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













Wackelkuh



Wiggling Cow · La vache équilibriste
Wankelkoe · Vaca tambaleante
Mucca traballina



La vache équilibriste

Un jeu d'adresse peu commun pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée :Brigitte PokornikIlustration :Antie Flad

Durée de la partie : env. 10 à 20 minutes

Le fermier Alfred est désespéré! A chaque fois qu'il fauche l'herbe du pré, la vache Elsa arrive et se poste au beau milieu du tas d'herbe. Il essaye de faire déguerpir l'animal têtu, mais Elsa ne bouge pas d'un pouce et dévore l'herbe en poussant des « meuh » de satisfaction.

Oh la la! Voilà qu'il va pleuvoir! Le fermier Alfred doit prudemment enlever les brins d'herbe pris sous les sabots d'Elsa. Mais en faisant attention à ne pas renverser Elsa, car elle se trouve alors en équilibre instable. Pouvez-vous l'aider?

Contenu du jeu

- 1 vache équilibriste Elsa
- 1 plateau de jeu
- 1 fourche à foin
- 18 brins d'herbe
- 1 règle du jeu



E

ramasser les brins d'herbe

plateau de jeu au milieu de la table, entasser les brins d'herbe

NÇAIS

mettre Elsa sur le tas, préparer la fourche

Idée

La vache équilibriste Elsa est debout sur un gros tas d'herbe. Avec une fourche, vous essayez prudemment de retirer les brins d'herbe et de les sortir du plateau de jeu. Mais attention, Elsa ne doit pas se renverser. Le but du jeu est de ramasser le plus possible de brins d'herbe.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Entasser les brins d'herbe (= cartes) et les poser au milieu du plateau de jeu. Faire attention à ce que les brins d'herbe ne sortent pas du plateau de jeu.



Ensuite, un joueur pose Elsa prudemment sur le tas d'herbe. Poser la fourche à côté du plateau de jeu.

Comment poser Elsa sur le tas d'herbe?



• Tenir Elsa au-dessus du tas d'herbe en laissant pendre ses pattes.



• Tirer doucement sur la queue d'Elsa : ses pattes arrière se redressent.



• Tenir Elsa par la queue et la poser doucement sur le tas d'herbe.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra le mieux imiter le meuglement d'une vache commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Prends la fourche et essaye de retirer un brin d'herbe du plateau de jeu sans qu'Elsa ne se renverse.

Les règles du fermier :

- Pendant qu'un joueur joue, il ne doit pas toucher Elsa : ni avec la main ni avec la fourche.
- Elsa ne doit pas sortir du plateau de jeu.
- Les brins d'herbe doivent être déplacés uniquement à l'aide de la fourche.
- Pendant un tour, on a le droit de toucher plusieurs brins d'herbe mais il ne faut en retirer qu'un seul du plateau de ieu.
- Si, par hasard, plusieurs brins d'herbe sont poussés hors du plateau de jeu, ils sont tous sortis du jeu.

Si tu ne respectes pas une de ces règles, tu n'as pas le droit de ramasser de brin d'herbe et c'est au tour du joueur suivant.



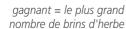
ramasser des brins d'herbe avec la fourche

Suivre les règles du fermier!

réussi = ramasser le brin d'herbe

pas réussi = tour fini, remettre Elsa sur le tas

joueur suivant



As-tu réussi à retirer un brin d'herbe sans faire tomber Elsa ni plier ses deux pattes ?

Oui ?

Très bien! Prends le brin d'herbe et pose-le devant toi.

• Non?

Pas de chance! Ton tour est fini. Tu ne ramasses pas de brins d'herbe pendant ce tour. Laisse les cartes comme elles sont, prends Elsa par la queue et repose-la sur le tas d'herbe.

Ensuite, tu passes la fourche au joueur suivant qui tente sa chance

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque...

- le dernier brin d'herbe a été enlevé du pré
- si, pendant le même tour, chaque joueur a fait tomber Elsa.

Chaque joueur empile ses brins d'herbe. Celui qui a le plus grand tas gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs joueurs.

Variante pour joueurs expérimentés

Le jeu se joue de manière identique, excepté les règles ci-dessous :

A la fin de la partie, on ne compte pas les brins d'herbe mais les fleurs illustrées sur les cartes. Il peut y avoir un différent nombre de fleurs sur chacune des faces. Poser les cartes de façon à ce que la face qui a le plus grand nombre de fleurs soit visible et les compter. Le gagnant qui aura le plus grand nombre de fleurs gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Exemple:







= 6 points







L'auteur : Brigitte Pokornik

née en 1950 à Vienne (Autriche), travaille comme designer. Depuis 1995, elle collabore avec succès à la conception de jeux et de livres d'images. Elle vit loin des villes et proche de la nature en Basse-Autriche.

Chez HABA, a notamment été publié son jeu *Tirez les oreilles*.



L'illustratrice : Antje Flad

est née à Merseburg (Allemande). Elle a fait des études à Halle à l'école supérieure d'art et de design. Depuis l'obtention de son diplôme, elle travaille pour différentes maisons d'édition et illustre des livres et des jeux. Elle travaille comme illustratrice indépendante et créatrice de jeux depuis 1995. Elle vit à Berlin avec son mari et son fils Philippe.



