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.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com













Un jeu amusant qui développe la concentration et le sens de l'observation.

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans

Jeu Piatnik No 632945

© 2013 Piatnik Wien, printed in Austria

Dans la ferme "Family Farm", tout le monde perd tout! Il faut découvrir rapidement où se trouvent les personnes, les animaux ou les objets dans les différentes images. Pour gagner, il faudra en plus aller vite!

# Contenu du jeu:

18 planches Ferme: 3 jeux de 6 planches entourées de vert, rouge ou bleu.

36 cartes

100 jetons

1 règle du jeu

## But du jeu:

Il faut gagner le plus de jetons en retrouvant rapidement et sans se tromper les éléments cachés dans les images.

# Le matériel de jeu:

#### Les planches:

Il y a 3 séries de planches entourées de couleurs différentes. Sur chaque planche sont dessinées la ferme, sa grange, la cabane à outils, une rivière et des arbres. Ces dessins sont toujours au même endroit dans chaque série. Il y a 12 éléments variables sur chaque planche dont le dessin est identique mais dont la taille et la place peuvent varier. Ce sont des animaux de la ferme, des outils....



#### Les cartes:



Il y a 2 dessins sur chaque carte, représentant les 36 différents éléments variables dessinés sur les planches.



## Préparation du jeu:

- Choisissez la couleur des planches avec lesquelles vous voulez jouer. Chaque joueur reçoit une planche et la place devant lui, dessin caché. Les autres planches retournent dans la boîte.
- Mélangez les cartes. Si l'on joue à 2, chaque joueur reçoit 12 cartes. Si l'on joue à 3 ou à 4, on distribue 9 cartes à chacun. A 5, chaque joueur reçoit 7 cartes. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.
- Chaque joueur place les cartes en pile à côté de sa planche, faces cachées.

# Déroulement du jeu:

La règle ci-dessous s'applique pour 3 à 5 joueurs. La variante pour 2 joueurs est expliquée en fin de règle.

- Avant de commencer, chacun peut observer sa planche Ferme 30 secondes pour repérer les 12 dessins qui y figurent.
- Le plus jeune joueur commence.
- Il pose une carte au centre de la table de manière à ce que tout le monde puisse l'atteindre, et la retourne.

  Tous les joueurs doivent chercher si UN au moins des 2 dessins est présent sur sa planche Ferme.
- Dès qu'un joueur pense avoir repéré un élément, il pose la main sur la carte, la prend et et la range devant lui face visible. Si plusieurs joueurs veulent prendre la carte, celui qui a été le plus rapide l'emporte. Mais attention: le joueur qui a touché la carte le premier doit la prendre, même s'il s'aperçoit après qu'il s'est trompé.

Remarque: avant de tirer une carte, les joueurs doivent poser la main avec laquelle ils vont prendre la carte sur la table. Le joueur qui tire la carte doit mettre son autre main sur la table. C'est avec celle-là qu'il devra attraper la carte. S'il utilise la main avec laquelle il a posé la carte sur la table, il ne pourra la prendre et devra la laisser au centre pour que les autres joueurs puissent l'attraper à leur tour.

- Le joueur qui a attrapé la carte pose ensuite une autre carte de son paquet au centre.
- Si aucun joueur n'attrape la carte, celle-ci est enlevée du jeu, et le joueur qui l'a posée en repose une autre.

# Exemple:

Clara tire cette carte avec sa main droite et la retourne sur la table.



Léo Clara, David et Sophie regardent si ils ont le tracteur ou le chat sur leur planche Ferme.

#### Ferme de Léo



Léo constate qu'il a le tracteur et le chat sur sa planche Ferme. Il peut prendre la carte

## Ferme de Sophie



Sophie a vu le tracteur sur sa planche Ferme. Elle peut aussi prendre la carte.

#### Ferme de David



David n'a pas de tracteur ni de chat sur sa planche Ferme. Il n'a pas le droit de prendre la carte.

#### Ferme de Clara



Clara a le chat. Elle doit prendre la carte avec la main gauche.

# Fin d'une manche et comptage des points:

La manche se termine quand un des joueurs n'a plus de carte dans sa pile. Chacun vérifie alors si les cartes qu'il a prises comportent bien un des éléments dessinés sur sa planche Ferme. Il fait un tas avec les cartes "justes" et un tas avec les cartes "fausses".

Chaque joueur reçoit un jeton par carte "juste" et doit en rendre un pour chaque carte "fausse". Si le joueur n'a pas encore reçu de jetons, il ne peut bien sûr pas en rendre. Si le joueur a moins de jetons que de cartes "fausses", il doit rendre tous ses jetons.



# Exemple de comptage :

Après une manche Clara contrôle ses cartes:

Cartes "justes"







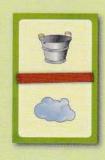






Cartes "fausses"





Clara gagne 4 jetons pendant cette manche: 6 pour les cartes "justes" moins 2 pour les cartes "fausses".

#### Début de la deuxième et de la troisième manche:

- Après la distribution des jetons, on remet les planches Ferme utilisées dans la boîte.
- On distribue des planches Ferme d'une autre couleur à chaque joueur. Les cartes sont mélangées et redistribuées. La manche suivante peut alors commencer. Le joueur qui avait fini sa pile de cartes en premier commence à poser une carte au milieu. La partie se déroule ensuite comme à la manche précédente.

## Fin du jeu:

A la fin de la troisième manche, les joueurs ont utilisé les planches Ferme des 3 couleurs. Le joueur qui a gagné le plus de jetons a gagné.

## Variante pour 2 joueurs:

Chaque joueur reçoit 12 cartes. Les deux joueurs tirent en même temps une carte de leur pile. Ils peuvent attraper indifféremment les cartes de chacune des 2 piles. Attention cependant, les joueurs doivent changer de main pour prendre les cartes.

# Variante pour joueurs expérimentés:

Après quelques parties, on peut modifier les règles de la deuxième et de la troisième manche pour que le jeu devienne plus intéressant.

## Deuxième manche:

Chaque joueur reçoit une planche Ferme et la pose face cachée devant lui, sans la regarder. Lorsque l'un des joueurs tire une carte, les joueurs retournent en même temps leur planche Ferme et regardent si l'un des éléments dessinés y figure. Et ainsi de suite...

## Troisième manche:

Chaque joueur reçoit une planche Ferme et la regarde attentivement 30 secondes en cherchant à mémoriser les 12 dessins qui y figurent. Il retourne ensuite sa planche Ferme jusqu'à la fin de la manche. Le reste du jeu se déroule de la même manière.

#### Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments. Risque d'asphyxie! Veuillez conserver l'adresse.