
Spielanleitung

Mäh Muh & und Schabadu



Copyright Habermaaß-Spiele Rodach

Habermaspiel-jeu Nr. 4202

Les animaux de la ferme

Un jeu pour 2 à 6 joueurs, à partir de 3 ans



Après une belle journée dans les pâturages, le fermier ramène ses animaux à la ferme. Le chemin du retour est jalonné de flaques d'eau. Celui qui tombe sur une flaque d'eau doit produire le son correspondant à son animal. Le premier à être rentré à la ferme attend les autres et, à la fin, ils donnent tous ensemble un «concert».

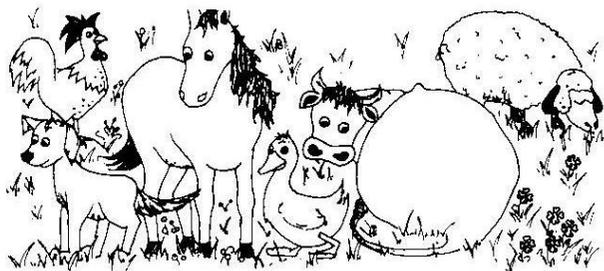


But du jeu

Les joueurs essaient chacun de ramener leur animal à la ferme par le chemin indiqué.

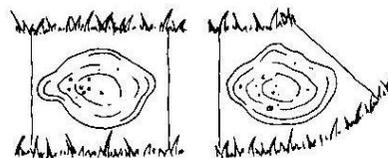
Au préalable

Chacun choisit un animal et le place dans le pâturage sur le dessin correspondant.



Déroulement de la partie

Le plus jeune des joueurs commence. Il lance le dé et avance son animal jusqu'à la case de la couleur indiquée qui suit. Puis c'est au tour du joueur suivant.



Lorsqu'un animal tombe sur une des cases marquées d'une flaque d'eau, le joueur concerné doit produire le son correspondant.

Lorsque deux ou plusieurs animaux se rencontrent sur une case, ils se saluent en produisant leurs sons respectifs (meuglement, aboiement, bêlement, chant du coq, etc.). Le joueur qui oublie de produire le son correspondant recule d'une case avec son animal.

Fin de la partie

La partie ne se termine que lorsque tous les animaux ont rejoint la ferme: ils donnent alors un joyeux «concert».

Pour arriver à la ferme, il suffit qu'il n'y ait aucune case de la couleur indiquée par le dé devant soi.

