

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**



**bioviva!**

# FarmyUP



## Règle du jeu

Rules of the game

Reglas del juego

Spielregel

Regolamento del gioco

Regels van het spel



## Contenu :

4 planches « Ma ferme » - 72 jetons de la ferme - 1 ferme « lance-dés » en 3D  
18 palets en bois - 2 dés en bois  
(1 dé « Ferme » et 1 dé « Ferme en folie ») -  
36 autocollants pour les palets en bois  
(recto/verso) - 12 autocollants pour les dés  
(un sur chaque face) - 1 Chevalet-mémo.

## Contents:

4 "My Farm" boards - 72 farm tokens - 3D farm to throw the dice in - 18 wooden disks - 2 wooden dice (1 "Farm" dice and 1 "Crazy Farm" dice) - 36 stickers for the wooden disks (both sides) - 12 stickers for the dice (one for each side) - 1 reminder stand.

## Contenido:

4 tableros «Mi granja» - 72 fichas de la granja -  
1 granja «lanzadados» en 3D - 18 palés de madera -  
2 dados de madera (1 dado «Granja» y 1 dado «Granja desmadrada») - 36 autoadhesivos para los palés de madera (las dos caras) - 12 autoadhesivos para los dados (uno en cada cara) - 1 recordatorio de normas plegable.

## Inhalt:

4 Spielbretter „Mein Bauernhof“ - 72 Bauernhof-Spielplättchen - 1 Bauernhof in 3D fürs Würfeln  
18 Spielsteine aus Holz - 2 Holzwürfel (1 Würfel „Bauernhof“ und 1 Würfel „Verrückter Bauernhof“)  
36 Aufkleber für die Spielsteine (Vorder- und Rückseite)  
12 Aufkleber für die Würfel (einer für jede Seite)  
1 Hilfetafel.

## Contenuto:

4 tavole "La mia fattoria" - 72 gettoni della fattoria  
1 fattoria "lanciadadi" in 3D - 18 dischetti in legno  
2 dadi in legno (1 dado "Fattoria" 1 dado "Fattoria impazzita") - 36 autoadesivi per i dischetti  
(retro/verso) - 12 autoadesivi per i dadi  
(uno su ciascun lato) - 1 Supporto con promemoria.

## Inhoud:

4 "Mijn boerderij" plankjes - 72 boerderijmuntjes  
3D boerderij om dobbelstenen in te gooien  
18 houten schijven - 2 houten dobbelstenen  
(1 "Boerderij" dobbelsteen en  
1 "Doldwaze boerderij" dobbelsteen)  
36 stickers voor de houten schijven  
(voor/achter) - 12 stickers voor de  
dobbelenstenen (één voor elke zijde)  
1 geheugensteuntje in karton.

## Sommaire

Contents - Índice - Inhalt - Indice  
Overzicht.

### RÈGLE DU JEU

P 3-4

### RULES OF THE GAME

P 5-6

### REGLAS DEL JUEGO

P 7-8

### SPIELREGEL

P 9-10

### REGOLAMENTO DEL GIOCO

P 11-12

### REGELS VAN HET SPEL

P 13-14

### Ma ferme - My farm

P 15-16

### Mi granja - Mein Bauernhof

### La mia fattoria - Mijn boerderij

### Pour aller plus loin...

P 17-23

### More information...

### Para profundizar...

### Wenn Sie das Thema vertiefen möchten...

### Per approfondire...

### Voor meer informatie...

### Aide-mémoire - Reminder

P 24

### Recordatorio - Hiltetafel - Promemoria

### Geheugensteuntje



## Préparation du jeu

Preparing the game - Preparación del juego

Das Spiel zusammenbauen - Preparazione del gioco

Voorbereiding van het spel.



### 1 Collez les autocollants sur les dés.

- Stick the stickers on the dice.
- Pegue los autoadhesivos en los dados.
- Kleben Sie die Aufkleber auf die Würfel.
- Incollare gli autoadesivi sui dadi.
- Plak de stickers op de dobbelstenen.

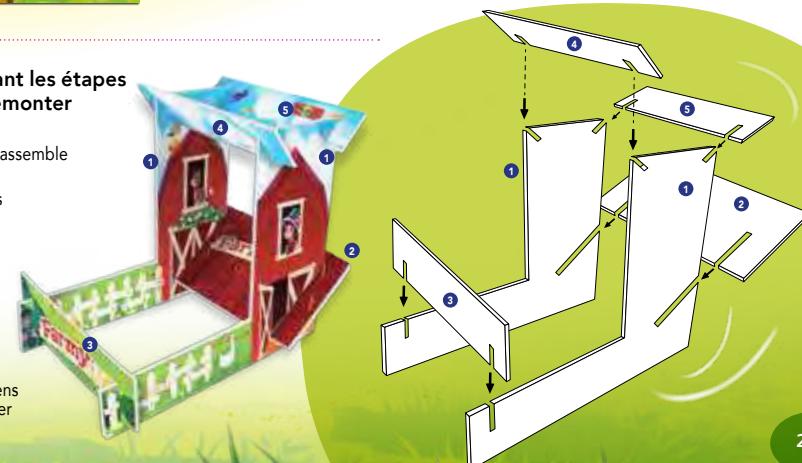


### 3 Détachez les jetons des planches « Ma ferme ».

- Detach the tokens from the "My Farm" boards.
- Desprenda las fichas de los tableros «Mi granja».
- Stanzen Sie die Spielplättchen für die Spielbretter „Mein Bauernhof“ heraus.
- Staccare i gettoni dalle tavole "La mia fattoria".
- Maak de muntjes los van de "Mijn boerderij" borden.

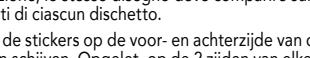
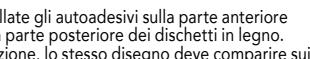
### 4 Assemblez la ferme « lance-dé » en suivant les étapes ci-dessous. Vous pourrez la démonter et la remonter entre chaque partie.

- Assemble the 3D farm following the steps below. You can assemble and disassemble it between each game.
- Monte la granja «lanzadados» siguiendo las etapas de más abajo. Podrá desmontarla y volverla a montar entre cada partida.
- Stecken Sie den Bauernhof in 3D fürs Würfeln wie unten beschrieben zusammen. Sie können den Würfel-Bauernhof zwischen den Spielen immer wieder zusammensetzen und auseinanderbauen.
- Assemblare la fattoria "lanciadadi" seguendo le seguenti fasi. Potrete montarla e smontarla tra una partita e l'altra.
- Vorm de Boerderij om de dobbelstenen in te gooien volgens onderstaande stappen. U kunt de boerderij afbreken en weer opzetten bij elk partijtje.



Recto  
Top  
Recto  
Vorderseite  
Retro  
Voorzijde

Verso  
Bottom  
Verso  
Rückseite  
Verso  
Achterzijde



## Avant de commencer...

Chaque joueur prend un moment pour observer la planche « Ma ferme ».

**Six lieux de la ferme y sont représentés :**  
l'étable, la bergerie, le poulailler, les champs, le potager et le verger.

### Sur chaque lieu figurent :

- L'animal qui y est élevé ou la plante cultivée ;
- Ce dont il/elle a besoin pour se développer ou grandir ;
- Le produit obtenu.

Exemple : dans l'étable, des vaches sont élevées. Elles se nourrissent d'herbe. Elles produisent du lait. (Cf. la rubrique « Ma ferme » pages 15-16 pour plus de précisions).



## But du jeu

Être le premier joueur à compléter sa ferme en associant chaque élément (animal ou plante), son aliment et ce qu'il permet de produire.

## Mise en place

- 1 Placez les deux dés « Ferme » 🐄 et « Ferme en folie » 🎲 au centre de la table.
- 2 Chaque joueur récupère une planche « Ma ferme » et la positionne devant lui face visible.
- 3 Placez l'ensemble des jetons sur le côté de la zone de jeu.
- 4 Assemblez la ferme « lance-dés » (cf. page 2) et placez-la sur un côté de la table.
- 5 Étalez les 18 palets en bois au centre de la table et positionnez le « chevalet-mémo » sur le côté de la table. La partie peut commencer !

### Conseil

Pour les plus jeunes ou lors des premières parties, n'utilisez que le dé « Ferme ». Introduisez le dé « Ferme en folie » lorsque vous serez à l'aise avec le fonctionnement du jeu.



## Déroulement du jeu

- 1 Le joueur le plus âgé commence. Il lance les dés depuis le haut de la ferme « lance-dés ».
- 2 Tous les joueurs tentent alors d'attraper au centre de la table, et le plus rapidement possible, le palet représentant l'élément indiqué par le dé « Ferme » (animal ou plante), en appliquant la contrainte du dé « Ferme en folie ».

### Le dé « Ferme »

Vache	Poule
Mouton	Blé
Pousse	Arbre

## Les effets du dé « Ferme en folie »

	<b>Face « Renard » :</b> on joue normalement mais le vainqueur a le droit de voler un jeton supplémentaire au joueur de son choix en plus de son jeton gagné (si aucun joueur ne possède de jetons, il ne se passe rien). Exemple : Poule + un jeton de son choix.
	<b>Face « Tournesol » :</b> tous les joueurs font un tour sur eux-mêmes puis essayent d'attraper le palet « Vache ».
	<b>Face « Main gauche » rouge :</b> on peut attraper le palet uniquement de la main gauche.
	<b>Face « Main droite » verte :</b> on peut attraper le palet uniquement de la main droite.
	<b>Face « Récolte » :</b> on joue normalement mais le vainqueur gagne deux jetons au lieu d'un seul. Exemple : Poule + un jeton de son choix.
	<b>Face « UP » :</b> les joueurs peuvent attraper les 3 palets (Elément > Aliment > Produit) correspondant à la face du dé « Ferme » du même lieu (exemple : Poule > Graine > Œuf). Ils ont le droit d'en saisir 1, 2 ou 3 et gagnent les jetons correspondant aux palets attrapés.

- 3 Le joueur ayant attrapé le palet récupère le jeton Elément correspondant et le place sur son plateau « Ferme » au bon endroit. Puis il repose le palet au centre de la table. C'est au tour du joueur suivant de lancer les dés (on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre) et ainsi de suite.



- 4 Pour compléter son plateau, il faut, pour chaque lieu, récupérer **d'abord l'Elément** (animal ou plante), **puis l'Aliment** qui lui correspond, **et enfin le Produit**.



**ATTENTION :** on ne peut pas attraper l'Aliment tant que l'on n'a pas récupéré l'Elément. De la même façon, on ne peut pas récupérer le Produit tant que l'on n'a pas récupéré l'Elément, puis l'Aliment.

## Exemple d'un tour de jeu :

- 1 Un joueur lance les dés. Il tombe sur la face « Vache » du dé « Ferme » et face « Tournesol » du dé « Ferme en folie ».
- 2 Tous les joueurs font un tour sur eux-mêmes puis essayent d'attraper le palet « Vache ».
- 3 Le joueur qui l'attrape récupère un jeton Vache pour compléter l'**Etable** de sa ferme.
- 4 C'est au joueur suivant de lancer le dé. S'il tombe à nouveau sur la face « Vache », les joueurs qui n'ont pas encore le jeton Vache essaient de l'attraper. Le joueur qui a déjà le jeton Vache sur sa planche peut, lui, attraper l'**Aliment** de la vache, le palet Herbe.
- 5 S'il gagne également cette manche, il pourra essayer de récupérer le palet Lait lors du tour suivant pour compléter entièrement son étable (Vache > Herbe > Lait).



## Si un joueur se trompe...

- 1 Il attrape un palet de la mauvaise catégorie ;  
Exemple : il attrape le palet « Mouton » alors que le dé indique la face « Vache ».
- 2 Il attrape un palet alors qu'il n'a pas encore les jetons précédents ;  
Exemple : le dé est sur la face « Vache » et il attrape le palet « Herbe » alors qu'il n'a pas encore le jeton « Vache » sur sa planche.
- 3 Il attrape un palet sans respecter l'effet du dé « Ferme en folie » ;  
Exemple : le joueur attrape un palet mais il le saisit avec la main droite alors que le dé « Ferme en folie » est sur la face « Main gauche ».
- 4 Il doit donner un des jetons de sa ferme au joueur de son choix. Ce dernier doit pouvoir le poser sur sa planche « Ma ferme ». Si le joueur qui s'est trompé n'a pas encore de jetons ou que tous les autres joueurs ont les mêmes jetons, il ne se passe rien.

## Fin de partie

Le premier joueur à compléter les 6 lieux de sa ferme gagne la partie.

**NB :** vous pouvez moduler le temps de la partie en réduisant ou augmentant le nombre de lieux à compléter (3 lieux par exemple).

## Before starting...

Each player takes a moment to observe the "My Farm" board.

**Six places around the farm are represented:** the barn, the sheep pen, the hen house, the fields, the vegetable garden and the orchard.

### Each place shows:

- The animal that is raised there or the plant grown there;
- What it needs to develop or grow;
- The product obtained.

E.g.: cows are raised in the barn. They feed on grass. They produce milk. (See pages 15-16 of "My Farm" for more details).



## Aim of the game

Be the first player to complete your farm by associating each **element** (plant or animal) with its **food** and what it produces.

## Setting up the game

- 1 Place the two "Farm" 🐄 and "Crazy Farm" 🎲 dice in the center of the table.
- 2 Each player receives a "My Farm" board and places it face up before them.
- 3 Place all the tokens to one side of the playing area.
- 4 Assemble the 3D farm to throw the dice (see page 2) and place it on one side of the table.
- 5 Spread out the 18 wooden disks at the center of the table and place the "reminder stand" at the side of the table. The game can begin!

### Advice

For the youngest players or during the first games, use the "Farm" dice only. Use the "Crazy Farm" dice when you are comfortable with the game.

## The "Farm" dice



## Playing the game

- 1 The oldest player begins the game. They throw the dice from the top of the 3D Farm.
- 2 All players then try as fast as possible to pick up from the center of the table the disk that represents the element indicated by the "Farm" dice (plant or animal), while applying the restriction of the "Crazy Farm" dice.

## The restrictions of the "Crazy Farm" dice

**"Fox" side:** players play as usual but the winner has the right to steal an extra token from the player of their choice in addition to the token they have won (if no player has any tokens, nothing happens). E.g. Hen + a token of their choice.

**"Sunflower" side:** all players have to turn around in a circle before picking up the disk.

**Red "Left Hand" side:** players can pick up the disk with their left hand only.

**Green "Right Hand" side:** players can pick up the disk with their right hand only.

**"Harvest" side:** players play as usual but the winner gets two tokens instead of just one. E.g. Hen + a token of their choice.

**"UP" side:** players can pick up 3 disks (Element > Food > Product) corresponding to the same place shown on the "Farm" dice (e.g. Hen > Seed > Egg). They can pick up 1, 2 or 3 and win the tokens corresponding to the disks they have picked up.

- 3 The player who has picked up the disk obtains the corresponding Element token and places it in the right place on their "Farm" board. They then replace the disk in the center of the table. It is then the next player's turn to throw the dice (taking turns in a clockwise direction) and so on.



- 4 To complete their board, players must obtain the **Element** (plant or animal) for each place, **followed by the Food** which corresponds to it, **and finally the Product**.



**NB:** you cannot pick up the **Food** before obtaining the **Element**. Similarly, you cannot obtain the **Product** until you have obtained the **Element**, and then the **Food**.

## Example of a round:

1 A player throws the dice. It falls on the "Cow" side of the "Farm" dice and the "Sunflower" side of the "Crazy Farm" dice.

2 All players turn around in a circle and then try to pick up the "Cow" disk.

3 The player who picks it up obtains a Cow token to complete the **Barn** on their farm.

4 It is then the next player's turn to throw the dice. If the "Cow" side turns up again, players who do not yet have a Cow token try to pick it up. Players who already have a Cow token on their board can pick up the cow's **Food**, i.e. the Grass disk.

5 If they also win this round, they may try to obtain the Milk disk during their next turn to complete their barn (Cow > Grass > Milk).



## If a player makes a mistake...

1 They pick up a disk from the wrong category; E.g. they pick up the "Sheep" disk even though the dice indicates the "Cow" side.

2 They pick up a disk even though they do not have the previous tokens; E.g. the dice is on the "Cow" side and they pick up the "Grass" disk even though they do not yet have the "Cow" token on their board.

3 They pick up a disk without respecting the restriction of the "Crazy Farm" dice; E.g. the player picks up a disk with their right hand even though the "Crazy Farm" dice shows the "Left Hand" side.

→ They must give one of the tokens from their farm to the player of their choice. This latter must be able to place it on their "My Farm" board. If the player who makes an error does not yet have any tokens or if all the other players have the same tokens, nothing happens.

## End of game

The first player to **complete the 6 places of their farm** wins the game.

**NB:** you can modulate the duration of the game by reducing or increasing the number of places to complete (e.g., 3 places).

## Antes de empezar...

Cada jugador observa durante unos segundos el tablero «Mi granja».

**En él están representados seis lugares de la granja:**  
el establo, el redil, el gallinero, los campos, el huerto y el vergel.

### En cada lugar figuran:

- El animal que se cría o la planta que se cultiva
- Lo que necesita para desarrollarse o crecer
- El producto obtenido.

Ejemplo: en el establo, se crían las vacas. Se alimentan de hierba. Producen leche. (Cf. la sección «Mi granja» páginas 15-16 para más detalles).



## Objetivo del juego

Ser el primer jugador en completar la granja asociando cada **elemento** (animal o planta), su **alimento** y lo que permite producir.

## Preparación

- Coloque los dos dados «Granja» 🐄 y «Granja desmadrada» 🌽 en el centro de la mesa.
- Cada jugador coge un tablero «Mi granja» y lo coloca delante de él con la cara visible.
- Coloque todas las fichas en la zona de juego.
- Monte la **granja «lanzadados»** (cf. página 2) y póngala a un lado de la mesa.
- Extienda los 18 palés de madera en el centro de la mesa y coloque el **recordatorio de normas plegable** en un lado de la mesa.

¡La partida puede empezar!

### Consejo

Para los más pequeños o en las primeras partidas, utilice solo el dado «Granja». Introduzca el dado «Granja desmadrada» cuando ya esté familiarizado con el funcionamiento del juego.



## Desarrollo del juego

- Empieza el jugador de más edad, lanzando el dado desde lo alto de la granja **lanzadados**.
- En el centro de la mesa, todos los jugadores intentan coger lo más deprisa posible el palé que representa el elemento indicado en el dado «Granja» (animal o planta), aplicando la consigna del dado «Granja desmadrada».

### El dado «Granja»



## Los efectos del dado «Granja desmadrada»

	<b>Cara «Zorro»:</b> se juega normalmente, pero el vencedor puede robar una ficha adicional al jugador que quiera, además de la ficha que gane (si ningún jugador tiene fichas, no pasa nada). Ejemplo: Gallina + una ficha a elegir.
	<b>Cara «Girasol»:</b> todos los jugadores dan una vuelta sobre sí mismos e intentan coger el palé «Vaca».
	<b>Cara «Mano izquierda» roja:</b> solo se puede coger el palé con la mano izquierda.
	<b>Cara «Mano derecha» verde:</b> solo se puede coger el palé con la mano derecha.
	<b>Cara «Recogida»:</b> se juega normalmente, pero el vencedor gana dos fichas en lugar de una sola. Ejemplo: Gallina + una ficha a elegir.
	<b>Cara «UP»:</b> los jugadores pueden coger los 3 palés (Elemento > Alimento > Producto) correspondientes a la cara del dado «Granja» del mismo lugar (ejemplo: Gallina > Grano > Huevo). Pueden coger 1, 2 o 3 y ganan las fichas correspondientes a dichos palés.

- El jugador que haya cogido el palé se lleva el Elemento correspondiente y lo coloca sobre su tablero «Granja» en el lugar adecuado. Después, deposita el palé en el centro de la mesa. A continuación, el jugador siguiente tira los dados (se juega en el sentido de las agujas de un reloj), y así sucesivamente.



- Para completar el tablero, en cada sitio hay que coger el **Elemento** (animal o planta), y el **Alimento** que le corresponde, **y por último, el Producto**.



**ATENCIÓN:** no se puede coger el **Alimento** sin haberse llevado antes el **Elemento**. Asimismo, no se puede coger el **Producto** sin haberse llevado antes el **Elemento** y luego el **Alimento**.

## Ejemplo de un turno de juego:

- Un jugador tira los dados. Salen la cara «Vaca» del dado «Granja» y la cara «Girasol» del dado «Granja desmadrada».
- Todos los jugadores dan una vuelta sobre sí mismos e intentan coger el palé «Vaca».
- El jugador que lo coge se lleva una ficha Vaca para completar el **Establo** de su granja.
- El jugador siguiente tira el dado. Si sale de nuevo la cara «Vaca», los jugadores que aún no tienen la ficha Vaca en su tablero intentan cogerla. El jugador que ya tiene la ficha Vaca en su tablero puede coger el **Alimento** de la vaca, el palé Hierba.
- Si también gana esta manga, podrá intentar coger el palé Leche en el turno siguiente para terminar de completar el establo (Vaca > Hierba > Leche).



## Si un jugador se equivoca...

- coge un palé de una categoría equivocada  
Ejemplo: coge el palé «Oveja» cuando el dado indica la cara «Vaca».
- coge un palé cuando aún no tiene las fichas anteriores  
Ejemplo: el dado indica la cara «Vaca» y coge el palé «Hierba» cuando aún no tiene la ficha «Vaca» en su tablero.
- coge un palé sin respetar el efecto del dado «Granja desmadrada»  
Ejemplo: el jugador coge un palé, pero lo hace con la mano derecha cuando el dado «Granja desmadrada» está en la cara «Mano izquierda».
- Debe dar una de las fichas de la granja al jugador que quiera. Este deberá colocarla en su tablero «Mi granja». Si el jugador que se equivoca no tiene todavía fichas o todos los jugadores tienen las mismas fichas, no pasa nada.

## Fin de la partida

El primer jugador en **completar los 6 lugares de su granja** gana la partida.

**NB:** puede cambiar el tiempo de la partida reduciendo o aumentando el número de lugares que haya que completar (3 lugares por ejemplo).



## Vor dem Spielbeginn...

Jeder Spieler nimmt sich einen Moment Zeit, das Spielbrett „Mein Bauernhof“ gut anzuschauen.

**Es sind 6 Orte des Bauernhofs abgebildet:**  
Kuhstall, Schafstall, Hühnerstall, Feld, Gemüsegarten und Obstgarten.

**Für jeden Ort werden folgende Elemente gezeigt:**

- Das Tier, das dort gezüchtet oder die Pflanze, die dort angebaut wird
- Was das Tier oder die Pflanze benötigt, um zu wachsen
- Das erhaltene Produkt

**Beispiel:** Im Kuhstall werden Kühe gezüchtet. Sie ernähren sich von Gras. Sie produzieren Milch (siehe Abschnitt „Mein Bauernhof“, S. 15-16 für weitere Informationen).



## Ziel des Spiels

Es gewinnt der Spieler, der als erstes seinen Bauernhof vervollständigt, indem er jedes **Element** (Tier oder Pflanze), dessen **Nahrung** und dessen **Produkt** auf seinem Spielbrett zusammenfügt.

## Vorbereitung des Spiels

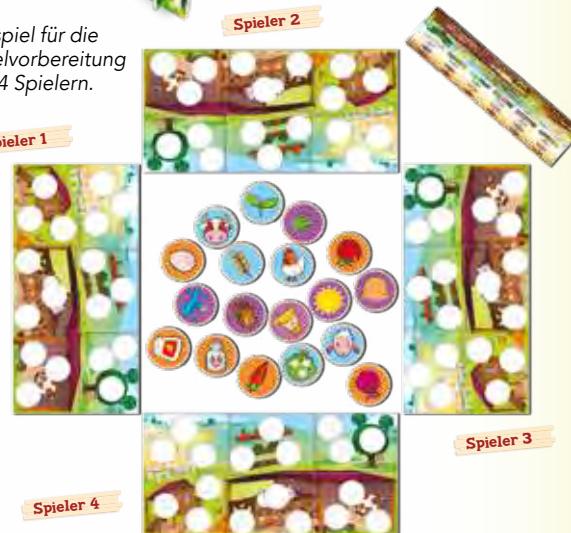
- 1 Legen Sie die beiden Würfel „Bauernhof“ 🐄 und „Verrückter Bauernhof“ 🌻 in die Tischmitte.
- 2 Jeder Spieler erhält ein Spielbrett „Mein Bauernhof“ und legt es mit der Vorderseite nach oben vor sich ab.
- 3 Legen Sie alle Spielplättchen an die Seite des Spielbereichs.
- 4 Stecken Sie den **Bauernhof fürs Würfeln** zusammen (siehe S. 2) und stellen Sie ihn auf eine Seite des Tisches.
- 5 Verteilen Sie die 18 Spielsteine aus Holz in der Tischmitte und stellen Sie die **Hilfetafel** an der Seite des Tisches auf. Das Spiel kann beginnen!

### Tipp

Bei jüngeren Mitspielern oder wenn Sie mit dem Spiel noch nicht vertraut sind, nutzen Sie nur den Würfel „Bauernhof“. Setzen Sie den Würfel „Verrückter Bauernhof“ ein, wenn Sie die Spielregeln genau kennen.



Beispiel für die Spielvorbereitung bei 4 Spielern.



## Spielablauf

- 1 Der älteste Spieler beginnt. Er wirft die **Würfel** oben in den **Würfel-Bauernhof**.
- 2 Alle Spieler versuchen, so schnell wie möglich in der Tischmitte den Spielstein aus Holz zu finden, auf dem das Element abgebildet ist, das der Würfel „Bauernhof“ anzeigt (Tier oder Pflanze). Dabei muss die Aktion des Würfels „Verrückter Bauernhof“ ausgeführt werden.

## Die Seiten des Würfels „Bauernhof“



## Die Aktionen des Würfels „Verrückter Bauernhof“

	<b>Seite „Fuchs“:</b> Es wird normal gespielt, aber der Gewinner darf zusätzlich zu seinem gewonnenen Spielplättchen einem Mitspieler seiner Wahl ein weiteres Spielplättchen klauen (wenn kein Spieler ein Spielplättchen besitzt, passiert nichts). Beispiel: Huhn + ein Spielplättchen seiner Wahl.
	<b>Seite „Sonnenblume“:</b> Alle Spieler müssen sich einmal um sich selbst drehen, bevor sie das Spielplättchen aufnehmen dürfen.
	<b>Seite „Linke Hand“ rot:</b> Der Spielstein darf nur mit der linken Hand aufgenommen werden.
	<b>Seite „Rechte Hand“ grün:</b> Der Spielstein darf nur mit der rechten Hand aufgenommen werden.
	<b>Seite „Ernte“:</b> Es wird normal gespielt, aber der Gewinner gewinnt 2 statt nur 1 Spielplättchen. Beispiel: Huhn + ein Spielplättchen seiner Wahl.
	<b>Seite „UP“:</b> Die Spieler können die 3 Spielsteine aus Holz (Element > Nahrung > Produkt) entsprechend der Seite des Würfels „Bauernhof“ des gleichen Ortes (Beispiel: Huhn > Körner > Ei) aufnehmen. Sie dürfen 1, 2 oder 3 Spielsteine aufnehmen und gewinnen die Spielplättchen, die den aufgenommenen Spielsteinen entsprechen.

- 3 Der Spieler, der sich den Spielstein geschnappt hat, nimmt das passende Spielplättchen Element und legt es auf sein Spielbrett „Mein Bauernhof“ an den richtigen Platz. Dann legt er den Spielstein zurück in die Tischmitte. Jetzt ist der nächste Spieler mit Würfeln dran und so geht es im Uhrzeigersinn immer weiter.



- 4 Um sein Spielbrett zu vervollständigen, muss für jeden Ort erst das **Element** (Tier oder Pflanze), **dann die passende Nahrung** und **zum Schluss das Produkt** gefunden werden.



**ACHTUNG:** Die **Nahrung** darf nicht genommen werden, solange nicht das **Element** gefunden wurde. Genauso darf nicht das **Produkt** genommen werden, solange nicht zuerst das **Element** und dann die **Nahrung** gewonnen wurden.

## Beispiel für eine Spielrunde:

- 1 Ein Spieler würfelt. Der Würfel fällt auf die Seite Kuh des Würfels „Bauernhof“ und auf die Seite Sonnenblume des Würfels „Verrückter Bauernhof“.
- 2 Alle Spieler müssen sich zuerst einmal um sich selbst drehen und dann versuchen, sich den Spielstein Kuh zu schnappen.
- 3 Der Spieler, der den Spielstein gewinnt, erhält ein Spielplättchen Kuh und kann es im **Kuhstall** seines Bauernhofs ablegen.
- 4 Jetzt ist der nächste Spieler mit Würfeln dran. Wenn der Würfel wieder auf die Seite Kuh fällt, versuchen die Spieler, die das Spielplättchen Kuh noch nicht haben, wieder, es zu gewinnen. Der Spieler wiederum, der bereits das Spielplättchen Kuh auf seinem Spielbrett hat, kann sich die **Nahrung** der Kuh schnappen, nämlich den Spielstein Gras.
- 5 Wenn er diese Runde auch gewinnt, kann er in der nächsten Runde versuchen, den Spielstein Milch zu bekommen, um seinen Kuhstall ganz zu vervollständigen (Kuh > Gras > Milch).



## Wenn sich ein Spieler vertut...

- 1 Er schnappt sich den Spielstein aus der falschen Kategorie.  
**Beispiel:** Er nimmt den Spielstein Schaf, obwohl der Würfel Kuh anzeigt.
- 2 Er nimmt einen bestimmten Spielstein, obwohl ihm noch die Spielplättchen fehlen, die er zuerst hätte finden müssen.  
**Beispiel:** Der Würfel ist auf die Seite Kuh gefallen und er nimmt den Spielstein Gras, obwohl er das Spielplättchen Kuh noch nicht auf seinem Spielbrett hat.
- 3 Er nimmt einen Spielstein, ohne die Aktion des Würfels „Verrückter Bauernhof“ auszuführen.  
**Beispiel:** Der Spieler nimmt einen Spielstein mit der rechten Hand auf, obwohl der Würfel „Verrückter Bauernhof“ auf die Seite Linke Hand gefallen ist.
- Dann muss er eines seiner Spielplättchen seines Bauernhofs einem Mitspieler seiner Wahl geben.  
Dieser muss das Plättchen auf seinem Spielbrett „Mein Bauernhof“ ablegen. Wenn der Spieler, der sich geirrt hat, noch keine Spielplättchen hat oder die anderen Spieler die gleichen Spielplättchen haben, passiert nichts.

## Ende des Spiels

Der Spieler, der als erstes die **6 Orte** seines Bauernhofs vervollständigt, gewinnt das Spiel.

**HINWEIS:** Wenn Sie die Spieldauer verkürzen möchten, können Sie einfach die Anzahl der zu vervollständigenden Orte ändern (zum Beispiel nur 3 Orte auswählen).

## Prima di iniziare...

Ogni giocatore osserva la tavola "La mia fattoria".

**Dove vi sono rappresentati sei luoghi:**  
la stalla, l'ovile, il pollaio, i campi, l'orto e il frutteto.

**Su ciascun luogo figurano:**

- l'animale che vi viene allevato o la pianta coltivata;
- ciò di cui hanno bisogno per svilupparsi o crescere;
- il prodotto ottenuto.

Esempio: **nella stalla vengono allevate le mucche** che si nutrono di **erba** e producono **latte**. (Cfr. rubrica "La mia fattoria" a pagina 15-16 per maggiori dettagli).



## Scopo del gioco

Essere il primo giocatore a completare la propria fattoria associando ciascun **elemento** (animale o pianta), il suo **alimento** e il **prodotto** che si ottiene.

## Impostazione del gioco

- Mettete i due dadi "Fattoria" 🐄 e "Fattoria impazzita" 🎲 al centro del tavolo.
- Ogni giocatore prende una tavola "La mia fattoria" e la posiziona davanti a sé rivolta verso l'alto.
- Mettete tutti i gettoni accanto all'area di gioco.
- Assemblate la **fattoria "lanciadadi"** (cfr. pagina 2) e mettetela su un lato del tavolo.
- Distribuite i 18 dischetti in legno al centro del tavolo e posizionate il "supporto per promemoria" sul lato del tavolo.

### Consiglio

Per i più giovani o durante le prime partite, utilizzate solo il dado "Fattoria". Inserite il dado "Fattoria impazzita" una volta appreso il funzionamento del gioco.



## Svolgimento del gioco

- Inizia il giocatore più grande. Lancia i dadi dall'alto della fattoria "lanciadadi".
- Tutti i giocatori cercano quindi di prendere al centro del tavolo e il più rapidamente possibile, il dischetto che rappresenta l'elemento indicato dal dado "Fattoria" (animale o pianta) applicando il vincolo del dado "Fattoria impazzita".

### Il dado "Fattoria"

	Mucca		Gallina
	Pecora		Grano
	Germoglio		Albero

## Gli effetti del dado "Fattoria impazzita"

	<b>Lato "Volpe":</b> si gioca normalmente ma il vincitore, oltre al gettone vinto, ha diritto a rubare un gettone supplementare al giocatore di sua scelta (se nessun giocatore possiede dei gettoni, non succede nulla). Esempio: Gallina + un gettone di sua scelta.
	<b>Lato "Girasole":</b> tutti i giocatori fanno un giro su se stessi prima di prendere il dischetto.
	<b>Lato "Mano sinistra" rossa:</b> è possibile prendere il dischetto solo con la mano sinistra.
	<b>Lato "Mano destra" verde:</b> è possibile prendere il dischetto solo con la mano destra.
	<b>Lato "Raccolto":</b> si gioca normalmente ma il vincitore vince due gettoni invece di uno solo Esempio: Gallina + un gettone di sua scelta.
	<b>Lato "UP":</b> i giocatori possono prendere i 3 dischetti (Elemento > Alimento > Prodotto) corrispondenti al lato del dado "Fattoria" dello stesso luogo (esempio: Gallina > Grano > Uova). Hanno diritto a prenderne 1, 2 o 3 e vincono i gettoni corrispondenti ai dischetti presi.

- Il giocatore che ha preso il dischetto prende il gettone **Elemento** corrispondente e lo posiziona sulla sua tavola "Fattoria" nel punto giusto. Quindi rimette il dischetto al centro del tavolo. Tocca al giocatore successivo lanciare i dadi (si gioca in senso orario) e così via di seguito.



- Per completare la propria tavola, è necessario, per ciascun luogo, prendere l'**Elemento** (animale o pianta), **quindi l'Alimento** corrispondente e **infine il Prodotto**.



**ATTENZIONE:** non è possibile prendere l'**Alimento** prima di prendere l'**Elemento**. Allo stesso modo, non è possibile prendere il **Prodotto** prima dell'**Elemento** e dell'**Alimento**.

## Esempio di un turno di gioco:

- Un giocatore lancia i dadi. Esce il lato "Mucca" del dado "Fattoria" e il lato "Girasole" del dado "Fattoria impazzita".
- Tutti i giocatori fanno un giro su se stessi poi cercano di prendere il dischetto "Mucca".
- Il giocatore che lo prende recupera un gettone Mucca per completare la **Stalla** della sua fattoria.
- Tocca al giocatore successivo lanciare il dado. Se esce ancora il lato "Mucca", i giocatori che non hanno il gettone Mucca cercano di prenderlo. Il giocatore che invece ce l'ha sulla tavola può prendere l'**Alimento** della mucca, il dischetto Erba.
- Se vince anche questa manche, potrà cercare di prendere il dischetto Latte al turno successivo per completare tutta la sua stalla (Mucca > Erba > Latte).



## Se un giocatore sbaglia...

- Prende un dischetto della categoria errata;  
Esempio: prende il dischetto "Pecora" quando il dado indica il lato "Mucca".
- Prende un dischetto quando non ha ancora i gettoni precedenti;  
Esempio: il dado è sul lato "Mucca" e prende il dischetto "Erba" quando ancora non ha il gettone "Mucca" sulla tavola.
- Prende un dischetto senza rispettare l'effetto del dado "Fattoria impazzita";  
Esempio: il giocatore prende un dischetto con la mano destra quando il dado "Fattoria impazzita" è sul lato "Mano sinistra".
- Deve dare uno dei gettoni della sua fattoria al giocatore di sua scelta che può metterlo sulla sua tavola "La mia fattoria". Se il giocatore che ha sbagliato non ha ancora alcun gettone o tutti gli altri giocatori hanno gli stessi gettoni, non succede nulla.

## Fine della partita

Vince il primo giocatore che completa i 6 luoghi della sua fattoria.

**N.B.:** potete variare il tempo della partita riducendo o aumentando il numero di luoghi da completare (3 luoghi ad esempio).

## Voor men begint

Elke speler neemt even de tijd om het "Mijn boerderij" bord te bekijken.

**Er staan zes plekken van de boerderij op:**  
de koestal, het schapenhok, het kippenhok, de akkers, de moestuin en de boomgaard.

**Op elke plek staan:**

- Het dier dat er wordt gehouden of de plant die er wordt geteeld;
- Dat wat het dier/de plant nodig heeft om zich te ontwikkelen of te groeien;
- Het verkregen product.

**Voorbeeld: in de koestal worden de koeien gehouden. Zij eten gras. Ze produceren melk.** (Zie de rubriek "Mijn boerderij" pagina 15-16 voor meer uitleg).



## Doel van het spel

De eerste speler zijn die zijn boerderij compleet heeft door elk **element** (dier of plant), zijn **voedsel** en dat wat het dier of plant kan **produceren** te verzamelen.

## Opzetten van het spel

- ① Leg de twee dobbelstenen "Boerderij" 🐄 en "Doldwaze boerderij" 🌾 in het midden van de tafel.
- ② Elke speler neemt een « Mijn boerderij » bord en plaatst het met de voorkant zichtbaar voor hem.
- ③ Leg alle muntjes aan de zijkant van de spelzone.
- ④ Bouw de **boerderij om dobbelstenen in te gooien** op (cf. pagina 2) en zet deze aan een kant van de tafel.
- ⑤ Leg de 18 houten schijven in het midden van de tafel en plaats het "geheugensteentje in karton" op de zijkant van de tafel.

De partij kan beginnen!

## Advies

Voor de jongsten of bij de eerste partijtjes gebruikt u best enkel de "Boerderij" dobbelsteen. Introduceer de "Doldwaze boerderij" dobbelsteen als u goed weet hoe het spel werkt.



## Verloop van het spel

- ① De oudste speler begint. Hij gooit de dobbelstenen in de **boerderij om dobbelstenen in te gooien**.
- ② Alle spelers proberen vervolgens om in het midden van de tafel zo snel mogelijk de schijf te pakken met het element dat wordt aangegeven door de "Boerderij" dobbelsteen (dier of plant), rekening houdend met wat de "Doldwaze boerderij" dobbelsteen aangeeft.

## De "boerderij" dobbelsteen

Koe	Kip	
Schaap	Tarwe	
Gewas	Boom	

## De gevolgen van de "Doldwaze boerderij" dobbelsteen



**"Vos" zijde:** men speelt zoals gewoonlijk maar de winnaar heeft het recht een extra munt te stelen van een speler van zijn keuze bovenop zijn gewonnen munt (indien geen enkele speler munten bezit, gebeurt er niets). Voorbeeld: Kip + een munt van zijn keuze.

**"Zonnebloem" zijde:** alle spelers draaien één keer rond alvorens de schijf te pakken.

**Rode "Linkerhand" zijde:** men mag de schijf enkel met de linkerhand pakken.

**Groene "Rechterhand" zijde:** men mag de schijf enkel met de rechterhand pakken.

**"Oogst" zijde:** men speelt zoals gewoonlijk maar de winnaar wint twee munten in plaats van één. Voorbeeld: Kip + een munt naar keuze.

**"UP" zijde:** de spelers kunnen de 3 schijven nemen (Element > Voedsel > Product) die overeenstemmen met de zijde van de "Boerderij" dobbelsteen van dezelfde plek (bijvoorbeeld: Kip > Zaad > Ei). Zij mogen er 1, 2 of 3 nemen en winnen de munten die passen bij de gepakte schijven.

- ③ De speler die de houten schijf heeft gepakt neemt de overeenkomstige **Element** munt en plaatst deze op de goede plek op zijn **"Boerderij"** bord. Vervolgens legt hij de houten schijf weer in het midden van de tafel. Het is de beurt aan de volgende speler om de dobbelstenen te gooien (we draaien met de wijzers van de klok mee) en zo verder.



- ④ Om je bord compleet te maken moet je voor elke plek het **Element** (dier of plant) verzamelen, **vervolgens** het daarbij horende **Voedsel**, en **tot slot** het **Product**.



**OPGELET:** zolang men het **Element** niet heeft, kan men het **Voedsel** niet pakken. Op dezelfde manier kan men het **Product** niet pakken zolang men het **Element**, en vervolgens het **Voedsel** niet heeft bemachtigd.

## Voorbeeld van een spelronde:

1 Een speler werpt de dobbelstenen. Hij gooit "Koe" met de "Boerderij" dobbelsteen en "Zonnebloem" met de "Doldwaze boerderij" dobbelsteen.

2 Alle spelers draaien één keer in de ronde en proberen vervolgens de schijf "Koe" te pakken.

3 De speler die hem kan bemachtigen neemt een Koe-muntje om de **Koestal** van zijn boerderij compleet te maken.

4 Nu is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien. Als hij opnieuw "Koe" gooit, proberen de spelers die het Koe-muntje nog niet hebben om dit te bemachtigen. De speler die het Koe-muntje al op zijn bord heeft mag het **Voedsel** van de koe pakken, de schijf Gras.

5 Als hij ook deze ronde wint, kan hij in de volgende ronde proberen de schijf Melk te bemachtigen om zijn stal helemaal compleet te maken. (Koe > Gras > Melk).



## Als een speler zich vergist...

1 hij pakt een schijf van de verkeerde categorie;  
Voorbeeld: hij pakt de schijf "Schaap" terwijl de dobbelsteen "Koe" aangeeft.

2 hij pakt een schijf terwijl hij de voorafgaande munten nog niet heeft;  
Voorbeeld: de dobbelsteen geeft "Koe" aan en hij neemt de schijf "Gras" terwijl hij het muntje "Koe" nog niet op zijn bord heeft.

3 hij neemt een schijf zonder rekening te houden met het effect van de "Doldwaze boerderij" dobbelsteen;  
Voorbeeld: de speler pakt een schijf maar hij pakt hem met zijn rechterhand terwijl de "Doldwaze boerderij" dobbelsteen op "Linkerhand" ligt.

→ moet hij één van de muntjes van zijn **boerderij** aan een speler van zijn keuze geven. Deze laatste moet dit muntje op zijn **"Mijn boerderij"** bord kunnen plaatsen. Als de speler die zich heeft vergist nog geen muntjes heeft of wanneer alle andere spelers dezelfde muntjes hebben, dan gebeurt er niets.

## Einde van de partij

De eerste speler die de 6 plekken van zijn **boerderij** compleet heeft **wint de partij**.

**NB:** u kunt de tijd van de partij aanpassen door het aantal plekken dat men compleet moet maken te verkleinen of te vergroten (3 plekken bijvoorbeeld).

Ma ferme - My farm - Mi granja  
Mein Bauernhof - La mia fattoria  
Mijn boerderij

CHAMPS - FIELDS  
CAMPOS - FELD  
CAMPPI - AKKERS

POTAGER  
VEGETABLE GARDEN  
HUERTO  
GEMÜSEGARTEN  
ORTO  
MOESTUIN

VERGER - ORCHARD  
VERGEL  
OBSTGARTEN  
FRUTTETO  
BOOMGAARD



POULAILLER  
HEN HOUSE  
GALLINERO  
HÜHNERSTALL  
POLLALIO  
KIPPENHOK

BERGERIE  
SHEEP PEN - REDIL  
SCHAFFSTALL  
OVILE  
SCHAPENHOK

ETABLE - BARN  
ESTABLO  
KUHSTALL  
STALLA  
KOESTAL

Palets en bois - Wooden disks  
Palés de madera - Spielsteine aus Holz  
Dischetti in legno  
Houten schijven



Blé > Eau > Farine <b>FIELDS</b> Wheat > Water > Flour	Pousse > Compost > Légume <b>VEGETABLE GARDEN</b> Seedling > Compost > Vegetable	Arbre > Soleil > Fruit <b>ORCHARD</b> Tree > Sun > Fruit	Mouton > Foin > Laine <b>SHEEP PEN</b> Sheep > Hay > Wool	Vache > Herbe > Lait <b>BARN</b> Cow > Grass > Milk	Poule > Graines > Œuf <b>HEN HOUSE</b> Hen > Seeds > Egg
CAMPOS Trigo > Agua > Harina	HUERTO Brote > Compost > Verdura	VERGEL Árbol > Sol > Fruta	REDIL Oveja > Heno > Lana	ESTABLO Vaca > Hierba > Leche	GALLINERO Gallina > Granos > Huevo
FELD Weizen > Wasser > Mehl	GEMÜSEGARTEN Sprössling > Kompost > Gemüse	OBSTGARTEN Obstbaum > Sonne > Obst	SCHAFFSTALL Schaf > Heu > Wolle	KUHSTALL Kuh > Gras > Milch	HÜHNERSTALL Huhn > Körner > Ei
CAMPPI Grano > Acqua > Farina	ORTO Germoglio > Compost > Ortaggio	FRUTTETO Albero > Sole > Frutto	OVILE Pecora > Fieno > Lana	STALLA Mucca > Erba > Latte	POLLAIO Gallina > Grano > Uova
AKKERS Tarwe > Water > Meel	MOESTUIN Gewas > Compost > Groente	BOOMGAARD Boom > Zon > Fruit	SCHAPENHOK Schaap > Hooi > Wol	KOESTAL Koe > Gras > Melk	KIPPENHOK Kip > Zaad > Ei

## Pour aller plus loin...



### Le verger

On y cultive des **arbres fruitiers**. Pour pousser, ils ont notamment besoin de **soleil**. Ils donneront de délicieux **fruits** qui seront cueillis une fois mûrs. Ainsi, pommes, poires, prunes, pêches et bien d'autres fruits sont cultivés pour le plaisir de nos papilles !



### Le champ

C'est le lieu de culture de nombreuses céréales, le **blé** par exemple. Très gourmand en **eau**, il faut souvent l'arroser. Une fois récolté, il est transformé en **farine** pour confectionner du pain ou de bons gâteaux ! Miam !



### Le potager

On y sème des graines ou on y plante de **jeunes pousses**. Le fermier ajoute du **compost** pour enrichir la terre afin de fournir aux pousses tous les éléments dont elles ont besoin. Elles fourniront alors de beaux **légumes**, comme des carottes, des choux, des courgettes, des poireaux ou des concombres.



### Le poulailler

C'est la maison des **poules**. Elles ont très bon appétit et se nourrissent de tout ce qui leur passe sous le bec : vers de terre, épluchures... Le fermier leur donne également tous les jours un mélange de **graines**. Elles en raffolent ! Elles donneront de bons **œufs**. Si les conditions sont bonnes, elles peuvent pondre un œuf par jour.



### La bergerie

La bergerie est le lieu de vie des **moutons**. L'été, ils paissent l'herbe dans les prairies. En hiver, le fermier leur donne du **foin**. Au moins une fois par an, il tond ses moutons pour récupérer la **laine**. Elle permettra de confectionner des vêtements bien chauds. Les mâles sont aussi élevés pour leur viande et les femelles pour leur lait.



### L'étable

La **vache** passe la plus grande partie de son temps à brouter de l'**herbe**. Deux fois par jour, le fermier les traite pour récupérer le **lait**. Il pourra être transformé en beurre, en fromage, en yaourts, ou consommé tel quel. Certaines races de vache peuvent également être élevées pour leur viande.

## More information...



### The orchard

It is the place where fruit **trees** are grown. They need **sun** to grow. They will produce delicious **fruit** that will be picked when it is ripe. Apples, pears, plums, peaches and many other fruit are grown in the orchard for us to enjoy!



### The field

It is the place where many cereals, including **wheat** for example, are grown. They need a lot of **water**. Once harvested, wheat is transformed into **flour** to make bread or delicious cakes! Yummy!



### The vegetable garden

is the place where seeds are sown or **young seedlings** are planted. The farmer adds **compost** to enrich the soil to provide the seedlings with all the nutrients they need. They will then produce fine **vegetables**, such as carrots, cabbages, zucchini, leeks or cucumbers.



### The hen house

It is the place where **hens** live. They are always very hungry and will peck at anything they can: earthworms, peelings, etc. The farmer also gives them a mixture of **seeds** every day. They love it! They will produce nice **eggs**. If the conditions are right, they can lay one egg per day.



### The sheep pen

The sheep pen is where **sheep** live. In summer, they graze grass in the meadows. In winter, the farmer gives them **hay**. At least once a year, the farmer shears the sheep for their **wool** to make nice warm clothing. The males are also raised for their meat and the females for their milk.



### The barn

**Cows** spend most of their time grazing **grass**. The farmer **milks** them twice a day. This can then be transformed into butter, cheese and yoghurt or consumed as it is. Some breeds of cow can also be raised for their meat.

## Para profundizar...



### El vergel

En él se cultivan **árboles frutales**. Para que crezcan, necesitan ante todo **sol**. Dan deliciosos **frutos** que se recogen cuando están maduros. Así, manzanas, peras, ciruelas, melocotones y muchas otras frutas se cultivan para disfrute de los paladares.



### El campo

Es el lugar donde se cultivan muchos cereales, como el **trigo**. Como requiere mucha **agua**, hay que regarlo con frecuencia. Una vez recogido, se transforma en **harina** para elaborar pan o deliciosos pasteles. ¡Nam!



### El huerto

Se siembran las simientes o se plantan los **brotes**. El granjero añade **compost** para enriquecer la tierra con el fin de proporcionar a los brotes todos los elementos que necesitan. Así producirán buenas **verduras**, como zanahorias, coles, calabacines, puerros o pepinos.



### El gallinero

Es la casa de las **gallinas**. Tienen mucho apetito y se alimentan de todo lo que pasa por debajo de su pico: gusanos, peladuras, etc. El granjero también les da todos los días una mezcla de **grano**. ¡Algo que les vuelve locas! Luego, pondrán hermosos **huevos**. Si las condiciones son buenas, pueden poner un huevo al día.



### El redil

El redil es el lugar donde viven las **ovejas**. En verano, pacen la hierba en las praderas. En invierno, el granjero les da **heno**. Al menos un vez al año, esquila a las ovejas para recoger la **lana**. Así, se pueden confeccionar prendas bien abrigadas. Los machos también se crían por su carne, y las hembras, por su leche.



### El establo

La **vaca** pasa la mayor parte del tiempo rumiando **hierba**. Dos veces al día, el granjero las ordeña para recoger la leche. Esta **leche** se puede transformar en mantequilla, queso o yogures o consumirse tal cual. Algunas razas de vacas también se crían por su carne.

## Wenn Sie das Thema vertiefen möchten...



### Der Obstgarten

Im Obstgarten werden **Obstbäume** angebaut. Um zu wachsen, brauchen sie vor allem **Sonne**. Sie geben leckeres **Obst**, das geerntet wird, sobald es reif ist. Im Obstgarten werden Äpfel, Birnen, Pflaumen, Pfirsiche und noch andere Obstsorten angebaut, die wir so gern mögen!



### Das Feld

Auf dem Feld werden viele Getreidesorten angebaut, wie zum Beispiel der **Weizen**. Der Weizen braucht viel **Wasser** und muss oft gegossen werden. Nach der Ernte wird er zu **Mehl** verarbeitet, womit Brot oder Kuchen gebacken werden. Lecker!



### Der Gemüsegarten

Im Gemüsegarten werden junge **Sprösslinge** eingepflanzt. Der Bauer mischt nährstoffreichen **Kompost** unter die Erde. Aus den Sprösslingen wird leckeres **Gemüse** wie Möhren, Kohl, Zucchini, Porree oder Gurken.



### Der Hühnerstall

Im Hühnerstall sind die **Hühner** zuhause. Sie haben immer Hunger und picken alles auf, was sie finden: Regenwürmer, Gemüseschalen... Der Bauer gibt ihnen auch täglich eine Mischung aus **Körnern**. Das mögen sie besonders gern! Unter guten Voraussetzungen kann ein Huhn jeden Tag ein Ei legen.



### Der Schafstall

Im Schafstall leben die **Schafe**. Im Sommer fressen sie das Gras von den Weiden. Im Winter füttert der Bauer sie mit **Heu**. Mindestens einmal im Jahr werden sie geschoren. Aus ihrer **Wolle** werden warme Anziehsachen hergestellt. Die männlichen Schafe werden auch für ihr Fleisch und die weiblichen Tiere für ihre Milch gezüchtet.



### Der Kuhstall

Die **Kuh** verbringt ihre meiste Zeit damit, zu **grasen**. Zweimal am Tag melkt der Bauer sie, um ihre **Milch** zu gewinnen. Die Milch wird zu Butter, Käse oder Joghurt verarbeitet oder einfach so getrunken. Manche Kuhrassen werden auch für ihr Fleisch gezüchtet.

## Per approfondire...



### Il frutteto

Vi si coltivano **alberi** da frutta. Per crescere, hanno bisogno soprattutto di **sole**. Produrranno **frutti** deliziosi che saranno raccolti una volta giunti a maturazione. Quindi mele, pere, prugne, pesche e molti altri frutti vengono coltivati per il piacere delle nostre papille!



### Il campo

È il luogo della coltura di molti cereali, come il **grano** ad esempio che necessita di molta **acqua**, per cui va innaffiato spesso. Una volta raccolto, viene trasformato in **farina** per produrre pane e ottimi dolci! Ahm!



### L'orto

Vi si seminano semi o vi si piantano piccoli **germogli**. Il contadino aggiunge del **compost** per arricchire il terreno al fine di fornire ai germogli gli elementi di cui hanno bisogno. Essi forniranno begli **ortaggi**, come carote, cavoli, zucchine, porri o cetrioli.



### Il pollaio

È la casa delle **galline**. Queste ultime hanno molta fame e si nutrono di tutto quello che si ritrovano sotto il becco: vermi da terra, bucce, ecc. Il contadino dà loro tutti i giorni un mix di **granaglie** di cui sono molto ghiotte! Produrranno ottime **uova**. Se le condizioni sono buone, possono deporre anche un uovo al giorno.



### L'ovile

L'ovile è il luogo di vita delle **pecore**. D'estate, pascolano l'erba nei prati. D'inverno, il contadino le nutre con del **fieno**. Almeno una volta all'anno, le tosa per ricavare la **lana** utile per la produzione di abiti molto caldi. I maschi sono allevati anche per la loro carne e le femmine per il loro latte.



### La stalla

La **mucca** passa gran parte del suo tempo a brucare l'**erba**. Due volte al giorno il contadino le munge per ottenere il **latte** che potrà essere consumato puro o trasformato in burro, formaggio, yogurt. Alcune razze di mucca possono anche essere allevate per la loro carne.

## Voor meer informatie...



### De boomgaard

Hier teelt men **fruitbomen**. Om te groeien hebben zij vooral **zon** nodig. Ze zullen heerlijke vruchten geven die geplukt worden als ze rijp zijn. Zo worden er appelen, peren, pruimen, perziken en nog veel meer soorten **fruit** geteeld om onze smaakpapillen te verwennen!



### De akker

Dit is de plaats waar tal van granen worden geteeld, zoals **tarwe**. Ze hebben veel **water** nodig, dus we moeten ze vaak begieten. Wanneer ze geoogst zijn wordt er heel veel gemaakt om er later brood of lekkere taarten mee te bakken! Mjam!



### De moestuin

Hier zaait met zaadjes of plant men jonge **gewassen**. De boer voegt **compost** toe om de grond te verbeteren om de gewassen alle grondstoffen te geven die ze nodig hebben. Zij produceren vervolgens mooie **groenten**, zoals wortelen, kolen, courgetten, prei of komkommers.



### Het kippenhok

Dit is het huis van de **kippen**. Ze hebben een grote eetlust en ze voeden zich met alles wat onder hun snavel komt: aardwormen, schillen... De boer geeft ze ook elke dag een mengeling van **zaden**. Daar zijn ze dol op! Ze zullen lekkere **eieren** leggen. In goede omstandigheden kunnen ze een ei per dag leggen.



### Het schapenhok

Het schapenhok is de plaats waar de **schapen** leven. In de zomer grazen ze gras in de prairies. In de winter geeft de boer ze **hooi**. Minstens één keer per jaar scheert hij de schapen om de **wol** te verzamelen. Hiermee kunnen warme kledingstukken worden gemaakt. De mannetjes worden ook gekweekt voor hun vlees en de vrouwtjes voor hun melk.



### De koestal

De **koe** brengt het grootste deel van haar tijd door met **gras** grazen. Twee keer per dag worden ze door de boer gemolken om de **melk** op te vangen. Vervolgens kan men er boter, kaas, yoghurt van maken, of we kunnen ze gewoon zo drinken. Sommige koeienrassen kunnen ook worden gekweekt voor hun vlees.



# Aide-mémoire - Reminder Recordatorio - Hilftafel Promemoria - Geheugensteuntje



	Face « UP » : Attraper jusqu'à 3 palets du même lieu.	"UP" side: Pick up a maximum of 3 disks for the same place.	Cara «UP»: Coger hasta 3 palés del mismo lugar.	Seite „UP“: Bis zu 3 Spielsteine des gleichen Ortes aufnehmen.	Lato "UP": prendere fino a tre dischetti dello stesso luogo.	"UP" zijde: Maximum 3 schijven pakken van dezelfde plaats.
	Face « Tournesol » : Faire un tour sur soi-même.	"Sunflower" side: Turn around in a circle.	Cara «Girasol»: Dar una vuelta sobre sí mismo.	Seite „Sonnenblume“: Sich einmal um sich selbst drehen.	Lato "Girasole": fare un giro su se stessi.	"Zonnebloem" zijde: Een keer ronddraaien.
	Face « Main gauche » rouge : Utiliser uniquement la main gauche.	Red "Left Hand" side: Use your left hand only.	Cara «Mano izquierda» roja: Utilizar solo la mano izquierda.	Seite „Linke Hand“ rot: Nur die linke Hand benutzen.	Lato "mano sinistra" rossa: utilizzare solo la mano sinistra.	Rode "linkerhand" zijde: Enkel de linkerhand gebruiken.
	Face « Main droite » verte : Utiliser uniquement la main droite.	Green "Right Hand" side: Use your right hand only.	Cara «Mano derecha» verde: Utilizar solo la mano derecha.	Seite „Rechte Hand“ grün: Nur die rechte Hand benutzen.	Lato "mano destra" verde: utilizzare solo la mano destra.	Groene "rechterhand" zijde: Enkel de rechterhand gebruiken.
	Face « Récolte » : Gagner un jeton supplémentaire de son choix.	"Harvest" side: Win an extra token of your choice.	Cara «Recogida»: Ganar una ficha adicional a elegir.	Seite „Ernte“: Ein zusätzliches Spielplättchen seiner Wahl aufnehmen.	Lato "Raccolto": vincere un gettone supplementare di propria scelta.	"Oogst" zijde: Een extra muntje winnen van zijn keuze.
	Face « Renard » : Voler un jeton supplémentaire à un autre joueur.	"Fox" side: Steal an extra token from another player.	Cara «Zorro»: Robar una ficha adicional a otro jugador.	Seite „Fuchs“: Einen Mitspieler ein zusätzliches Spielplättchen klauen.	Lato "Volpe": rubare un gettone supplementare a un altro giocatore.	"Vos" zijde: Een extra muntje stelen van een andere speler.



5+

[www.bioviva.com](http://www.bioviva.com)