

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

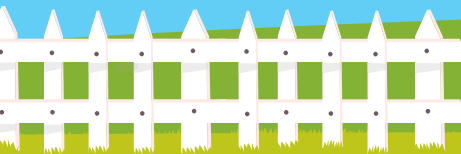
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Tous à la Ferme

Un jeu de mémoire original et rapide.
Pour 2 à 4 joueurs, dès 4 ans.



But du jeu :

Être le premier à rentrer dans sa ferme 9 animaux dans un ordre défini.

Contenu :

45 cartes animal

4 cartes ferme

4 grandes cartes modèles « animaux à la queue leu leu ».



Préparation du jeu :

Les 45 cartes « animal » sont mélangées et étalées sur la table, face cachée.

Chacun des joueurs prend une carte ferme et une grande carte mod le représentant « 9 animaux à la queue leu leu ».

La carte modèle indique l'ordre dans lequel les animaux devront être rentrés à la ferme.



Joueur 1



Joueur 2



Joueur 3



Joueur 4

🔄roulement du jeu :

Le joueur le plus âgé est désigné comme étant le premier joueur.

Le jeu se joue ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur retourne une carte face visible, à la vue de tous.

Si la carte « animal » convient, le joueur la pose à côté de sa ferme et rejoue.

(Les animaux doivent rentrer les uns après les autres, dans l'ordre indiqué par la carte modèle des « 9 animaux à la queue leu leu »).

Si la carte « animal » ne convient pas, le joueur la repose face cachée et son tour est terminé.

Exemples :

• La carte retournée par Ad le est une poule. Elle a déjà rentré le lapin et le canard, elle peut donc rentrer la poule.



• Et elle rejoue immédiatement. La nouvelle carte retournée par Ad le est encore une poule. Elle a déjà rentré une poule, elle ne peut pas rentrer une deuxième poule. Elle repose la carte « poule » face cachée. Son tour est terminé.



• La carte retournée par Zo est un canard. Elle n'a pas encore rentré le lapin, elle ne peut donc pas rentrer le canard. Elle repose la carte « canard » face cachée. Son tour est terminé.



• La carte retournée par Hector est le chien de garde Néo. Il a déjà rentré le lapin, le canard, la poule, la chèvre, le mouton, le cochon, la vache et le cheval.

Fin du jeu :



La partie s'achève dès qu'un joueur rentre le chien Néo dans sa ferme.
Il remporte la partie.

Variante :

Pour faciliter le jeu aux plus jeunes, vous pouvez réduire le nombre d'animaux devant rentrer à la ferme.

Retirez du jeu toutes les cartes « cheval », « vache » et « cochon ».

Posez la carte modèle « 6 animaux à la queue leu leu ».



Auteur : Anne Cayla

Illustrateur : Pathat

Ce jeu est édité par Sweet November
dans la collection



Sweet
November

14 rue de l'Aleu
78730 - Saint-Arnoult en Yvelines
France

©2011 Sweet November
www.jeuxsweetnovember.com