

Ene Mene Muh, Gib Mir Deine Kuh

Le grand jeu de la ferme

Un jeu de mémoire et de construction pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

MATERIEL DE JEU

1 plateau de jeu, 16 Tuiles de Ferme montées sur pieds, Max le petit fermier de bois, 12 animaux en bois (2 chevaux, 2 vaches, 2 moutons, 2 poules, 2 oies, 2 cochons), 29 cartes questions et 1 dé.

DE QUOI PARLE-T-ON DANS CE JEU ?

Bienvenue à la ferme !

Dans ce jeu, tu joues un apprenti fermier dont le but est de construire sa propre ferme et d'y élever des animaux. Chevaux, vaches, cochons, poules, oies et moutons, tu apprendras vite à les reconnaître. Avec de la chance, le fermier Max viendra même te donner un coup de main ...

Si tu connais bien les animaux de la ferme et si tu sais deviner chez quel fermier ils se cachent, tu pourras même les chaparder aux autres joueurs afin de compléter ta future ferme.

Fais quand même bien attention !!! - Celui qui aura le plus d'animaux dans son étable gagnera le jeu.

Et lorsque tu auras fait le tour de ce jeu, n'hésite pas à raconter tes propres histoires avec les petits animaux en bois et les fermes à construire.

PREPARATION DU JEU

Pour le premier jeu, enlève prudemment toutes les tuiles des cartons.

Pour les jeux suivants, prends le matériel de jeu directement dans la boîte. Il y a **quatre fermes** dans le jeu - chacune marquée d'une couleur. Chaque joueur choisit une couleur et prend les tuiles de fermes correspondantes (4 tuiles comprenant un long mur avec un pied pour le soutenir, deux murs plus courts et un toit). Pour l'instant, mets ces tuiles de fermes de côté. En cours de partie, tu pourras construire ta propre ferme mais pour l'instant tu ne possèdes rien. Dans le meilleur des cas, tu auras un toit, sous ce toit les trois murs (deux courts et un long) et sous le long mur, un pied pour faire tenir l'ensemble. A moins de quatre joueurs, laisse les tuiles de ferme non utilisées dans la boîte.

Maintenant, prends le **plan de jeu** et place-le sur la boîte. Les douze animaux sont placés dans la prairie au milieu du plateau de jeu. La figurine du fermier Max se place sur la ferme au coin du plateau. Des empreintes de pieds indiquent l'endroit d'où il démarre. Ensuite, mélange les tuiles questions et pose la pioche - côté vert en dessous - juste à côté du plateau de jeu. Le dernier à avoir vu une vache commence la partie. Ensuite, on jouera dans le sens des aiguilles d'une montre.

MAINTENANT, LE JEU PEUT COMMENCER

Celui qui joue en premier lance le dé et déplace le fermier Max sur le plateau de jeu - dans le sens des aiguilles d'une montre - d'autant de cases qu'indiquées par le dé. Selon la case où il se posera, tu pourras prendre un animal, construire un morceau de ferme ou répondre à une carte question. Ensuite ce sera au tour du joueur de gauche.

Max arrive sur une case ferme. Tu peux prendre une tuile de ferme et l'ajouter à ta propre construction. En premier, prend le grand mur et le petit pied (Avec ça, le mur devrait tenir tout seul !). Derrière ce mur, tu peux maintenant cacher les animaux gagnés en cours de partie. Si tu tombes à nouveau sur une case ferme, construis la seconde tuile de ferme (le premier mur court), ensuite la troisième tuile de ferme (le deuxième mur court) et pour terminer le toit. On construit sa ferme de façon à ce que seule la façade soit visible des autres joueurs pour qu'ils ne puissent pas voir quels sont les animaux cachés derrière. Les photos ci-dessous montrent la façon dont la ferme doit être construite :

La ferme est enfin achevée. Si tu tombes à nouveau sur une case ferme, tu as la possibilité d'aider un autre joueur à construire sa ferme. Tu peux désigner un autre joueur qui choisit alors une tuile de ferme et avance sa propre construction. En échange, tu reçois un animal de ce joueur. Mais il y a une condition, il faut connaître un animal que possède ce joueur. Lorsque l'on ne sait plus, on peut lui demander s'il a l'animal désiré. « *Ludo, as-tu une vache ?* » ... S'il a une vache, on lui prend cet animal. S'il ne l'a pas, on ne lui prend rien.

Une fois la ferme achevée, aussi souvent que tu arriveras sur la case ferme, tu pourras aider un autre joueur à construire sa ferme et tenter de lui prendre un animal.

Max arrive sur une case avec un dessin d'animal. Tu peux prendre l'animal dessiné dans la prairie (sur l'exemple la vache). Place cet animal devant toi. Si tu as déjà construit un morceau de ta ferme, tu peux y cacher cet animal pour que les autres joueurs ne le voient pas.

Si l'animal n'est plus dans la prairie. Tu peux demander à un autre joueur s'il possède l'animal en question. « *Pierre as-tu la vache ?* » S'il a cet animal, tu peux lui prendre. Si il ne l'a pas, pas de chance ! Ce sera pour une prochaine fois. Mémorise bien qui prend les animaux... !!!

Si tu as plus de deux fois cet animal et que tu tombes à nouveau sur son dessin, tu ne reçois aucun animal et tu passes ton tour. Au joueur suivant de jouer.

Max arrive sur une case avec des animaux et une ferme. Tu as le choix entre construire un morceau de ta ferme ou un prendre un des animaux représenté sur la case - prends le directement dans la prairie.

Si il n'y a plus aucun des animaux représentés dans la prairie, tu peux demander à un autre joueur et essayer de lui subtiliser cet animal.

Si ta ferme est terminée, tu peux aider l'un des joueurs à terminer la sienne et essayer alors de recevoir un animal en échange de ton aide. (Regarde plus haut dans les règles pour savoir comment aider un joueur à construire sa ferme)

Max arrive sur une case question. Tu prends une des cartes de la pioche sans la retourner. Sais tu à quel animal correspond l'image sur la carte ? Quand tu as une idée, dis le aux autres, retourne la carte et vois sur le côté vert si tu as raison ou tort. Exemple : *De quel animal vient ce petit poussin ? De la poule pardi ! Avec l'aide de quel animal tricote t'on ce beau pull ? En tondant le mouton !*

Si tu as répondu juste, tu peux prendre l'animal dans la prairie. Si cet animal n'y est plus, tu peux demander à un autre joueur si il possède cet animal. S'il a cet animal, il est pour toi. Sinon, pas de chance ! Ce sera pour une autre fois !

Si tu as répondu faux, tu ne reçois pas d'animal et tu passes ton tour. La carte de question est défaussée - côté vert visible par tous les autres joueurs.

Sur les illustrations de ces cartes, il y a les particularités suivantes :

Cheval : Fer à cheval, crottin, selle, poulain, queue de cheval.

Vache : Clochette, Fromage, bouse de vache, veau, pis.

Cochon : Queue en tire-bouchon, charcuterie, porcelet, groin.

Mouton : Berger et son chien, pull-over, pelote de laine, agneau, sabot

Oie : patte palmée, canetons, vol en formation, bec, plume et oreiller.

Poule : poussin, poulailler, œuf sur le plat, coq, pied de poule.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête quand tout le monde a construit sa ferme et qu'il n'y a plus d'animaux dans la prairie au centre du plateau

Ce lui qui a gagné est celui qui a le plus d'animaux dans son étable. En cas d'égalité ou si on n'a pas encore appris à compter, on montre tous ses animaux.

Celui qui sait faire la plus longue chenille avec ses animaux à gagner.

POUR DEUX JOUEURS

Truc pour 2 joueurs : A deux, on prend chacun deux fermes. On peut y cacher indifféremment ses animaux derrière l'une ou derrière l'autre. Lorsque on demande à l'autre joueur dans quelle ferme regarder, il faut alors spécifier dans quelle étable on cherche.