

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## B. Jeu de plateau

### 4. Comment déplacer les pions sur le plateau de jeu en fonction des points obtenus?

- Le Fermier peut déplacer son pion sur le plateau de jeu avec un nombre de cases correspondant à ses points.
- Les prétendants ayant un score positif peuvent ensuite avancer leur pion à tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre) selon leurs points.
- Les candidats ayant un score négatif doivent regarder comment le Fermier reculera leur pion en fonction de leur score négatif.

### 5. Un joueur peut enlever un atout d'un lieu s'il n'a pas encore d'atout de cette couleur.

Chaque joueur doit essayer de rassembler le plus vite possible 4 atouts de couleurs différentes en visitant des lieux de couleurs différentes.

### 6. Lorsqu'un joueur obtient son quatrième atout, son pion doit rester dans le lieu où il se trouve. Il pourra désormais uniquement déplacer le pion du Fermier et essayer de le réunir avec son pion.

*Si ce joueur obtient un score négatif en tant que prétendant lors du jeu de questions-réponses, le Fermier peut déplacer le pion du Fermier.*

**! ATTENTION :** chaque lieu ne peut servir de POINT FINAL qu'à un seul pion. Si un joueur obtient son dernier atout dans un lieu déjà occupé, il devra prendre place sur une case de l'autre lieu de la même couleur. Si celui-ci est également occupé, le joueur place son pion sur une case du lieu à gauche de ce dernier!

## C. Collectionner des images

- Si vous tirez une question-image, vous prenez **4 images** du tas et vous en mettez **une de côté** sans la montrer.
- Pendant toute la durée du jeu, vous pouvez échanger une combinaison de **3 images de couleurs différentes** contre **3 cases supplémentaires** sur le plateau de jeu. L'échange des images se fait à la FIN de chaque tour.
- Dès que vous jouez avec le pion du Fermier, vous pouvez également échanger **3 images de la même couleur**. Cela vous permettra de placer le pion du Fermier dans un lieu dans la zone de cette couleur.
- Si vous vous trouvez dans un lieu rouge et que vous avez 3 images rouges, vous pouvez placer le pion du Fermier dans 'l'autre' lieu rouge (donc pas celui où vous vous trouvez).
- Vous pouvez collectionner **5 images au maximum**. Vous devez **passer** la sixième carte au joueur ayant le moins d'images.

Bon amusement!



# L'AMOUR EST DANS LE PRE (3-6 joueurs)

Julie vous a présenté le Fermier et vos co-prétendants. Montrez-lui que c'est vous qui le comprenez le mieux et vos chances augmenteront à vue d'œil!

Si vous parcourez le trajet avec astuce et perspicacité, vous serez peut-être le premier à réunir tous les atouts pour convaincre le Fermier de vous élire!

## Contenu:

### Plateau de jeu (1 pièce)

- **Chemins:** divisés en cases sur lesquelles vous avancez votre pion. Chaque point vous permet d'avancer d'une case.
- **Lieux:** 1 lieu de départ central et 8 lieux avec les positions pour les cartes d'atout : maison, potager, verger, grange, étables, fenil, champ, pré
- **Positions pour les images A, B et C:** dans le cas d'une question-image, les images doivent être placées sur ces cases.

### Pions (7 pièces)

6 pions + le pion du Fermier. Pour le pion du Fermier, fixez la carte dans le pied bleu.

### Cartes d'atout (24 pièces)

6 cartes rouges, 6 jaunes, 6 vertes et 6 bleues, imprimées chacune d'un pictogramme représentant une aptitude du 'métier de fermier'.

Chaque pictogramme est lié au lieu correspondant (voir les 8 lieux).

p.ex. les atouts dont le pictogramme est 'un bidon à lait' se trouvent dans les étables, ce qui veut dire que vous avez appris à traire les vaches dans les étables!


### Cartes + / - (6 pièces)

Une carte munie d'un + au recto et d'un - au verso

### Cartes ABC (18 pièces)

Cartes avec un 'A' : 6 pièces – cartes avec un 'B' : 6 pièces – cartes avec un 'C' : 6 pièces

### Cartes-questions (120 pièces)

- 30 cartes comprenant 2 questions précédées d'un . Les réponses possibles à ces questions sont 3 images à tirer du tas et à placer sur les positions A, B, C du plateau de jeu.
- 90 cartes avec 2 questions à choix multiple auxquelles il y a à chaque fois 3 réponses possibles (A, B ou C). A vous de choisir une question.

### Images (100 pièces – avec un 'coin' rouge, jaune, vert ou bleu)

Des images ayant un rapport avec la vie à la ferme.

### But du jeu

Si vous avez rassemblé 4 atouts dans les 4 couleurs différentes et si vous avancez le pion du FERMIER jusqu'à la case du lieu où vous vous trouvez, vous avez GAGNE le jeu!

## Position de départ

- Le nombre d'atouts utilisés dans le jeu = 4 x le nombre de joueurs. (rouge, jaune, bleu et vert x le nombre de joueurs)
- Placez les atouts sur les cases des 8 lieux selon les pictogrammes indiqués. ATTENTION : si vous jouez à 3 ou à 5, il y aura plus d'atouts dans les lieux se situant aux quatre coins du plateau de jeu!
- Les pions de tous les joueurs et le pion du Fermier sont placés sur la case du lieu de départ central.
- Chaque joueur reçoit une carte A, B et C et une carte +/-.
- Le tas des cartes-questions et le tas des images sont placés sur la table, face dessous.
- Le joueur le plus jeune commence. Jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Règles du jeu

Le jeu se compose d'un jeu de questions-réponses et d'un jeu de plateau. Les deux jeux s'alternent de telle sorte que vous serez récompensé si vous avez bien répondu aux questions.

**Chaque joueur est le 'Fermier' à tour de rôle. Les autres joueurs sont en l'occurrence les 'prétendants'.**

### A. Jeu de questions-réponses

- 1. Le Fermier (joueur) prend une carte-question et lit une question au choix à voix haute.**  
p.ex. Quel est mon légume préféré ? A) Haricots B) Tomates C) Brocoli  
Dans le cas d'une question-image, le Fermier prend 4 images du tas dont il peut en garder une au choix. Les trois autres images sont placées aux endroits prévus à cet effet sur le plateau de jeu.  
(voir plus loin collectionner des images!)
- 2. Le Fermier et les prétendants répondent à la question en utilisant les cartes A, B, C et la carte + /-.**
  - Le Fermier place par exemple la carte A, B ou C correspondant au légume qu'il aime le plus à l'envers sur le + et la carte A, B ou C correspondant au légume qu'il aime le moins à l'envers sur le -.
  - Les prétendants doivent deviner ce que le Fermier aime le plus et ce qu'il aime le moins. Si un prétendant n'est pas sûr d'une ou des deux réponses, il peut choisir de ne placer qu'une seule carte ou de passer son tour.
- 3. Dès que toutes les réponses ont été placées, on retourne les cartes.**  
Le Fermier a révélé son choix + et son choix - et explique éventuellement ses choix. Ensuite, on compare les réponses des prétendants. Chaque réponse correspondant à celle du Fermier rapporte 1 point supplémentaire au prétendant. Si la réponse est différente de celle du Fermier, le prétendant perd 1 point.  
**Score du Fermier = la somme de toutes les réponses correctes des prétendants.**  
**Score du prétendant = le total des bonnes et mauvaises réponses que vous avez données.**  
(possibilités : -2, -1, 0, 1 ou 2)