

FARMER JONES

D

Ein lustiges Geräusche-Suchspiel
von Brad Ross & Jim Winslow
für 2 bis 4 Spieler, ab 4 Jahren

Willkommen am Bauernhof von Farmer Jones! Leider ist Farmer Jones etwas vergesslich und merkt sich deshalb oft nicht, wo er seine Tiere und Gegenstände zurückgelassen hat. Helft ihm dabei, diese wieder zu finden! Hört genau hin, was gesucht wird und merkt euch die Position der verschiedenen Bilder. Dann kann nichts mehr schief laufen.

Spielinhalt

1 Startspieler - Plättchen



1 Spielanleitung



16 Bild-Plättchen mit unterschiedlichen Motiven: Ente, Esel, Fliege, Hahn, Hammer, Handsäge, Hund, Katze, Kuh, Kuhglocke, Motorsäge, Rasenmäher, Schaf, Schwein, Traktor, Wasserbrunnen

1 Soundbox in Form eines Wassertroges



Zusätzlich werden 2 AAA Batterien 1,5V benötigt. Batterien NICHT im Spiel enthalten!

Piatnik Spiel Nr. 663468

© Piatnik, 2020, Wien - Printed in Austria

EB20/21-0033 P0016231



Spielziel

Das Ziel ist, durch genaues Hinhören und Konzentration die gesuchten Motive zu finden und am Spielende die meisten Plättchen gesammelt zu haben.

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel: Löst alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln. Legt zwei 1,5V AAA Batterien in den Wassertrog ein. Siehe dazu „Das Einsetzen und Wechseln der Batterien“ am Ende der Spielanleitung. Lasst euch dabei am besten von einem Erwachsenen helfen.
- Auf der Unterseite des Wassertroges befindet sich der Ein- und Ausschalter. Schiebt diesen auf die Position D für die deutsche Sprache, um ihn einzuschalten. Das Spiel beginnt, wenn der blaue Knopf auf der Oberseite gedrückt wird. Wartet mit dem Drücken des Knopfes, bis ihr mit den Spielvorbereitungen fertig seid. (Drückt ihr aus Versehen zu früh, könnt ihr von Neuem starten, indem ihr den Schalter auf OFF und anschließend wieder auf D stellt).
- Legt alle Plättchen verdeckt auf den Tisch, mischt sie gut und legt sie anschließend zu einem Quadrat mit 4 x 4 Plättchen auf. Den Wassertrog stellt ihr neben den Plättchen bereit, sodass ihn alle Spieler gut erreichen können.

Spielablauf

Bestimmt einen Startspieler für die erste Runde. Er bekommt das Startspieler-Plättchen. Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Spiel geht immer genau über 16 Runden. In jeder Runde fragt Farmer Jones nach einem bestimmten Tier oder Gegenstand, dessen Abbildung sich unter einem der verdeckten Plättchen versteckt. Eine Runde endet dann, wenn das gesuchte Motiv entweder von einem Spieler unter einem Plättchen entdeckt wird, oder alle Spieler einmal an der Reihe waren, aber kein Spieler es findet.

Um das Spiel zu starten, drückt der Startspieler den blauen Knopf des Wassertroges. Ihr hört, wie sich Farmer Jones vorstellt. Nun drückt der Startspieler noch einmal. Sofort ertönt ein Geräusch gefolgt von Farmer Jones Stimme. Beides verrät, welches Tier oder welchen Gegenstand Farmer Jones gerade sucht.

Beispiel: Es ertönt ein Hundegebell und Farmer Jones sagt anschließend:
„Wo ist mein Hund?“

Danach darf der Startspieler EIN Plättchen aufdecken, und zwar so, dass alle Spieler das Motiv gut sehen können.

Richtig!

Hat er das gesuchte Motiv gefunden, darf er sich das Plättchen behalten und vor sich ablegen. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn Startspieler einer neuen Runde, bekommt das Startspieler-Plättchen, drückt den blauen Knopf des Wassertroges und hört genau zu, welches Motiv nun gesucht wird, und so weiter.

Falsch!

Hat der Startspieler ein Plättchen mit einem falschen Motiv aufgedeckt, legt er es OFFEN wieder an die Stelle zurück, von der er es genommen hat. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. OHNE den blauen Knopf des Wassertroges erneut zu drücken, deckt er ein Plättchen auf, unter dem er das gesuchte Motiv vermutet. Auf diese Weise wird so lange weitergespielt, bis entweder ein Spieler das gesuchte Motiv entdeckt, oder alle Spieler einmal an der Reihe waren, aber kein Spieler es findet. Danach beginnt die nächste Runde.

Plättchen, die offen in der Auslage liegen, werden vor Beginn einer neuen Runde wieder verdeckt. Startspieler ist jetzt der reihum nächste Spieler. Er bekommt das Startspieler-Plättchen, drückt den blauen Knopf und so weiter.



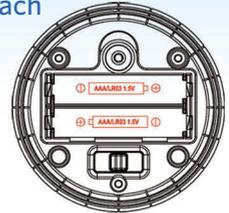
Spielende

Das Spiel endet, nachdem Farmer Jones nach dem 16. und damit letzten Motiv gefragt hat. Das erkennt ihr, wenn nach seiner Frage das Geräusch einer Hupe ertönt. Ihr spielt die Runde noch zu Ende. Nun zählt jeder seine gesammelten Plättchen. Das Spiel gewinnt, wer die meisten Plättchen gesammelt hat. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Anmerkung: Für ein neues Spiel muss die Soundbox aus und wieder neu eingeschaltet werden. Die Fragen von Farmer Jones werden durch ein Zufallsprinzip in jedem Spiel neu gereiht. So kommt garantiert keine Langeweile auf!

Das Einsetzen und Wechseln der Batterien

Farmer Jones funktioniert mit zwei 1,5V AAA Batterien (nicht enthalten). Batterien sollten nur von Erwachsenen gehandhabt und aus der Reichweite von Kindern gehalten werden. Zum Batteriewechsel ist die Schraube am Deckel des Batteriefachs auf der Unterseite des Wassertroges abzuschrauben, das Batteriefach zu öffnen und jede Batterie unter Beachtung der Polung einzusetzen (siehe Grafik). Danach ist der Deckel wieder auf das Batteriefach aufzusetzen und die Schraube festzudrehen. Die hier angeführten Sicherheits-hinweise sind zu beachten.



Batteriesicherheitshinweise

In Ausnahmefällen können Batterien auslaufen. Die auslaufende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das Produkt zerstören. Um ein Auslaufen von Batterien zu vermeiden, beachten Sie bitte folgende Hinweise:

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Herausnehmbare, wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen.
- Das Aufladen herausnehmbarer, wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare Nickel-Cadmium-Batterien miteinander kombinieren.
- Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen (immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln).
- Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden Batterietyps wie empfohlen verwenden.
- Darauf achten, dass die Batterien in der korrekten Polrichtung (+/-) eingelegt sind.
- Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Produkt entfernen.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Das Produkt zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen. Die im Produkt befindlichen Batterien können explodieren oder auslaufen.
- Batterien sicher und vorschriftsmäßig entsorgen.
- Verpackung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält!

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Wenn du zu „Farmer Jones“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oder an info@piatnik.com

Du findest uns auf  facebook.com/PiatnikSpiele

piatnik.com