



De BOER-DE-REIS Les FERMIdables



DU CÔTÉ DE
MEE MET 'T

Les
FERMIdables

Jeu-des-FERMIdables

Règles du jeu



Bonjour, bienvenue dans notre fermeuh !
Je n'irai pas par quatre chemins : la vie à la ferme n'est pas toujours facile, mais elle n'est jamais ennuyeuse ! Joue donc avec nous au jeu des FERMIdables : tu le découvriras par toi-même !
Pour remporter la partie, il faudra terminer ton voyage le premier.

Le signal de départ

Est-ce que tout le monde est prêt à jouer ? Place au moins autant de pions à côté du plateau de jeu qu'il n'y a de joueurs. Tu as du coffre ? Dans ce cas, tu as une longueur d'avance, car le joueur qui poussera le plus long cocorico d'un seul souffle pourra commencer. Tu es prêt ? Trois, deux, un... **Cocoricooooo** ! Le joueur qui a chanté le plus long cocorico choisit en premier son pion et lance le dé. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

En chemin



Chaque joueur lance le dé à son tour. Avance ton pion du nombre de cases correspondant au nombre sur le dé.

Accélération



Tu as atterri sur une case avec un bord vert ? **Petit veinard !** Tu peux avancer une seconde fois du chiffre que tu viens de lancer. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Règle du jeu optionnelle : bouclier légume



Prépare un bol de légumes savoureux à côté du plateau de jeu. Si tu atterris sur une case avec un légume, tu peux en sortir un dans le bol et le placer à côté de toi.

Tu as atterri sur un événement négatif ? Chanceux ! Alors tu peux manger les légumes et tu ne dois pas effectuer la mission. Par exemple, tu es sur la case 12 ? Alors, tu ne dois pas retourner à la case 6. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Ainsi, tu auras encore **plus de chances de gagner** !
Il te reste des légumes à la fin de la partie ? **Grignote-les tous !**

Événements



Si tu atterris sur une case blanche « événement », tu devras effectuer la mission correspondante. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

3. Comme Martin le lapin, fais un saut et dépasse le joueur qui te précède.
6. Rends-toi à la case 12 avec le tracteur de Pol le cheval.
12. Tu as oublié ta fourche à l'étable. Max l'âne te renvoie à la case 6.
15. Meuuuh, les poules se sont échappées. Corinne le poulet est dans tous ses états. Attrape tous les poussins et ramène-les au poulailler à la case 10.
19. Oh non, tu as renversé le pot à lait. Les vaches ont du mal à s'en remettre... Passe le prochain tour pour leur remonter le moral.
26. Le temps est capricieux. Si tu as atterri sur cette case en lançant un 3 ou un 6, tu peux relancer le dé. Tu as lancé un autre chiffre ? Dans ce cas, c'est au tour du joueur suivant.
35. Quel temps de chien ! Même Henry le chien préfère rester à l'intérieur avec cette pluie. Mets-toi à l'abri jusqu'à ce que tu lances un 6 ou passe trois fois ton tour.
39. Tu as trop travaillé à l'étable et tu t'es endormi dans la chèvrerie de Gerry le chèvre. Pris de somnambulisme, tu retournes à la case 33.
42. Les amis de Cornelus le corneille ont pillé le champ. Viktor l'épouvantail ne sait plus quoi faire. Retourne à la case 30 en voletant.
52. Quelle gadoue ! Ton tracteur est embourbé dans l'enclos de Léon le cochon. Tu vas avoir besoin d'un coup de main. Attends qu'un autre joueur passe et te tire d'affaire ou passe deux fois ton tour.
58. Oh non ! Pauvre petit, ta récolte est catastrophique... Sam le mouton t'emmène avec lui : retour à la case départ.

Bien arrivé



Tu as atterri en premier sur la case 63 ? **FÉLICITATIONS** ! Ce fut une année exceptionnelle pour toi ! Tu as gagné ce voyage à la ferme !

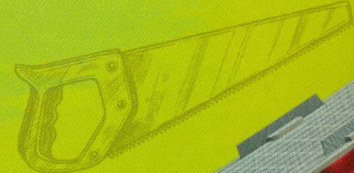
Attention : tu dois atterrir précisément sur la case 63. Si tu lances un chiffre plus élevé, tu devras reculer du nombre de pas en trop.



**DU CÔTÉ DE
LA VRAIE VIE**

De schuur!

L'étable!



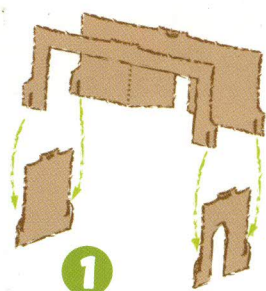
Volg de stappen om de schuur te bouwen.

Suis ces étapes

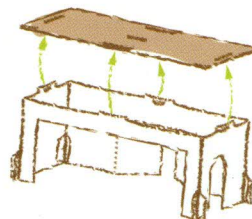


Kijk de instructievideo op www.deboerdereis.be

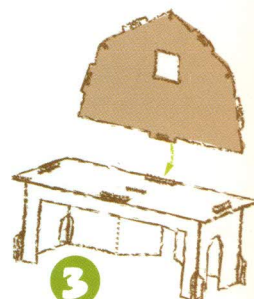
Regarde la vidéo sur www.lesfermidables.be



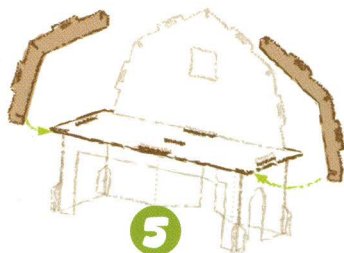
1



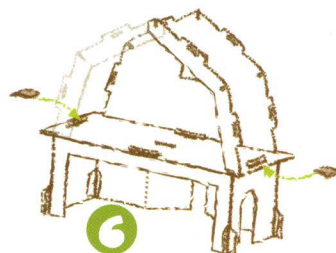
2



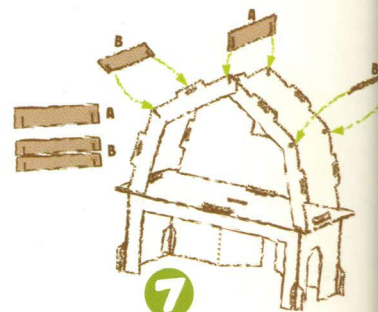
3



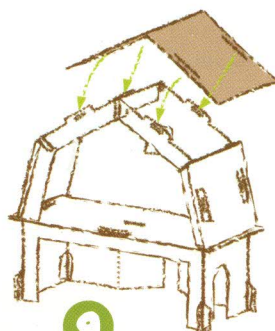
4



5



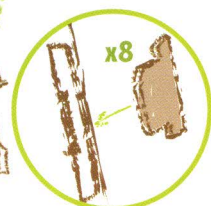
6



7



8

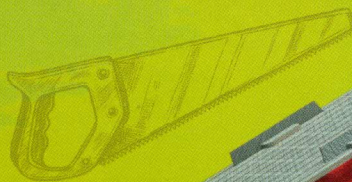


x8



10



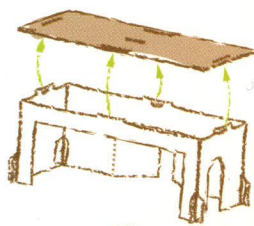


Volg de stappen om de schuur te bouwen.

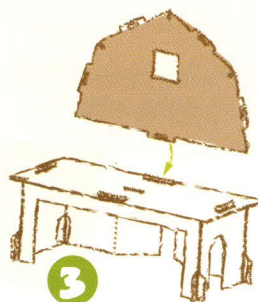
Suis ces étapes pour construire l'étable.



1



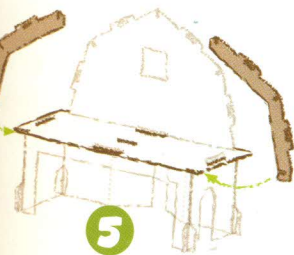
2



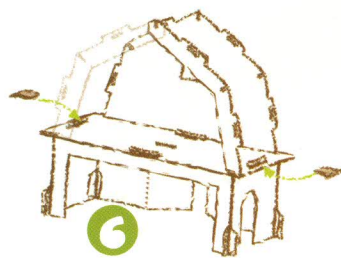
3



4



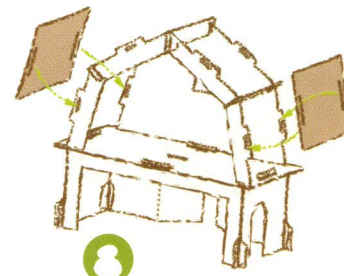
5



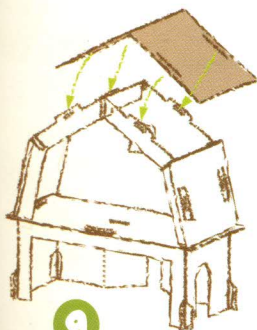
6



7



8



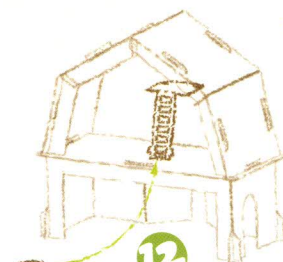
9



10



11



12