ab 5 Jahren.

### Spielmaterial

1 Spielplan „Der Bauernhof“, 1 Schaf, 1 Pferd, 1 Schwein, 1 Kuh, 1 Bauer, 1 Farbwürfel

### Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jedes Kind nimmt sich ein anderes Tier und stellt es auf das Bauernhaus. Haltet den Bauern und den Farbwürfel bereit.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Hasen oder einen Igel gesehen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind.

Wenn du an der Reihe bist, stelle den Bauern auf das gleiche Feld wie dein Tier und würfle.

**Gibt es auf dem im Uhrzeigersinn nächsten Feld eine Blume in der Farbe, die der Würfel zeigt?**

- **Ja?**

So ein Glück! Du darfst den Bauern auf das nächste Feld stellen. Anschließend kannst du weiterwürfeln oder deinen Zug beenden.

Wenn du deinen Zug beenden möchtest, ziehe dein Tier bis zum Feld des Bauern vor und gib den Bauern an das nächste Kind weiter. Dieses ist an der Reihe und würfelt.

- **Nein?**

So ein Pech! Dein Tier muss leider stehen bleiben. Gib den Bauern an das nächste Kind weiter. Dieses ist an der Reihe und würfelt.

### Wichtige Hinweise:

- Du kannst so oft würfeln, wie du möchtest, aber erst wenn du freiwillig aufhörst, darf dein Tier bis zur Position des Bauern vorziehen.
- Würfelst du jedoch eine nicht vorhandene Farbe, ist dein Zug sofort beendet und dein Tier bleibt stehen ohne zu dem Bauer rücken zu dürfen.
- Die großen Felder zählen wie normale Felder und können auch nur mit der passenden Farbe betreten werden.
- Schaut genau hin! Manche Blumen wachsen etwas versteckt.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind sein Tier wieder auf das Bauernhaus gezogen hat und damit gewinnt.