

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 (Saône-et-Loire), 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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





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



Auf die Weide, fertig, los!



To the meadow, ready, steady, go! • Au pré gourmand
Op de wei, klaar, af! • ¡A los prados, listos, ya! • Tutti al pascolo, pronti, via!

Au pré gourmand



Un divertissant jeu de mémoire et de dé pour 2 à 4 enfants de 3 à 10 ans.

Auteure : Kirsten Hiese
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie: env. 15 minutes

Le soleil vient de se lever et les animaux piétinent déjà impatientement dans l'étable : ils sont affamés et veulent vite aller dans leur pré ! Mais le paysan Tim est malade et comme il est alité, il ne peut pas s'occuper de ses animaux aujourd'hui. Pourrez-vous l'aider en amenant les animaux au pré ?

Vous devrez d'abord faire le nécessaire pour que les animaux aient suffisamment de nourriture dans leur pré respectif. Pour cela, vous devez chercher les paniers d'aliments parmi les cartes de fleurs. Quand vous avez trouvé deux cartes indiquant le même nombre de paniers d'aliments, vous avez le droit de récupérer l'aliment pour votre animal et de réaliser en même temps un chemin qui guidera ensuite votre animal vers le pré. Celui qui réussira en premier, en ayant aussi de la chance en lançant le dé, à amener son animal dans le pré gagnera la partie.

FRANÇAIS



Contenu

4 prés, 22 cartes de fleurs, 1 cheval, 1 vache, 1 cochon, 1 mouton, 40 aliments, (10 carottes pour le cheval, 10 brins de foin pour la vache, 10 pommes pour le cochon, 10 feuilles de trèfle pour le mouton), 1 dé, 1 règle du jeu



Préparatifs

Chaque joueur choisit un animal et prend le pré adéquat (celui dont la pancarte indique le même animal). Posez chacun votre pré devant vous de manière à ce que la barrière ouverte soit tournée sur le côté et qu'il y ait suffisamment de place à côté. Mélangez les 22 cartes de fleurs, face fleur visible, et répartissez-les au milieu de la table.

Les animaux sont mis sur un côté de la table avec leurs aliments. Les prés, animaux et aliments en trop sont remis dans la boîte. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a donné à manger en dernier à un animal a le droit de commencer la partie. Il retourne deux cartes de fleurs quelconques.

Y-a-t-il le même nombre de paniers d'aliments au dos des deux cartes ?

- **Non.**

Dommage. Tu auras plus de chance au prochain tour. Retourne de nouveau les deux cartes après que tous les autres joueurs les aient aussi vues.

- **Oui.**

Super ! Tu prends autant d'aliments prévus pour ton animal qu'il y a de paniers d'aliments représentés sur **une** des deux cartes (c'est-à-dire un, deux ou trois aliments) et les poses dans ton pré.

Ensuite, tu prends une des deux cartes de fleurs et la poses, avec la fleur visible, à côté de la barrière ouverte de ton pré. Tu retournes de nouveau l'autre carte.

Attention : Posez les cartes de fleurs que vous récupérez au fur et à mesure du jeu les unes derrière les autres de manière à former un chemin pour votre animal.



C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Ton pré est-il plein?

Dès que tu poses ton dixième et dernier aliment dans ton pré, celui-ci est plein et tu as alors suffisamment ramassé d'aliments pour ton animal.

Important :

Si tu n'as pas besoin de tous les paniers d'aliments représentés sur une carte parce que ton pré est déjà plein, tu proposes les paniers en trop au joueur qui a le moins d'aliments dans son pré.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre minimal d'aliments, tu réparties les paniers de manière égale. Si tu ne peux donner qu'un seul panier, tu as le droit de choisir le joueur auquel tu vas le donner et ce joueur choisit alors un aliment.

Prends ton animal et pose-le devant le chemin menant au pré.

Quand ce sera de nouveau à ton tour de jouer, tu ne retourneras plus de cartes mais lanceras le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur ?**

Avance ton animal sur la fleur suivante de cette couleur. Si le dé indique une couleur qui n'est pas représentée sur le chemin et qui ne correspond pas à la fleur du pré, ton animal reste là où il est.

- **Une étoile ?**

Tu as le droit d'avancer ton animal d'une fleur ou de l'amener dans le pré si tu te trouves déjà sur une carte de fleur posée à côté de la barrière ouverte.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a emmené son animal dans le pré : il gagne la partie.

L'auteure



Kirsten Hiese née en 1965, a appris le métier de fleuriste. Ce n'est qu'en 2004 et par l'intermédiaire de ses enfants qu'elle s'est tournée vers la création de jeux. Jusqu'à présent, dix de ses idées de jeux ont été réalisées. *Au pré gourmand !*, après *la parution de Equibr'île*, est un autre jeu qu'elle a publié chez HABA. Kirsten Hiese vit à Porta Westfalica avec son mari et ses enfants Jakob, Hannah et Jule.

A ma sœur jumelle Cornelia !

L'illustratrice



Martina Leykamm est née en 1975. Elle a fait des études de graphisme à Nuremberg et Londres. Depuis 2000, elle vit à Berlin où elle réalise des illustrations pour enfants et adultes. Pour HABA, elle a déjà illustré de nombreux jeux pour enfants, livres et puzzles, par ex. *Rafle de chaussettes* et *Petite forêt musicale*.

A Hannah.

