

Farmeroo!



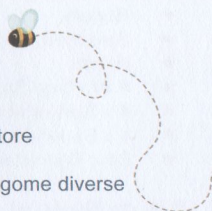
Quantum Magic B.V. The Netherlands
www.quantummagic.com
tel: +31 (0)497-38 79 38
Raambrug 2, 5531 AG, Bladel



Essendo il primo gioco della linea "Il mio primo gioco da tavolo", **Farmeroo!** è stato creato appositamente per essere il punto di partenza ideale per i bambini. **Farmeroo!** è adatto a tutti i bambini di età superiore ai 4 anni. Una partita con 4 giocatori ha una durata di circa 40 minuti.

Componenti:

- ★ Regolamento
- ★ Tavolo da gioco
- ★ Dado
- ★ 4 x pedine colorate
- ★ 4 x tavole da gioco, 1 per ogni giocatore
- ★ 4 x sagome di contadino
- ★ 24 x sagome di animali, 4 set di 6 sagome diverse



Accidenti, il contadino ha lasciato di nuovo il cancello aperto... Alcuni simpatici animali del contadino vagano fuori dalla fattoria. Il contadino si è precipitato sul suo trattore per cercarli tutti, ma si è subito perso. Fortunatamente, sua moglie sa chi lo può aiutare. Saresti così gentile da aiutare il contadino e i suoi animali a tornare nella fattoria?

Obiettivo del gioco:

L'obiettivo di **Farmeroo!** è di raccogliere tutte le 6 diverse sagome di animali e la sagoma del contadino. Il primo giocatore che porta il contadino e gli animali nella fattoria è il vincitore!

Inizio del gioco:

Tutti i giocatori hanno davanti a sé il proprio tavolo da gioco e posizionano la propria pedina sul trattore del colore corrispondente. Il primo giocatore viene determinato con un lancio di dado.

Panoramica del gioco:

- ★ I turni proseguono in senso orario.
- ★ Tira il dado per determinare il numero di passi da fare durante il tuo turno. Ogni quadrato sul tavolo da gioco conta come un passo.
- ★ Se alla fine del tuo turno capiti su un quadrato che ritrae un animale, puoi prendere la sagoma corrispondente dal centro del tavolo da gioco. Richiamalo facendo il suo verso!
- ★ Se alla fine del tuo turno capiti su un quadrato che ritrae il contadino, puoi prendere la sua sagoma dal centro del tavolo da gioco. Portalo a casa riproducendo il suono del trattore!
- ★ Se alla fine del tuo turno capiti su un quadrato che ritrae la moglie del contadino, puoi prendere qualsiasi sagoma dal centro del tavolo da gioco e metterla sul tuo tavolo. La moglie del contadino sa cosa fare!

Con el honor de ser el primer juego en la serie Mi Primer Juego de Mesa, ¡**Farmeroo!** ha sido diseñado específicamente como el punto de partida ideal para niños. La edad para jugar ¡**Farmeroo!** es de 4 años en adelante. Una sesión con cuatro jugadores tomará alrededor de 40 minutos.

Contenido:

- ★ Instructivo
- ★ Tablero
- ★ Dado
- ★ 4x piezas de colores
- ★ 4x tableros individuales, 1 para cada jugador
- ★ 4x fichas del granjero
- ★ 24x fichas de animales, 4 conjuntos de 6 animales diferentes

Cielos, el granjero ha dejado la compuerta abierta otra vez... Algunos animales juguetones del granjero han escapado del campo de la granja. El granjero ha montado en su tractor para rodearlos a todos, pero se ha perdido rápidamente en el intento. Afortunadamente, la esposa del granjero sabe quién lo puede ayudar. ¿Serías tan amable de ayudar al granjero y a sus animales a encontrar el camino de vuelta a casa?

Objetivo del juego:

¡**Farmeroo!** consiste en coleccionar objetos y ganar la carrera. El objetivo es coleccionar todas las 6 diferentes fichas de animales y la ficha del granjero. El primero jugador que devuelva a todos los animales y al granjero a la granja, ¡será el ganador!

Comienzo del juego:

Cada jugador coloca su tablero individual frente a sí, y coloca la pieza de color que haya elegido sobre el tractor del color correspondiente en el tablero de juego. Se determina el jugador que comenzará con el lanzamiento del dado.

Resumen del juego

- ★ Los turnos se suceden en el sentido de las manecillas del reloj.
- ★ Lance el dado para determinar el número de casillas que avanzará sobre el tablero de juego durante su turno. Las casillas del tablero se avanzan de una en una.
- ★ Si al terminar su turno se encuentra en una casilla con un animal, podrá recoger la ficha correspondiente a ese animal del centro del tablero de juego. ¡Atraiga al animal imitando el sonido que éste haga!
- ★ Si al terminar su turno se encuentra sobre la casilla con el granjero, podrá recoger la ficha del granjero del centro del tablero de juego.
- ★ ¡Guíelo a casa imitando el sonido del tractor!
- ★ Si al terminar su turno se encuentra sobre la casilla con la esposa del granjero, podrá recoger cualquier ficha que le haga falta y colocarla sobre su tablero individual.
- ★ ¡La esposa del granjero sabrá muy bien qué hacer!

Als het eerste spel in de 'My First Board Game' lijn is **Farmeroo!** specifiek ontworpen als het ideale startpunt voor kinderen. **Farmeroo!** is geschikt voor leeftijden vanaf 4 jaar. Een spel met vier spelers duurt ongeveer 40 minuten.

Onderdelen:

- ★ regelboekje
- ★ spelbord
- ★ dobbelsteen
- ★ 4 x gekleurde pionnen
- ★ 4 x spelerbord, een voor elke speler
- ★ 4 x boertegel
- ★ 24 x dierentegel, 4 sets van 6 verschillende dierentegels

O jee!, de boer heeft het hek weer opengelaten... De dartele dieren van de boer zijn van de boerderij afgedwaald. De boer is in zijn trekker gesprongen om ze allemaal te verzamelen, maar is nu zelf ook verdwaald. Gelukkig weet de boerin wie kan helpen. Zou jij zo vriendelijk willen zijn om de boer en zijn dieren te vinden en ze terug te brengen naar de boerderij?

Doel van het spel:

Farmeroo! is een verzamel- en racespel. Het doel is om alle 6 verschillende dierentegels en de boertegel te verzamelen. De eerste speler die alle dieren en de boer terug brengt, is de winnaar!

Begin van het spel:

Alle spelers hebben hun spelerbord voor zich en plaatsen hun pion op de trekker met bijhorende kleur op het spelbord. Bepaal de beginnende speler met de dobbelsteen.

Spel overzicht:

- ★ Je bent met de klok mee aan de beurt.
- ★ Rol een dobbelsteen om het aantal stappen te bepalen die je tijdens je beurt op het spelbord neemt.
- ★ Elk vakje op het spelbord telt als een stap.
- ★ Als je beurt eindigt op een vak met een dier mag je de bijhorende dierentegel pakken van het midden van het bord. Lok het door het geluid van het dier te maken!
- ★ Als je beurt eindigt op een vak met de boer, mag je de boertegel pakken van het midden van het bord. Wijs hem naar huis door het geluid van de trekker te maken!
- ★ Als je beurt eindigt op een vak met de boerin, mag je een ontbrekende tegel pakken van het midden van het bord. De boerin weet wat ze moet doen!



Farmeroo!



Quantum Magic B.V. The Netherlands
www.quantummagic.com
tel: +31 (0)497-38 79 38
Raambrug 2, 5531 AG, Bladel

QUANTUM MAGIC



As the first game in the My First Board Game line, **Farmeroo!** is specifically designed to be the ideal starting point for children. **Farmeroo!** is suitable for ages 4+. A game with four players takes about 40 minutes.

Components:

- ★ rulebook
- ★ game board
- ★ die
- ★ 4 x colored playing piece
- ★ 4 x player board, 1 for each player
- ★ 4 x farmer tile
- ★ 24 x animal tile, 4 sets of 6 different animal tiles

Oh dear, the farmer left the gate open again...
Some of the farmer's frolicking animals wandered off the farmyard. The farmer jumped into his tractor to round them all up, but quickly got lost himself. Luckily, the farmer's wife knows who can help. Would you be so kind to help the farmer and his animals find their way back to the farm?

Objective of the game:

Farmeroo! is a collect and race game.
The objective is to collect all 6 different animal tiles and the farmer tile. The first player who brings back all the animals and the farmer, is the winner!

Start of the game:

All players have their player boards in front of them and place their playing piece on the farm tractor of the corresponding color on the game board. Determine the starting player with a die roll.

Game overview:

- ★ You take turns in a clockwise manner.
- ★ Roll the die to determine the number of steps you must take on the game board during your turn. Each square on the game board counts as one step.
- ★ If your turn ends on a square with an animal, you may pick the corresponding animal tile from the center of the game board.
Lure it by making the sound of the animal!
- ★ If your turn ends on the farmer, you may pick the farmer tile from the center of the game board. Lead him home by making the sound of the tractor!
- ★ If your turn ends on the farmer's wife, you may pick any missing tile and place it into your player's board.
The farmer's wife knows what to do!

En tant que premier jeu de société de ma ligne "My first board game line", **Farmeroo!** est spécialement conçu pour être le tout premier jeu pour les enfants. Farmeroo ! Convient aux enfants de 4 ans et plus. Une partie composée de quatre joueurs dure 40 minutes.

Composition:

- ★ règlement
- ★ plateau de jeu
- ★ dé
- ★ 4 x pions de couleurs
- ★ 4 x plateau de jeu, 1 pour chaque joueur
- ★ 4 x mosaïques fermier
- ★ 24 x mosaïques animales, 4 lots de 6 différentes mosaïques animales

Oh Non, le fermier a encore laissé la porte ouverte...
Plusieurs animaux appartenant au fermier se sont échappés de la ferme. Le fermier a sauté sur son tracteur pour les rassembler tous ensemble, mais il s'est aussi perdu.
Heureusement, sa femme sait qui peut les aider. Serais-tu assez gentil pour aider le fermier et ses animaux à retrouver leur chemin jusqu'à la ferme?

Objectif du jeu:

Farmeroo! est un jeu de collecte et de rapidité. L'objectif est de récupérer les 6 différentes mosaïques animales et la mosaïque du fermier. Le gagnant est le premier joueur qui réussit à rapporter tous les animaux et le fermier.

Début du jeu:

All players have their player boards in front of them and place their playing piece on the farm tractor of the corresponding color on the game board. Determine the starting player with a die roll.

Présentation du déroulement du jeu:

- ★ Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
- ★ Jetez le dé afin de déterminer le nombre de pas que vous devez faire sur le plateau de jeu pendant votre tour. Chaque carré du jeu compte pour un pas.
- ★ Si pendant votre tour vous tombez sur une case avec un animal, vous pouvez prendre la mosaïque de l'animal correspondant situé au centre du jeu.
Prenez-la en imitant le son de l'animal.
- ★ Si vous tombez sur le fermier, vous pouvez prendre la mosaïque lui correspondant situé au centre du jeu. Ramenez-le à la maison en imitant le bruit du tracteur!
- ★ Si vous tombez sur la case avec la fermière, vous pouvez choisir n'importe quelle mosaïque et la placer sur l'un des joueurs. La fermière sait ce qu'il faut faire!

Als erstes Spiel in der Mein Erstes Brettspiel Serie ist **Farmeroo!** extra dafür designed um einen idealen Anfangspunkt für Kinder zu bieten. Farmeroo ist geeignet für Kinder ab 4+. Ein Spiel mit 4 Spielern dauert ca. 40 Minuten.

Zubehör:

- ★ Regeln
- ★ Spielbrett
- ★ Würfel
- ★ 4 x farbige Spielsteine
- ★ 4 x Spielerbrett, 1 für jeden Spieler
- ★ 4 x Bauernkarten
- ★ 24 x Tierkarten, 4 Sets von 6 verschiedenen Tierkarten

Oh je, der Bauer hat schon wieder das Gatter offen gelassen...
Manche der entdeckungslustigen Tiere des Bauern sind zur Farm gegangen. Der Bauer ist in seinen Traktor gesprungen um sie alle zu umzingeln, aber er hat sich selbst schnell verlaufen.
Zum Glück weiss die Frau des Bauern wer helfen kann. Würdest du so nett sein um dem Bauern und seinen Tieren zu helfen den Weg zurück zur Farm zu finden?

Ziel des Spiels:

Farmeroo! Ist ein Sammel- und Rennspiel. Das Ziel ist es um alle 6 verschiedenen Tierkarten und die Bauernkarte zu sammeln. Der Spieler der als erstes alle Tiere und den Bauer zurückbringt hat gewonnen!

Spielbeginn:

Alle Spieler haben ihre Spielerbrette vor sich und setzen ihren Spielstein auf den Farmtraktor der die angezeigte Farbe auf dem Spielbrett hat. Bestimme durch Würfeln wer anfängt.

Spielübersicht:

- ★ Jeder Spieler spielt abwechselnd im Uhrzeigersinn
- ★ Roll den Würfel um zu bestimmen wie viele Schritte du auf dem Spielbrett gehen must wenn du dran bist. Jedes Quadrat auf dem Spielbrett zählt als ein Schritt.
- ★ Falls du auf dem Tierfeld landest darfst du die passende Tierkarte von der Mitte des Spielbretts nehmen.
Lock es dadurch an das du das Geräusch des passenden Tieres machst!
- ★ Falls du auf dem Bauernfeld landest darfst du die Bauernkarte von der Mitte des Spielbretts nehmen. Mach Traktorgeräusche um ihn nach Hause zu bringen!
- ★ Falls du auf der Bauernfrau landest darfst du jedes Stück was dir noch fehlt nehmen und es auf dein Spielbrett setzen. Die Bauernfrau Weiss was sie tun muss!