

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



2 à 4 joueurs

# Récré à la Ferme

---

## CONTENU DE LA BOÎTE

---

- 1 plateau de jeu
- 16 animaux (4 poules, 4 canards, 4 moutons, 4 cochons)
- 1 fermier
- 5 seaux
- 1 dé

---

## BUT DU JEU

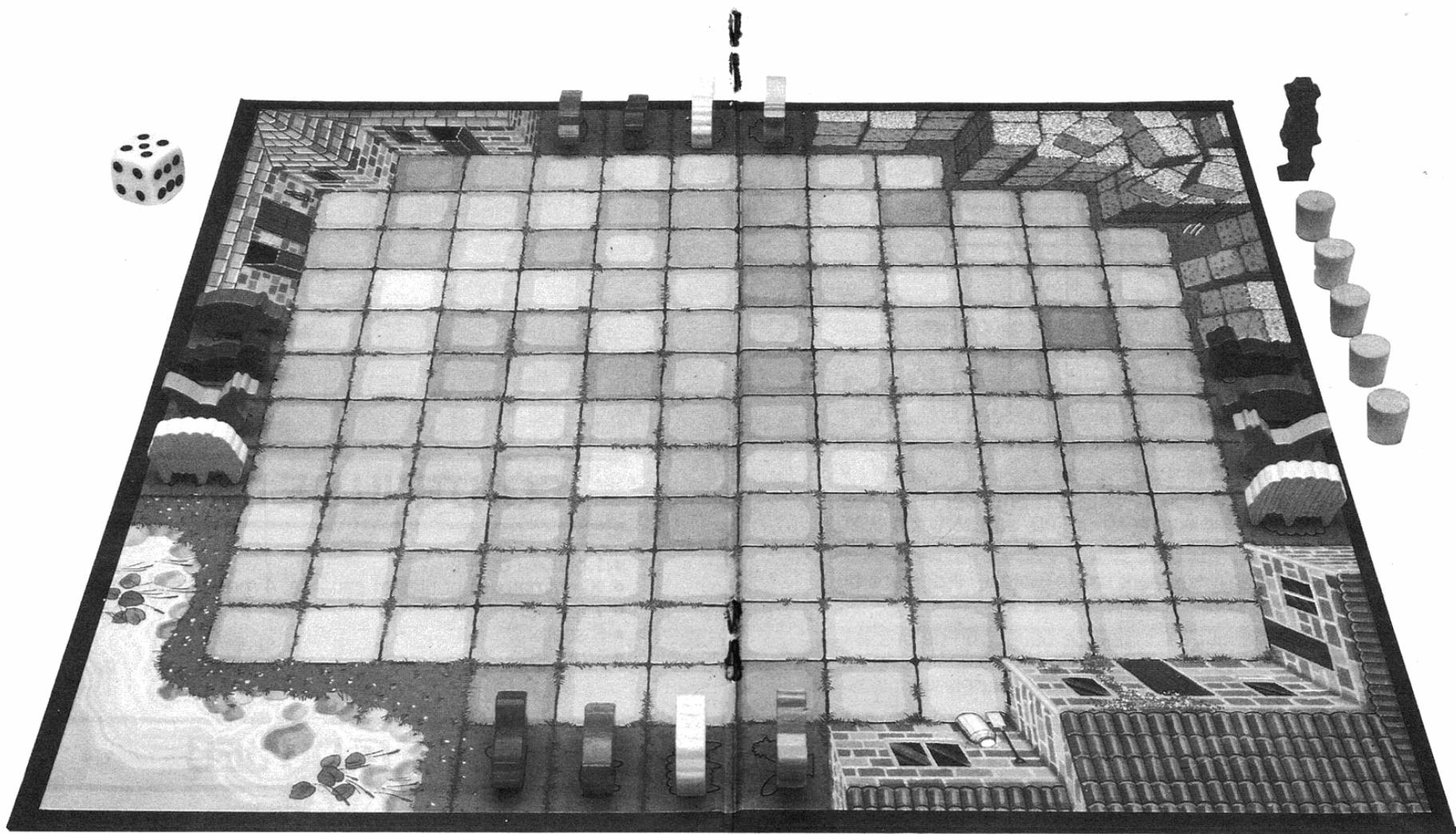
---

Être le premier à réunir ses 4 animaux pour qu'ils puissent jouer ensemble, c'est-à-dire les placer dans 4 cases en carré (voir croquis § "le gagnant").

# PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Ouvrir le plan de jeu.
- Chaque joueur choisit 4 animaux identiques. (À 3 joueurs, éliminer 1 groupe d'animaux; à 2 joueurs, éliminer 2 groupes).

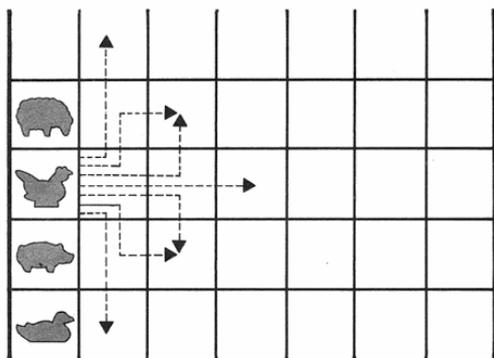
- Placer les animaux sur les bords du plateau, aux endroits correspondants.
- Placer le fermier et les seaux à côté du plateau :
  - à 4 joueurs, utiliser 3 seaux,
  - à 3 joueurs, utiliser 4 seaux,
  - à 2 joueurs, utiliser 5 seaux.(Les seaux non utilisés sont écartés).



# RÈGLE DU JEU

- Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le plus de points joue le premier. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur lance le dé et déplace un de ses animaux du nombre de points indiqué. Le déplacement se fait dans n'importe quel sens, sauf en diagonale, et peut comporter plusieurs changements de direction au cours d'un même déplacement.

Exemple : le joueur qui possède la poule fait 3 au dé. Il peut la déplacer de différentes façons :



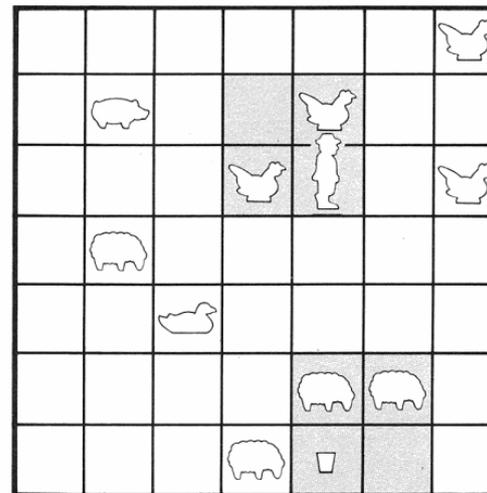
- Puis c'est au tour du joueur suivant qui joue de même et ainsi de suite.
- À son tour de jouer, un joueur peut soit déplacer un de ses animaux qui est déjà sur le plateau de jeu, soit sortir un autre animal.
- Lorsque tous ses animaux sont sur le plateau, il déplace un animal au choix pour essayer de les réunir.
- À chaque tour, le joueur est obligé de bouger un de ses animaux (et un seul) du nombre total de points indiqué par le dé, même si ce déplacement n'est pas avantageux pour lui.
- Un animal ne peut sauter par-dessus un autre animal, ou par-dessus le fermier ou les seaux. Il ne peut non plus se placer sur une case déjà occupée et n'a pas le droit de repasser par une même case au cours d'un même déplacement.

Dès qu'un joueur fait un 6 au dé, il devient le fermier.

- Il place alors le fermier sur n'importe quelle case vide et place

ensuite un seau sur une autre case vide, de façon à bloquer les animaux des autres joueurs.

Exemple :



Dans cet exemple, il peut donc bloquer le joueur qui possède la poule et celui qui possède le mouton et les obliger ainsi à déplacer leurs animaux dans une autre direction.

- Quand un joueur est fermier, il ne joue pas avec ses animaux.
- Chaque fois qu'un joueur fait un 6, il déplace d'abord le fermier, prend un seau et le pose sur une case vide au choix.
- Lorsque tous les seaux sont sur le plateau, tout joueur obtenant un 6 déplace d'abord le fermier, puis n'importe quel seau vers une nouvelle case vide.

# LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui, le premier, a réuni ses 4 animaux de la façon suivante :

