



RÈGLES DU JEU

C'est le printemps ! Tu vas pouvoir t'occuper de ta ferme !
Et, quelle chance, un grand concours est organisé dans la région ! Le trophée de la plus belle ferme de l'année sera remis à la ferme regroupant le plus d'Animaux et de Champs de Maïs !



Seras-tu le grand gagnant de ce concours ?

Matériel de jeu



4 cartes Ferme



15 jetons Animaux



6 cartes Loup



12 cartes Animaux



32 cartes Enclos,
dont 4 cartes
de départ



1 Basse-cour

But du jeu

Agrandis ton pré, cultive tes Champs de Maïs et adopte le plus d'Animaux possible pour gagner le concours ! Mais gare au Loup, qui peut faire fuir les Animaux, et aux Animaux eux-mêmes, qui peuvent ravager les Champs de Maïs !



1^{er} joueur



*Le joueur qui a vu un tracteur en dernier commence.
En cas d'égalité, c'est au plus jeune de commencer.*



Mise en place

- 1 Chaque joueur choisit une carte Ferme qu'il place devant lui.
- 2 Place ensuite au centre de la table les 4 cartes de départ face visible (marquées par un dos spécifique).
- 3 Mélange les cartes Enclos et les éventuelles cartes Ferme restantes, et place-les à côté des 4 cartes Départ pour former une pioche face cachée.
- 4 Les jetons Animaux sont placés dans la Basse-cour.

Joueur 1



Joueur 2



Joueur 3



Déroulement de la partie

Vous jouez tour à tour, les uns après les autres, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes disponibles, ni dans la pioche, ni face visible. À ton tour, choisis l'une des 4 cartes révélées et, selon le type de carte, agrandis tes Enclos ou bien adopte de nouveaux Animaux. Une fois ta carte jouée, ton tour est terminé. Révèle alors une

nouvelle carte de la pioche afin de toujours laisser le choix parmi 4 cartes au joueur suivant.

C'est ensuite à celui-ci de jouer.

NOTE

Tu es obligé de prendre une carte à ton tour de jeu. Mais, dans le cas exceptionnel où tu ne peux jouer aucune carte (ex. : lorsqu'il n'y a plus d'emplacements disponibles dans ton pré et que seulement des cartes Animaux sont disponibles), tu dois tout de même choisir une carte, que tu défausseras immédiatement.

Il y a trois types de cartes :



Les cartes Enclos

Les cartes Enclos servent à agrandir ton pré.

Si tu choisis une carte Enclos, pose-la immédiatement dans ton pré.

Comment les poser ? Les côtés des cartes qui se touchent doivent obligatoirement correspondre, une barrière doit s'accrocher à une autre barrière, et une zone d'herbe doit s'associer à une autre zone d'herbe :



NOTE

Tu peux agrandir ton pré en laissant des espaces vides au centre, mais ceux-ci te feront perdre 1 point par espace de carte dans le décompte final.



Les Champs de Maïs

Il y a parfois des Champs de Maïs sur les cartes Enclos.



Ces Champs peuvent te rapporter des points s'ils sont protégés dans un Enclos fermé. Dans chaque Enclos fermé, tu gagnes 1 point par Champ de Maïs.



Si ton Enclos fermé accueille aussi un ou plusieurs Animaux, les Champs de Maïs serviront alors de nourriture aux Animaux et ne te rapporteront alors aucun point ! Fais bien attention !



Les cartes Animaux

Les cartes Animaux permettent d'adopter 1 ou 2 Animaux. Si tu choisis une carte Animaux, tu pourras prendre autant de jetons Animaux de la Basse-cour qu'indiqué sur la carte. Tu dois alors le ou les poser immédiatement sur un emplacement Animaux de ton pré. Cet emplacement ne doit pas être occupé par un autre Animal. Plusieurs types d'Animaux peuvent être placés dans le même Enclos. Une fois jouée, la carte Animaux est défaussée. Chaque Animal présent dans ta ferme à la fin du jeu te rapporte 1 point.

Pense à bien protéger tes Animaux dans les Enclos car un Loup pourrait surgir !



Les cartes Loup

Dès qu'une carte Loup apparaît, la partie est suspendue momentanément. Ne choisis aucune carte avant d'avoir appliqué l'effet de la carte Loup. L'effet de la carte Loup s'applique à tous les joueurs.

Le Loup fait peur aux Animaux indiqués sur la carte Loup. Chaque joueur ayant alors dans son pré un ou plusieurs



Animaux d'un même type qui ne sont pas dans des Enclos fermés, doit remettre les jetons correspondants dans la Basse-cour.



La carte Loup est ensuite défaussée. On révèle une nouvelle carte de la pioche, et la partie reprend.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la pioche est vide et qu'il n'y a plus de cartes disponibles.

Les joueurs comptent alors les points de leur ferme. Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur !

Comment compter les points ?

-  **Les Animaux** : chaque jeton Animaux présent sur l'ensemble de votre ferme vous rapporte **1 point**.
-  **Les Champs de Maïs** : chaque Champ de Maïs présent dans un Enclos fermé vous rapporte **1 point**.

Les Champs qui ne sont pas dans un Enclos fermé, ou ceux qui se trouvent dans un Enclos avec des Animaux, ne vous rapportent pas de points.

À ton score, il te faut enlever 1 point par Enclos que tu as fermé en laissant des espaces vides au milieu.



En cas d'égalité :
le gagnant est le
joueur concerné
qui a dans sa
ferme (et dans cet
ordre) le plus de :



Pour aller plus loin...

Variante : Une fois que vous avez le jeu bien en main, nous vous proposons une variante pour pimenter un peu vos parties. En effet, un prix spécial est accordé au fermier qui a le mieux disposé les éléments de son pré.

Ainsi, chaque Enclos regroupant uniquement des Animaux d'un même type te permet de doubler des points Animaux.



6 points

2 points

Règle spéciale à 1 joueur

À 1 joueur, le jeu se déroule tel que décrit précédemment, à une différence près : lorsque le Loup apparaît, il fait peur à presque tous les Animaux.

Tu dois donc défausser, s'il y en a, toutes les cartes Animaux face visible parmi les 4 cartes disponibles, puis appliquer l'effet de la carte Loup comme expliqué précédemment (p. 5). Tire ensuite une à une les cartes de la pioche jusqu'à avoir à nouveau 4 cartes face visible. Si un Loup apparaît de nouveau, réitère l'opération avec les Animaux concernés.

Une fois qu'il n'y a plus de cartes disponibles, compte le nombre de points que tu as réalisés.

Vérifie ton niveau

Nombre de points

Règle de base	Règle avec la variante*	Description
35	50	Félicitations, tu as gagné le concours !
30-34	40-49	Tu es sur le podium ! Bien joué ! Retente ta chance pour la 1 ^{re} place !
20-29	30-39	C'est un bon score, mais tu peux faire encore mieux !
10-19	20-29	Encore un petit effort pour être sur le podium, courage !
0-9	0-19	Tu débutes dans le métier d'agriculteur, mais on est sûrs que tu peux t'améliorer !

*La règle à un joueur peut être jouée avec la variante.

Le mot des auteurs et de l'équipe

Un grand merci à Lenny et Lilian, nos plus fidèles testeurs, à Aurélie pour ses idées constructives et aux élèves et enseignants de l'école Saint-Louis de Saint-Colomban pour les nombreux tests effectués en classe.

Nous remercions également les écoliers de Ludres et les équipes pédagogiques qui nous ont offert leurs précieux retours et impressions sur ce jeu.

Crédits

Auteurs : Marie & Wilfried Fort
Illustrateur : Anne Pätzke

Chef de projet : Aurélie Raphaël
Graphiste : Allison Machepy