

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





FUN FARM

PRÉCISIONS SUR LA CAPTURE

CONTENU

- 6 ANIMAUX EN MOUSSE : 1 MOUTON (BLEU), 1 CHÈVRE (VERTE), 1 COCHON (ROSE), 1 CHEVAL (ROUGE), 1 VACHE (BLANCHE ET NOIRE), 1 POULET (JAUNE)



- 24 CARTES
- 1 DÉ BLANC
- 1 DÉ NOIR

APERÇU ET BUT DU JEU

Les animaux se sont échappés de la ferme ! Vous devez les ramener avant qu'il ne leur arrive des problèmes. Attrapez le plus d'animaux possible et plus vite que vos adversaires !

MISE EN PLACE

- Placez les animaux en cercle dans l'ordre de votre choix au centre de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent facilement les attraper.
- Mélangez les cartes puis placez la pioche face cachée en dehors du cercle d'animaux.
- Le joueur qui a caressé un animal le plus récemment est le premier Fermier et commence la partie.

UN TOUR DE JEU

- À chaque tour, le Fermier met en jeu la carte du dessus de la pioche en la plaçant face visible au centre du cercle d'animaux de façon à ce que tout le monde puisse la voir. S'il y avait déjà des cartes des tours précédents au centre, elles restent visibles et la nouvelle carte est placée à côté.
- Le Fermier lance les deux dés dans le cercle.
- Chaque carte qui indique au moins un dé qui correspond à des dés lancés est activée : il faut capturer l'animal correspondant ! C'est-à-dire que les joueurs doivent prendre la figurine d'animal indiquée sur la carte le plus vite possible (voir *Précisions sur la capture*).
- Si aucun dé ne correspond aux cartes visibles, rien ne se passe.
- Chaque joueur qui a capturé un animal correct gagne la carte correspondante du centre de la table qu'il place devant lui face cachée.
- Après avoir pris les cartes gagnées, les joueurs replacent les animaux en cercle.
- Le joueur à gauche du Fermier devient le nouveau Fermier et un nouveau tour de jeu commence.



- Toutes les cartes au centre du cercle d'animaux sont en jeu.
- Un seul dé suffit pour activer une carte. Si les deux dés lancés correspondent aux dés indiqués sur la carte, elle est activée normalement.
- Tous les joueurs sont en compétition à chaque tour, seul le plus rapide (qui a capturé l'animal) gagne la carte correspondante.
- Si un animal apparaît sur plusieurs cartes du centre à la fois, le joueur qui a capturé l'animal ne gagne que la carte qui a été activée par le lancer de dé.
- Si deux cartes qui indiquent le même animal ont été activées (une par le dé blanc, l'autre par le noir), le joueur qui a capturé l'animal correspondant gagne les deux cartes.
- Les dés lancés peuvent activer plusieurs cartes à la fois : tous les animaux indiqués peuvent être capturés.
- Un joueur peut utiliser ses deux mains pour capturer plusieurs animaux dans le même tour (même plus que deux !). Mais s'il fait tomber un animal avant de le placer sur la table en face de lui, un autre joueur peut lui reprendre.
- Si une carte est activée mais que personne ne le remarque avant que le Fermier pioche une nouvelle carte, c'est trop tard.
- Les cartes qui ne sont pas activées restent sur la table jusqu'à ce qu'elles soient activées ou jusqu'à la fin de la partie.

ERREURS

Si un joueur capture un animal qui n'apparaît sur aucune carte activée, il a fait une erreur. Il doit prendre au hasard une des cartes qu'il a déjà gagnées et la placer face visible au centre du cercle d'animaux. La carte rendue est en jeu pour les prochains tours, en plus des cartes piochées à chaque tour. Si un joueur n'a aucune carte, alors il n'est pas sanctionné pour son erreur.

FIN DU JEU

La partie se termine à la fin du tour où la dernière carte de la pioche a été mise en jeu. Le joueur qui a gagné le plus de cartes est déclaré vainqueur !

Si deux joueurs ou plus sont à égalité, le jeu continue entre eux : laissez les cartes au centre du cercle et mélangez toutes les cartes gagnées pour former une nouvelle pioche. Jouez ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs à égalité ait plus de cartes que les autres.

Fun Farm est un jeu de Luca Bellini • Illustré par Enika Signini
 Graphisme par Paolo Vallegra • Scribabs
 Règles françaises traduites par Gabriel Dumerin
 © 2013 POST SCRIPTUM et IELLO
 IELLO, 309 BD des Technologies, 54710 Ludres
www.iello.info
www.postscriptum-games.it
www.scribabs.it

