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.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Exemples

Le jeton retourné par Gabriel est un canard.

Pas de chance ! Il n'a pas encore rentré le lapin, il ne peut donc pas rentrer le canard. Il repose le jeton canard face cachée. Son tour est terminé.

Le jeton retourné par Louise est une poule.

❶Elle a déjà rentré le lapin et le canard, elle peut donc rentrer la poule.

❷Elle rejoue immédiatement. Le nouveau jeton retourné par Louise est encore une poule. Comme elle a déjà rentré une poule dans sa ferme, elle ne peut pas en rentrer une deuxième. Elle doit reposer le jeton poule face cachée. Son tour est terminé.

Le jeton retourné par Emma est le chien de ferme Zoreilles.

Elle avait déjà rentré le lapin, le canard, la poule, la chèvre, le mouton, le cochon, la vache et le cheval. Emma peut donc rentrer Zoreilles. Elle remporte la partie !

Pour les plus petits

Il peut arriver que la petite sœur ou le petit frère veuille jouer avec vous à *Tous à la Ferme*.
Pour faciliter le jeu pour les plus jeunes, **retirez tous les jetons avec un cheval, une vache ou un cochon**.
Retournez la parade du côté de la petite parade, celle présentant 5 animaux à la queue leu leu et Zoreilles.
La partie sera plus courte et nécessitera moins d'efforts de concentration et de mémorisation. Il y aura également moins de frustration de ne pas découvrir l'animal recherché.

Auteur : Anne Cayla
Illustrations : Marie Desbons
Design graphique : Benjamin Treilhou
Développement : Didier Jacobée

www.jeuxmultivers.com
cs.multivers@gmail.com multivers.games
Un jeu conçu et développé en France par :
MULTIVERS, 1 rue des Empereurs,
28200 CHATEAUDUN France

© 2022 MULTIVERS

Règles du Jeu

2 à 4 joueurs dès 4 ans

But du Jeu

Être le premier à rentrer dans l'ordre les 8 animaux de la ferme, du plus petit au plus grand, en terminant par **Zoreilles**, le seul chien de ferme de la vallée.

Contenu

4
fermes de couleur

45
jetons animaux

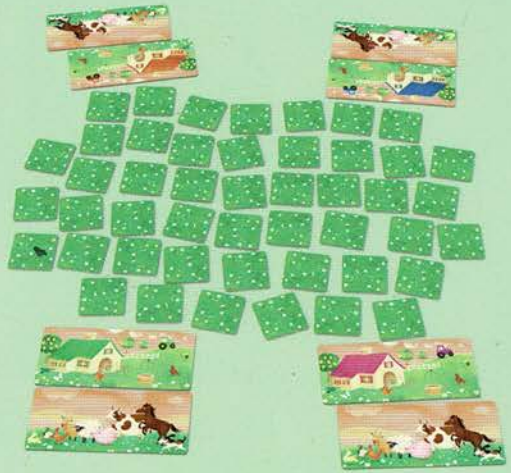
4 parades des animaux
(la grande parade au recto,
la petite parade au verso)

Préparation du jeu

Les 45 jetons animaux sont mélangés et étalés sur la table, **face cachée**, de façon à former un **grand champ**.

Chacun des joueurs **prend la ferme** de son choix et une **grande parade des animaux** représentant **9 animaux à la queue leu leu**.

La grande parade indique l'ordre dans lequel les animaux devront être rentrés à la ferme, depuis le lapin jusqu'au cheval en terminant par Zoreilles.



Déroulement du Jeu

Le joueur le plus âgé est désigné comme étant le premier joueur.
Le jeu se joue ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.
À son tour, le joueur retourne un jeton, à la vue de tous.

Si l'animal révélé convient, le joueur le pose à côté de sa ferme et rejoue immédiatement.

Les animaux doivent être rentrés les uns après les autres, dans l'ordre indiqué par la grande parade, en commençant par le plus petit : le lapin.

Si l'animal révélé ne convient pas, le joueur repose le jeton face cachée et son tour est terminé.

Les joueurs doivent essayer de mémoriser la position des animaux qui ont été reposés face cachée pour les récupérer à coup sûr au moment où ils en auront besoin.

Fin du Jeu

La partie s'achève dès qu'un joueur révèle le chien Zoreilles après avoir rentré les 8 animaux de la ferme. Il remporte la partie.
Mais Zoreilles aime bien se cacher dans les champs et c'est le seul chien de ferme de la vallée. S'il s'est montré pendant la partie, il faut bien se souvenir où il s'est caché !

Tous à la Ferme

Un jeu de mémoire original et rapide.
Pour 2 à 4 joueurs, dès 4 ans.

But du jeu :

Être le premier à rentrer dans sa ferme 9 animaux dans un ordre défini.

Contenu :

45 cartes animal
4 cartes ferme
4 grandes cartes modèles « animaux à la queue leu leu ».

Préparation du jeu :

Les 45 cartes « animal » sont mélangées et étalées sur la table, face cachée.
Chacun des joueurs prend une carte ferme et une grande carte modèle représentant « 9 animaux à la queue leu leu ».

La carte modèle indique l'ordre dans lequel les animaux devront être rentrés à la ferme.

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus âgé est désigné comme étant le premier joueur.
Le jeu se joue ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.
À son tour, le joueur retourne une carte face visible, à la vue de tous.

Si la carte « animal » convient, le joueur la pose à côté de sa ferme et rejoue.
(Les animaux doivent rentrer les uns après les autres, dans l'ordre indiqué par la carte modèle des « 9 animaux à la queue leu leu »).
Si la carte « animal » ne convient pas, le joueur la repose face cachée et son tour est terminé.

Exemples :

• La carte retournée par Adèle est une poule. Elle a déjà rentré le lapin et le canard, elle peut donc rentrer la poule.

• Et elle rejoue immédiatement. La nouvelle carte retournée par Adèle est encore une poule. Elle a déjà rentré une poule, elle ne peut pas rentrer une deuxième poule. Elle repose la carte « poule » face cachée. Son tour est terminé.

• La carte retournée par Zoé est un canard. Elle n'a pas encore rentré le lapin, elle ne peut donc pas rentrer le canard. Elle repose la carte « canard » face cachée. Son tour est terminé.

• La carte retournée par Hector est le chien de garde Néo. Il a déjà rentré le lapin, le canard, la poule, la chèvre, le mouton, le cochon, la vache et le cheval. Hector peut donc rentrer le chien de garde Néo.

Fin du jeu :

La partie s'achève dès qu'un joueur rentre le chien Néo dans sa ferme.
Il remporte la partie.

Variante :

Pour faciliter le jeu aux plus jeunes, vous pouvez réduire le nombre d'animaux devant rentrer à la ferme.
Retirez du jeu toutes les cartes « cheval », « vache » et « cochon ».
Posez la carte modèle « 6 animaux à la queue leu leu ».

Auteur : Anne Cayla
Illustrateur : Pathat

Ce jeu est édité par Sweet November
dans la collection
BALLON BLEU

Sweet November
14 rue de l'Aleu
78730 - Saint-Arnoult en Yvelines
France
©2011 Sweet November
www.jeuxsweetnovember.com