

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Chahut à la ferme !

Un turbulent jeu d'écoute et de mémoire pour 3 à 6 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteur : Thilo Hutzler
Illustration : Gabriela Silveira
Durée de la partie : env. 15 minutes

Les espiègles animaux font une blague au paysan Thilo et se cachent partout dans la ferme ! Ils lui donnent cependant un petit indice en criant le plus fort possible. Quel vacarme ! Thilo doit vraiment bien prêter l'oreille pour trouver la cachette des animaux. Qui réussira en premier à trouver cinq animaux dans leur cachette ?

FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 paysan Thilo, 6 cachettes, 30 plaquettes d'animaux, 1 dé, 1 règle du jeu

Préparatifs

Regardez bien les animaux avant de commencer à jouer et convenez ensemble des cris qu'ils font.

Les animaux représentés sont les chevaux, les vaches, les ânes, les chiens, les chats, les cochons, les coqs, les moutons, les poussins, les moutons et les canards.

Mélangez les plaquettes d'animaux et posez-les faces cachées au milieu de la table.



Ensuite, chaque joueur choisit une cachette et la pose devant lui de manière à ce qu'elle soit bien visible pour les autres joueurs. Les cachettes en trop sont posées au milieu de la table de manière visible. Préparez le pion Thilo et le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le mieux le cri du cochon a le droit de commencer. C'est toi qui joue le rôle du paysan Thilo en premier.

FRANÇAIS

Prends le dé et pose le paysan Thilo devant toi. Les autres joueurs tirent sans la montrer **une** plaquette d'animal parmi celles posées au milieu de la table. Chacun regarde discrètement son animal et pose ensuite la plaquette sous sa cachette. Tu demandes alors : « Où sont mes animaux ? » et frappes sur la table avec le pion.

Après ce signal de départ, tous les joueurs imitent en même temps **trois fois** de suite le cri de leur animal respectif. Comme tu es le paysan Thilo, tu dois bien écouter pour savoir qui imite le cri de quel animal.

Ensuite, tu lances le dé. Sais-tu quel animal se trouve sous la cachette de la couleur correspondante ?

Attention ! Si le dé tombe sur la couleur de ta propre cachette ou si la cachette se trouve au milieu de la table, tu as le droit de choisir n'importe quel joueur dont tu dois deviner l'animal caché. Pour contrôler, ce joueur montre alors sa plaquette d'animal.

As-tu nommé le bon animal ?

→ **Oui !** Super, tu récupères une plaquette d'animal en récompense et la poses face cachée devant toi. Le joueur qui a si bien imité le cri de l'animal récupère aussi une plaquette d'animal.

→ **Non.** Dommage ! Personne ne récupère de plaquette d'animal.

Les plaquettes d'animaux sont retirées des cachettes et mélangées à celles posées au milieu de la table. Tu donnes le pion au joueur suivant qui devient alors le paysan Thilo.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur récupère sa cinquième plaquette d'animal, il gagne la partie. Les autres joueurs lui préparent alors un concert de cris d'animaux des plus animés. Si deux joueurs récupèrent cinq plaquettes en même temps, ils gagnent tous les deux.

Variante pour trois joueurs

Cette variante se joue comme décrit précédemment, avec les différences suivantes :

- Chaque joueur prend deux cachettes.
- Les deux joueurs qui imitent les cris d'animaux prennent chacun deux plaquettes d'animaux, les cachent sous leurs cachettes et imitent les deux cris l'un après l'autre.
- Le paysan Thilo doit alors deviner les deux animaux du joueur dont la cachette a la même couleur que le dé.
- Si le paysan Thilo obtient une de ses propres couleurs sur le dé, il choisit un autre joueur et essaye de deviner les deux animaux de ce joueur.
- Pour chaque animal trouvé, le paysan Thilo récupère une plaquette d'animal du milieu de la table. Le joueur qui a imité les cris d'animaux récupère aussi le même nombre de plaquettes d'animaux.
- Le gagnant est celui qui aura récupéré neuf plaquettes d'animaux en premier.

