

Viens, jouons à la ferme (Komm, wir spielen Bauernhof – ESPENLAUB – s.d.)

Traduction française au départ de la règle allemande par Geneviève HUBINON avec adaptation libre de Claudine OGER-MAAS

Un jeu amusant pour de 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Auteur : Thomas Schuster

Graphisme : COMICON S.I. Barcelona

Contenu

Un plan de jeu

4 x 12 cartes de ferme

4 figurines en bois

Un dé (1/2/3/4/5/ ?)

Une règle de jeu

But du jeu

Chaque joueur doit essayer de rassembler 7 cartes de la ferme de sa couleur.

Préparation

1. Les joueurs choisissent une figurine et la déposent sur la case départ (START).
2. On prend, par joueur, les 12 cartes de sa couleur. S'il y a moins de 4 joueurs, le reste des cartes retourne dans la boîte.
3. On bat le tas de cartes ainsi obtenu et on le dépose, face cachée, sur la case prévue à cet effet, au milieu du plan de jeu.
4. Ensuite, chaque joueur prend 2 cartes de ce tas et les dépose, face visible, devant lui.

Le jeu commence

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé et déplace sa figurine suivant les points obtenus. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si on jette le dé et que l'on tombe sur le **point d'interrogation**, le joueur a deux possibilités

- 1. Il prend une carte du tas de cartes
- ou
- 2. Il choisit une carte chez le joueur au choix.

Les cases sur le plan de jeu

• **Start** : chaque fois qu'un joueur passe sur la case départ, il prend une carte du tas de cartes et la dépose devant lui, face visible.

• **Dessin avec flèche et cartes** : si la flèche va vers le tas, le joueur doit se défaire d'une carte de son choix. Celle-ci est remise sous le tas de cartes au milieu du plan de jeu.

Si la flèche vient du tas, il peut prendre une carte de ce même tas.

• **Carte avec 2 mains et un ?** La case « dé ». Le joueur prend le dé et choisit un partenaire pour jouer aux dés.

Comment joue-t-on aux dés ?

Celui qui atterrit avec sa figurine sur une case « dé », met les mains sous la table et cache le dé dans une de ses deux mains.

Ensuite il désigne le joueur de son choix et lui tend les deux poignets. L'autre joueur doit deviner dans quel poignet se trouve le dé.

- Il devine juste : Il peut alors choisir une carte chez son partenaire de dé.
- Il devine faux : c'est le contraire. Le « joueur de dé » peut choisir une carte chez le « devineur ».

Deux figurines se rencontrent sur la même case.

Les 2 joueurs peuvent échanger une carte ou pas. C'est celui qui vient d'arriver sur la case, qui décide s'il y a échange ou pas.

Parfois deux actions arrivent ensemble.

Par exemple, on se dirige sur une case où se trouve déjà une figurine et la case est une « case dé ». Alors on doit jouer « aux dés » avec un joueur au choix et on peut, si l'on veut, échanger avec le joueur que l'on a rencontré.

Fin du jeu

Celui qui a pu le premier présenter 7 cartes de la ferme de sa couleur a gagné.

Ceux qui ont souvent joué à ce jeu peuvent se mettre d'accord avant le début du jeu pour utiliser plus de cartes. Une ferme plus grande sera ainsi formée.

Bon amusement