

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 (Bourgogne du sud), 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

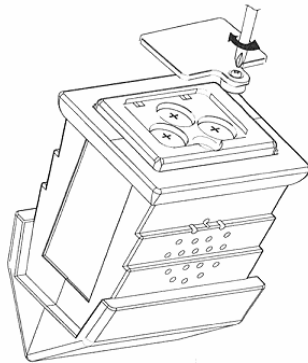
escaleajeux@gmail.com



PILES

Suivez les instructions que vous trouvez sur l'emballage des piles que vous avez achetées. Insérez des piles neuves de 1,5 V dans le compartiment, en les positionnant dans le bon sens.

- N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veillez à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Demandez toujours à un adulte de t'aider à recharger les piles rechargeables.
- Ne mélangez pas différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- N'utilisez que des piles de 1,5 V du type qui vous est recommandé.



- Retirez toujours les piles du jeu dès qu'elles sont épuisées.
- Ne provoquez jamais de court-circuit entre les bornes du support des piles.



Made by Jumbo International, P.O. Box 1729, 1000 BS Amsterdam, The Netherlands.

© 2005 David Mair.

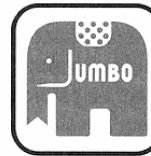
Made Under License from The Michael Kohner Corporation.

Made In China

F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Informations à conserver pour référence ultérieure.



www.jumbo-world.com



la ferme en folie



Il était une fois :

Il règne une sacrée pagaille à la ferme ! Un cheval galope avec un derrière de vache, un mouton à tête de cochon traverse la cour, c'est le désordre le plus complet. Mais grâce à toi, les animaux vont enfin pouvoir redevenir eux-mêmes. Pour les aider, écoute attentivement le bruit qu'ils font dans l'étable. Prends ensuite une partie de l'animal qui correspond à ce bruit. Tu verras alors les combinaisons d'animaux les plus extravagantes qui soient ! Ton cheval a un derrière de vache ? Fais un échange et redonne-lui son vrai derrière de cheval ! Celui qui réussit à compléter en premier un cheval, un mouton, une vache ou un cochon, a gagné.

Contenu du jeu :

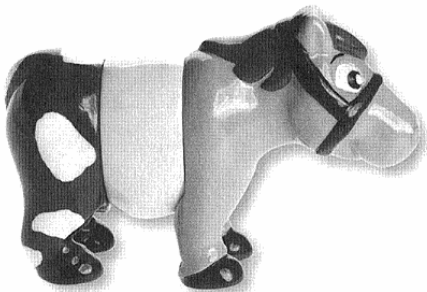
Plateau de jeu
20 parties d'animaux : 1 bassin de cheval, de vache, de mouton et de cochon, 2 têtes et 2 derrières de chacun des animaux.
1 étable (piles fournies)
4 éléments de clôture
1 paysan avec socle
1 dé (1,2,3, 1,2,3)

Avant de commencer

Lorsqu'on joue pour la première fois :
Retire la languette située sous l'étable. Elle prévient tout risque de fuite des piles.
Enfonce le paysan dans son socle.

Mise en place du jeu

Pose le plateau de jeu sur la table. Installe la clôture en imbriquant les quatre pièces



en carton les unes dans les autres. Place la clôture autour du grand pâturage situé sur le plateau de jeu. Pose toutes les têtes d'animaux et leurs derrières sur ce pâturage. Pose l'étable sur le petit champ vert foncé qui se trouve à côté. Place ensuite le paysan sur une case où est dessinée une étable. Chaque joueur choisit le bassin d'un animal. Si vous jouez à trois, vous n'utilisez pas le quatrième bassin, mais vous utilisez par contre la tête et le derrière de l'animal dont vous avez écarté le bassin. Si vous jouez à deux, vous choisissez chacun le bassin d'un animal. Vous laissez de côté les deux autres bassins, mais vous posez quand même la tête et le derrière de ces deux animaux dans le pâturage.

Tirez au sort le joueur qui peut commencer (mais vous pouvez aussi décider que le plus jeune d'entre vous commence). La partie commence.

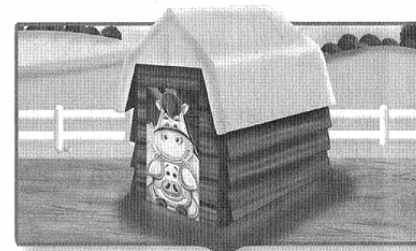
But du jeu

Il faut essayer d'assembler un animal – cheval, vache, mouton ou cochon – complet. Le joueur qui y parvient en premier, a gagné. Peu importe quel animal, ce qui compte c'est qu'il soit complet. Mais il faut qu'il soit bien assemblé et donc que la tête et le derrière aillent avec le bon bassin ! Si vous jouez à deux, chacun d'entre vous doit alors avoir deux animaux complets. Mais un animal après l'autre, ce qui veut dire qu'il faut d'abord avoir complété un animal avant de pouvoir prendre un deuxième bassin pour essayer de compléter un deuxième animal.

C'est parti !

Le joueur qui commence lance le dé et déplace le paysan du nombre de cases affiché par le dé en avançant dans le sens des aiguilles d'une montre. Regarde bien ci-dessous la signification des cases et n'oublie pas que le plateau compte huit cases au total. Les animaux fêtards forment ensemble 1 seule case, tout comme les animaux tristes.

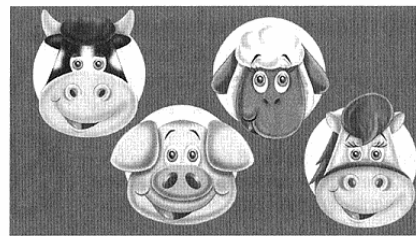
- **L'étable** : appuie sur le toit de l'étable. Tu entends le bruit d'un animal. Tu dois alors retirer du pâturage la tête ou le derrière de cet animal, selon ton choix. Si tu entends le cochon grogner, tu prends alors sa tête ou son derrière. Imbrique la partie choisie dans le bassin de ton animal, même si c'est la tête ou le derrière d'un autre animal.



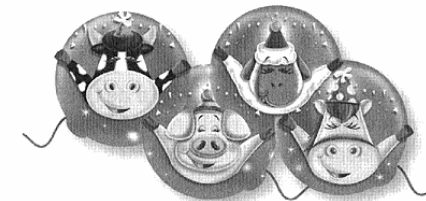
Attention : Tu peux aussi assembler un animal avec deux têtes ou deux derrières.

Si tu as déjà deux parties accrochées au bassin de ton animal, alors tu dois faire un échange avec les pièces sur le pâturage: tu prends une nouvelle partie de l'animal que tu entends et repose en échange une partie que tu avais déjà.

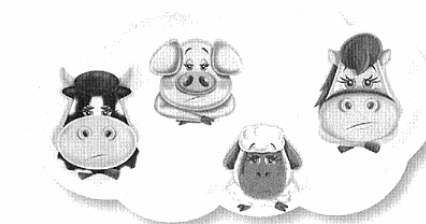
- **La foire au troc !** Tu choisis un autre joueur avec qui tu veux échanger une partie d'animal. Tu as le droit d'échanger le bassin de ton animal avec celui d'un autre joueur. Tu peux aussi échanger une tête contre un derrière ou inversement. Mais il y a une chose que tu n'as pas le droit de faire : échanger une tête ou un derrière contre un bassin !



- **C'est la fête !** Les animaux sont fous de joie. Tu peux donc choisir une partie d'animal qui se trouve dans le pâturage. Si tu possèdes déjà deux parties, tu peux alors choisir une nouvelle partie, mais tu dois aussi en rendre une.



- **Pas de chance !** Les animaux sont tristes. Tu dois remettre une pièce dans le pâturage, sauf si tu n'as que le bassin de ton animal, que tu dois garder.



Le gagnant :

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait réussi à assembler une vache, un mouton, un cheval ou un cochon complet. Ce joueur devient alors le roi de la ferme en folie ! Et si vous jouez à deux, alors le gagnant est celui qui, le premier, réussit à assembler deux animaux complets !

Piles – note à l'attention des parents :

Lorsque les piles de l'étable sont épuisées, dévissez le compartiment à piles situé sous l'étable et remplacez les piles. Reportez-vous aux indications figurant sur l'emballage des piles. Placez les piles dans le compartiment à piles en veillant bien à respecter la polarité.