

Brändi
BUUREJAHR
Spielanleitung

Spielanleitung



9+
Alter



2-5
Spieler



ca. 60
Min.

Das „neue“ Brändi BUUREJAHR in Anlehnung an das Kultspiel aus den 80er Jahren der Murmel Spielwerkstatt und Verlag AG.

Du übernimmst einen Bauernhof und bewirtschaftest ihn während zwei spannenden Jahren. Dabei spielen auch unerwartete Witterungseinflüsse eine Rolle. Du entscheidest über das Saatgut und die Tierhaltung, immer mit dem Ziel vor Augen, vorrangig den Dorfläden mit den eigenen Produkten beliefern zu können. Die „Buureziitig“ liefert Informationen zur Landwirtschaft und manchmal erhältst du auch persönliche Nachrichten, die das Potential in sich bergen, dein Schicksal zu verändern. Der Bauer mit dem nötigen Quäntchen Glück und der richtigen Strategie gewinnt das Spiel.

Spielzubehör

1 Spielschachtel = Genossenschaft

1 Spielplan

4 Dorfläden (für 2, 3, 4 oder 5 Spieler)

5 Bauernhöfe mit 15 ha Feldern

1 Spielstein „Sonne“

2 Würfel

20 Obstbaum-Plättchen

Je 20 Gemüse-Plättchen (Wintergemüse, Salat, Kartoffeln, Rübli und Zuckerrüben)

Je 30 Obst- und Getreideplättchen

Je 20 Viehplättchen (Milchkühe, Mastkälber und Schweine)

40 Milchkannen-Plättchen

30 Kompostwürfel, klein

10 Kompostwürfel, gross

50 Holzwaren (Holzstäbchen)

18 Karten „Buureziitig“

18 Karten „Persönliche Nachricht“ (Couvert)

5 Karten „Versicherung“ (Sparschwein)

220 Geldscheine (100×10'000, 40×5'000, 40×2'000, 40×1'000)

1 Spielanleitung

2 Kurzanleitungen

Überarbeitete Fassung

Bernhard Kläui

Design by

Christoph Barmettler und Hugo Total



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr, da kleine Teile verschluckt werden können. Bitte bewahren Sie diesen Hinweis für eine eventuelle Korrespondenz auf.

Spielidee und Spielziel

Alle Spieler versuchen, ihren Bauernhof optimal zu bewirtschaften. Sie hoffen, dass die angebauten Pflanzen alle witterungsbedingten Einflüsse schadlos überstehen und auch die Viehzucht und die Milchwirtschaft zum Erfolg beitragen. So soll sich die wirtschaftliche Situation für den Bauernstand positiv entwickeln. Ihr Ziel ist es, in erster Linie Ihre Produkte an den Dorfladen oder die Genossenschaft zu verkaufen. Dafür erhalten sie Geld und wertvollen Kompost. Alle Spieler bewirtschaften ihren Bauernhof zwei Jahren (zwei Spielrunden) lang. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Schluss.

Spielvorbereitung

Der Spielplan zeigt den Ablauf eines Bauernjahrs mit verschiedenfarbigen Produkt- und Aktionsfeldern. Die Sonne wird, als Spielstein für alle Spieler, auf das orange Feld „Neujahr“ gesetzt und die beiden Würfel bereit gelegt.

Neben den Spielplan wird jener Dorfladen hingelegt, welcher der Spieleranzahl entspricht. Daneben kommen die kleinen und grossen Kompostwürfel, Milchkannen- und Obstplättchen, Versicherungskarten und die verdeckten Stapel der separat gemischten Karten „Buureziitig“ und „Persönliche Nachricht“. Auf die andere Seite des Spielplans wird die Spielschachtel als Genossenschaft gelegt (Verwaltung Plättchen, Holz und Geld). Jeder Spieler wählt einen Bauernhof und nimmt 100'000.– in beliebigen Geldscheinen.

Abb. 1

Die Bauernhöfe zeigen eine Tabelle der verschiedenen Produkte mit deren Kauf- und Ernte-/Verkaufspreisen, sowie Erlösen für das Schlachten und Baumfällen. Zudem hat jeder Bauernhof 15 leere ha Felder (1 Feld = 1 ha) für den Anbau von Pflanzen und die Tierhaltung.

Spielstart

Spieler, die eine einjährige Versicherung gegen bestimmte Witterungsschäden abschliessen möchten, bezahlen 5000.– an die Genossenschaft und erhalten eine Versicherungskarte. Sie vergütet im Schadenfall der versicherten Ereignisse den Verkaufspreis der Produkte gemäss Bauernhof-Tabelle.

Nun entscheidet jeder Spieler, wie viele Milchkühe und Obstbäume er kaufen will. Er legt die Plättchen auf beliebige Felder seines Bauernhofs und bezahlt der Genossenschaft den entsprechenden Kaufpreis. Beachte: während des Jahres müssen auch Lebensunterhalts- und andere Kosten bezahlt werden können.

Beispiel

2 Obstbäume zu je 15'000.– und 2 Milchkühe zu je 10'000.–.

Abb. 1

- | | |
|-------------------------------------|------------------------|
| A Spielschachtel/
Genossenschaft | H Buureziitig |
| B Plättchen | I Versicherungskarte |
| C Holz | J Dorfladen |
| D Geld | K Kompostwürfel |
| E Spielplan | L Milchkannenplättchen |
| F Sonne | M Obstplättchen |
| G Persönliche Nachricht | N Bauernhof |



Spielablauf

Der Spieler, der zuletzt Milch getrunken hat, wird Startspieler. Danach wird reihum gespielt.

Sonne ziehen

Der Spieler am Zug wirft beide Würfel und entscheidet, ob er die Sonne um die höhere oder niedrigere Augenzahl vorwärts ziehen will. Müsste die Sonne auf einem Feld mit Steinhaufen vorbei gezogen werden, darf der Spieler übrige Augenzahlen verfallen lassen und den Zug auf diesem Feld beenden. Würde die Sonne ihren Zug auf einem braunen Feld beenden, darf sie ein Feld weiter gezogen werden. Erreicht die Sonne das Neujahr- oder ein blaues Stop-Feld verfallen überzählige Augenzahlen.

Produkte kaufen, anbauen (Pflanzen, Tiere, Holz), Persönliche Nachricht und Buureziitig
Gelangt die Sonne auf ein graues Produkt-Feld, darf nur der Spieler am Zug die Aktion ausführen. Wird die Sonne auf ein weisses Produkt-Feld gezogen, dürfen alle Spieler reihum – beginnend beim Spieler am Zug – die auf dem Feld abgebildeten Produkte in beliebiger Anzahl von der Genossenschaft kaufen. Bei den Feldern „Holz“ dürfen jeweils nur maximal drei Einheiten Holz zu 2000.– gekauft werden. Sie bezahlen den Kaufpreis gemäss Bauernhoftabelle an die Genossenschaft und nehmen die entsprechenden Plättchen, welche auf die Felder ihres Bauernhofs gelegt werden. Es können nicht mehr Plättchen gelegt werden als Felder vorhanden sind. Holzwaren werden ausserhalb der Felder auf den Bauernhof gelegt.

Abb. 2

Landet die Sonne auf einem weissen „Buureziitig“-Feld, nimmt nur der Spieler am Zug die oberste Karte und

liest sie vor. Die Anweisung der Karte betrifft jedoch immer alle Spieler. Sie wird sofort ausgeführt und danach wird die Karte unter den Stapel gelegt.

Ist die Sonne auf einem weissen Feld „Buureziitig“, oder auf einem grauen Feld „Persönlicher Nachricht“ nimmt der Spieler am Zug die oberste Karte des betreffenden Stapels und liest vor. Der oder die betroffenen Spieler führen die Aktion sofort aus. Wenn nichts anderes vermerkt ist, wird die Karte danach unter den Stapel gelegt.

Spezielle Aktionen (Felder auf dem Spielplan)

Lottogewinn

Der Spieler am Zug wirft beide Würfel und erhält die Summe der Augenzahlen $\times 1'000$.–.

Frost, Überschwemmung, Hagel, Dürre, Unwetter
Für jede betroffene Pflanzenart ist $\frac{1}{2}$ der Ernte (abgerundet) des Spielers am Zug vernichtet (Plättchen wenden). Für bestimmte Schäden zahlt die Versicherung. Beachte: bei nur 1 Plättchen einer Pflanzenart geschieht nichts.

Tiere impfen

Der Spieler am Zug kann keine Tiere verkaufen.

Heu-Ernte

Der Spieler am Zug erhält pro leeres ha Feld auf seinem Hof 1'000.–.

Futter

Der Spieler am Zug muss 2'000.– pro Tier für Futter bezahlen (nur Kühe und Kälber).

Mähdrescher ist defekt

Der Spieler am Zug muss als Letzter ernten.

Grosse Nachfrage

Der Spieler am Zug erhält für Ernte/Verkauf von Kartoffeln 15'000.– statt 11'000.–.

Grosse Ernteerträge

Der Spieler am Zug erhält für Ernte/Verkauf von Obst 15'000.– statt 10'000.–.

Schlechte Preise

Alle Spieler erhalten für Ernte/Verkauf von Rüeblen nur 7'000.– statt 13'000.– (die Ernte ist jedoch nicht zwingend. Es kann darauf gehofft werden, dass die Sonne nochmals auf ein Feld innerhalb des Erntebandes gezogen wird).

Erntedankfest

Jeder Spieler zieht eine „Persönliche Nachricht“ und entscheidet, ob er sie annehmen will.

Traktor fällt aus

Der Spieler am Zug muss als Letzter ernten.

Holzwarenverkauf

Nur wenn die Sonne auf diesen Feldern steht, können die Spieler Holzwaren verkaufen.

Produkte ernten, verkaufen (Pflanzen, Tier und Holz)
Wichtig: Die nachstehenden unter „Pflanzen“ und „Viehmarkt“ aufgeführten Aktionen dürfen erst nach der Feldaktion der Sonne durchgeführt werden.

Abb. 2



Abb. 3

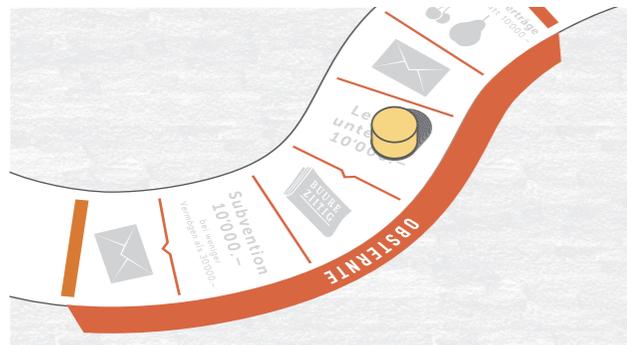


Abb. 4



Pflanzen

Entlang der Spielfelder sind 7 farbige Erntebänder verteilt. Ist die Sonne innerhalb eines solchen Bandes, kann jeder Spieler – beginnend mit dem Spieler am Zug – die angegebene Pflanze gesamthaft ernten und zum Preis verkaufen, der auf der Bauernhof-Tabelle angegeben ist. (Bei drei Aktionsfeldern ist ein anderer Verkaufspreis angegeben). Der Verkauf erfolgt immer an den Dorfladen bis alle Felder des entsprechenden Produkts belegt sind. Für jedes Plättchen erhält der Spieler den Verkaufspreis und einen kleinen Kompost. 5 kleine Kompostwürfel können jederzeit gegen einen Grossen eingetauscht werden. Sind keine Felder mehr frei, muss der Genossenschaft verkauft werden, indem das Plättchen in die Spielschachtel zurückgelegt wird. Dafür gibt es nur den Verkaufspreis, jedoch keinen Kompost. Vergisst ein Spieler während der Erntezeit zu ernten, verliert er die Plättchen am Jahresende, ohne dafür etwas zu erhalten.

Bei der Obsternte wird pro Baum auf dem Bauernhof ein Obstplättchen vom Vorrat an den Dorfladen oder an die Genossenschaft verkauft. Die Obstbäume bleiben während des ganzen Spiels auf den Feldern des Bauernhofs, sofern sie nicht gefällt werden. Aus diesem Grund kann es je nach Würfelwurf vorkommen, dass im gleichen Jahr mehrmals geerntet werden kann.

Beispiel

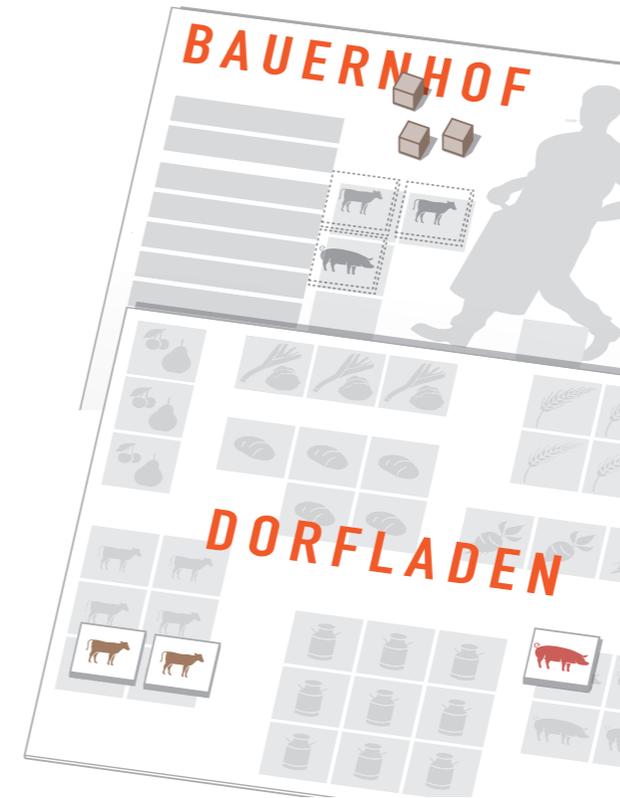
Der Spieler hat einen Obstbaum und erntet. Er nimmt ein Obstplättchen vom Vorrat neben dem Spielplan und legt es auf ein freies Feld des Dorfladens. Dafür erhält er 10'000.- und 1 Kompost, den er auf seinen Bauernhof legt.

Abb.3 und Abb.4

Abb. 5



Abb. 6



Viehmarkt

Zieht die Sonne auf ein Feld innerhalb eines Viehmarktbandes, zeigt die höhere Würfelzahl den Preis, der für Mastkälber bezahlt wird, die niedrigere jenen für Schweine (bei gleichen Zahlen ist der Preis identisch). Augenzahl x 1'000 = Verkaufspreis

Nun entscheidet jeder Spieler – beginnend mit dem Spieler am Zug – was und wie viel er verkaufen will. Beachte: die Spieler dürfen die Tiere auch später verkaufen oder behalten. Allerdings gibt es am Spielende nur noch den Schlacht-Erlös ohne Kompost.

Beispiel

Der Spieler verkauft seine zwei Kälber für je 5'000.- und das Schwein für 2'000.- an den Dorfladen und erhält dafür 3 Kompostwürfel.

Abb.5 und Abb.6

Holzwarenverkauf

Befindet sich die Sonne auf einem Holzwarenverkaufsfeld dürfen alle Spieler Holz von ihrem Bauernhof verkaufen. Holzwaren werden immer der Genossenschaft verkauft und geben keinen Kompost.



Milchabrechnung und Abkalben

Die Sonne muss auf dem blauen Stop-Feld anhalten, um die Milchabrechnung und das Abkalben durchzuführen. Beginnend beim Spieler am Zug gibt jeder Spieler pro Milchkuh ein Milchkanneplättchen vom Vorrat an den Dorfladen bzw. an die Genossenschaft zum Milch-Verkaufspreis ab. Die Milchkuhe bleiben während des ganzen Spiels auf den Feldern des Bauernhofs, sofern sie nicht geschlachtet werden.

Gleichzeitig mit der Milchabrechnung erhalten alle Spieler für 2 Milchkuhplättchen (abgerundet) gratis ein Mastkalbplättchen (Abkalben), das sie auf ein freies Feld ihres Bauernhofs legen. Haben sie kein freies Feld, können sie das Mastkalb einem andern Spieler zu einem beliebigen Preis anbieten oder der Genossenschaft für 2'000.– verkaufen.

Beispiel

Der Spieler hat vier Milchkuhe. Er kann aber nur zwei Milchkanne an den Dorfladen liefern, da nur noch zwei Felder frei sind. Die übrigen liefert er der Genossenschaft. Er erhält 20'000.– und 2 Komposte. Zudem kann er zwei Mastkälber auf seinen Bauernhof setzen.

Abb. 7

Schäden

In einem Schadenfall muss die entsprechende Anzahl Plättchen (abgerundet) gewendet und bei der Ernte dieses Produktes der Genossenschaft ohne Ertrag abgegeben werden. Spielern, die gegen eine Schadenart versichert sind, wird von der Versicherung (Genossenschaft) der Verkaufspreis für die gewendeten Plättchen des Produkts vergütet.

Wird die Hälfte der Obsternte wegen Frost vernichtet, müssen entsprechend viele Obstbauplättchen gewendet werden, die nach der letzten Obsternte des Jahres wieder offen hingelegt werden können.

Lebensunterhalt und Subvention

Braune Felder lösen sofort eine alle Spieler betreffende Aktion aus, wenn die Sonne darauf oder darüber gezogen wird (Lebensunterhalt bezahlen bzw. Subvention erhalten). Berührt die Sonne im gleichen Zug zwei braune Felder, müssen die Aktionen der Reihe nach ausgeführt werden.

Zahlungsschwierigkeiten

Kann ein Spieler seinen Lebensunterhalt nicht bezahlen, ist er gezwungen, Tiere zu schlachten und/oder Obstbäume zu fällen. Dies gilt auch dann, wenn ein Spieler anderen Geldforderungen nicht nachkommen kann. Alternativ darf er Tiere anderen Spielern zu einem beliebigen Preis zum Kauf anbieten. Im äussersten Fall darf er einen Kredit von 20'000.– aufnehmen, der ihn am Spielende 3 Siegpunkte kostet.

Abb. 8

- A Spieler 1: 8 Kompostpunkte = 6000.– zahlen
- B 14 leere Felder (ohne Wintergemüse)
Differenz zu Spielern = zahlen/erhalten
- C Spieler 2: 15 Kompostpunkte = 1000.– erhalten



Besonderheiten

- Hat es von einem Produkt kein Plättchen mehr oder ist kein Holz im Vorrat, kann nicht gekauft werden.
- Mit Mastkälbern und Schweinen darf während des ganzen Spiels mit Mitspielern beliebig gehandelt werden.
- Sind im Kartentext die Nachbarn erwähnt, betrifft dies die links und rechts vom Spieler am Zug sitzenden Spieler, bei zwei Spielern den Gegenspieler.
- Ausser am Spielende darf nur dann geschlachtet werden, wenn eine Karte dies erlaubt oder der Spieler wegen Zahlungsunfähigkeit dazu gezwungen ist.

Jahresende

Nach dem ersten Jahr belohnt die Genossenschaft die tüchtigsten und schlauesten Bauern mit einem Bonus. Die glückloseren Bauern, welche wenig verkaufen konnten, müssen Ausgleichszahlungen leisten. Dazu zählt jeder Spieler den Wert seiner Kompostwürfel zusammen. Ein kleiner Kompostwürfel gibt einen, ein Grosser 5 Punkte. Hat ein Spieler mehr Kompostpunkte als leere Felder im Dorfladen (Wintergemüse nicht mitgezählt), erhält dieser Spieler für jeden Punkt den er mehr hat 1'000.– ausbezahlt. Spieler, die weniger Kompostpunkte gesammelt haben als noch leere Felder vorhanden sind (Wintergemüse nicht mitgezählt), müssen für jeden fehlenden Punkt 1'000.– an die Genossenschaft bezahlen. Anschliessend werden sämtliche Kompostwürfel wieder zum allgemeinen Vorrat gelegt.

Beispiel

Im Dorfladen hat es noch 14 leere Felder (ohne Wintergemüse).

Spieler 1 hat 8 Kompostpunkte gesammelt. Er hat also 6 Punkte weniger, als leere Felder vorhanden sind. Somit muss er 6'000.– an die Genossenschaft bezahlen.

Spieler 2 hat 15 Kompostpunkte gesammelt und erhält, weil er einen Punkt mehr hat, 1'000.– von der Genossenschaft.

Abb. 8

Alle Plättchen im Dorfladen werden wieder in den Vorrat gelegt bzw. Obst und Milchkannen neben den Spielplan. Sollte ein Spieler ausser Vieh und Obstbäume (und im 1. Jahr Wintergemüse) noch andere Plättchen auf seinen Bauernhof-Feldern haben, muss er sie ebenfalls abgeben, ohne einen Erlös zu erhalten. Im Bauernhof gelagertes Holz dürfen die Spieler behalten. Bevor gewürfelt wird, darf jeder Spieler wieder eine Versicherung abschliessen. Bestehende Versicherungen verfallen. Dann startet das nächste Jahr.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach dem zweiten Jahr, wenn die Sonne das Startfeld erreicht hat und die Spieler ihren Lebensunterhalt (12'000.–) bezahlt haben. Jeder Spieler zählt sein Geld, nachdem er den Schlachterlös für die Tiere auf dem Bauernhof und den Erlös für das Fällen der Obstbäume erhalten oder dazugerechnet hat. Nicht verkaufte Hölzer geben kein Geld.

Wer nun am meisten Siegpunkte gesammelt hat, ist der glücklichste Bauer. Bei Gleichstand gewinnt der Bauer mit dem meisten Geld.

Die Siegpunkte werden wie folgt ermittelt

- Pro 10'000.– (abgerundet) → 1 Siegpunkt
- Pro kleinem Kompostwürfel → 1 Siegpunkt
- Pro grossem Kompostwürfel → 5 Siegpunkte
- Pro 5 Hölzer (abgerundet) → 1 Siegpunkt

Beispiel

- 135'000.– (inkl. Schlacht-/Fällerlös) → 13 Siegpunkte
- 3 kleine Kompostwürfel → 3 Siegpunkte
- 1 grosser Kompostwürfel → 5 Siegpunkte
- 14 Hölzer → 2 Siegpunkte
- Total → 23 Siegpunkte

Der Hersteller

Die Stiftung Brändi ist eine innovative, soziale Institution im Kanton Luzern (Schweiz).

Sie stellt Menschen mit Behinderung Arbeits-, Ausbildungs- und Wohnplätze zur Verfügung. Mehr Informationen über uns finden Sie im Internet unter www.braendi.ch

Brändi BUUREJAHR können Sie in unseren betriebseigenen Läden kaufen, oder direkt in unserem E-Shop bestellen: www.braendi-shop.ch

Stiftung Brändi
Horwerstrasse 123
CH-6011 Kriens
www.braendi.ch



SWISS QUALITY
Brändi® since 1968

braendi.ch