

Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :



Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypa*/sur la page contact de mon site :

<http://jeuxsoc.fr/contact.php>

Mon premier trésor de jeux

La grande sélection de jeux HABA



Illustration : Roger De Klerk
Rédaction : Markus Nikisch, Johannes Zirm

Aperçu des jeux

	Page
1. A l'étable ! Pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans	38
2. Travail à la ferme Pour 1 à 6 enfants à partir de 3 ans	40
3. Allons faire les courses Pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans	41
4. Au pré, prêt, partez ! Pour 2 à 6 enfants à partir de 3 ans	42
5. Au pré et dans l'étable Pour 2 à 6 enfants à partir de 3 ans	43
6. Meuh Meuh Pour 2 à 5 enfants à partir de 4 ans	44
7. Le Quartet Ferme Pour 3 à 6 enfants à partir de 4 ans	46
8. Lève-tard Pour 3 à 6 enfants à partir de 4 ans	47
9. Une journée au marché Pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans	48
10. La course à la ferme Pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans	48



Contenu du jeu

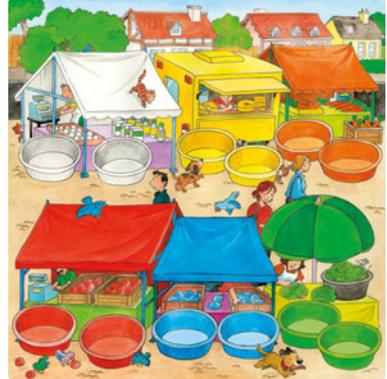
3 chevaux, 3 vaches, 3 cochons, 3 moutons, 2 pommes rouges, 2 prunes, 2 œufs, 2 portions de fromage, 2 feuilles de salade, 2 carottes, 1 fermier, 1 dé, 1 dé multicolore, 6 étoiles, 1 lune, 1 règle du jeu

Plateau de jeu « Ferme » et « Marché »

Côté verso : Ferme



Côté recto : Marché



FRANÇAIS

Plateau de jeu « Pré » et « A l'étable ! »

Côté verso : Pré



Côté recto : A l'étable !



32 cartes de jeu

Côté verso



Côté recto



32 cartes mémoire avec côté recto « Pré » et « Etable »

Côté verso



Côté recto

pré



étable



FRANÇAIS

4 listes de courses



3 plaquettes « ferme »



1. A l'étable !

Version revisitée du classique jeu des Petits chevaux, pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

Accessoires de jeu

Plateau de jeu « A l'étable ! », 3 moutons, 3 chevaux, 3 cochons, 3 vaches, dé

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend les trois animaux d'une espèce et les met dans l'étable correspondante. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a donné en dernier à manger à un animal a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence.

Vous devez faire faire un tour complet à vos animaux pour les amener à la bonne mangeoire. On reconnaît la bonne mangeoire à l'aliment que mange l'animal. Les chevaux aiment bien les carottes, les vaches mangent du foin, les moutons adorent la salade et les cochons ont aujourd'hui envie de délicieuses pommes rouges.

Celui dont c'est le tour de jouer lance le dé.

Qu'indique le dé ?

- **3 points ?**

Quelle chance ! Tu as le droit soit de sortir un de tes animaux de l'étable et de le poser sur la case située juste en face soit d'avancer de trois cases un de tes animaux qui se trouvent déjà sur le parcours en le déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **1 ou 2 points ?**

Tu avances un de tes animaux qui se trouve déjà sur le parcours du nombre correspondant de cases en le déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

N. B. :

- Si aucun de vos animaux ne se trouve sur le parcours, il faut d'abord en sortir un de l'étable. Pour cela, il faut obtenir un trois sur le dé. On a droit à trois essais par tour.
- Si un ou plusieurs de vos animaux est/sont déjà sur le parcours, vous ne lancez le dé qu'une seule fois et avancez un animal du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé.
- En avançant son animal, on compte toutes les cases, même celles qui sont occupées.
- Plusieurs animaux peuvent se retrouver sur une même case.
- Un animal doit toujours être avancé du même nombre de cases que celui de points du dé.
- La case d'arrivée doit être atteinte directement en obtenant le nombre de points correspondant. Si ce n'est pas possible, l'animal n'est pas déplacé et reste à la même place.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a amené ses trois animaux à la mangeoire correspondante : il gagne la partie.

Variante

Quand un animal atterrit sur une case déjà occupée par le pion d'un autre joueur, on a le droit de « renvoyer » ce pion, c'est-à-dire que l'animal est remis dans son étable. Il doit alors recommencer le parcours.



2. Travail à la ferme

Un jeu coopératif joué avec un dé multicolore, pour 1 à 6 joueurs à partir de 3 ans.

Accessoires de jeu

Plateau de jeu « Ferme », 3 plaquettes « ferme », 6 étoiles, lune, fermier, dé multicolore

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et mettre le fermier sur la maison. Préparer les étoiles, les plaquettes « ferme », la lune et le dé multicolore.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a cueilli des fruits en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence.

Tous ensemble, vous allez aider le fermier dans ses travaux journaliers : donner à manger aux animaux, cueillir les fruits et faire la moisson. Quand c'est ton tour de jouer, tu lances le dé et regardes où se trouve le fermier à ce moment-là .

Y a-t-il sur la case suivante dans le sens des aiguilles d'une montre une fleur de la même couleur que le point du dé ?

- **Oui ?**
Tu as de la chance : avance le fermier sur la case suivante.
- **Non ?**
Tu n'as pas de chance : le fermier est fatigué et il reste au même endroit. Le temps passe : pose donc une étoile sur la case-ciel représentée au milieu de plateau de jeu

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

N. B. :

- Les grandes cases rondes dans les coins du plateau de jeu comptent comme des cases normales et on ne peut y accéder que si l'on obtient la couleur correspondante sur le dé.
- Regarde attentivement : certaines fleurs sont un peu cachées.
- Quand vous sortez d'une grande case, posez la plaquette-ferme correspondante dessus car cette tâche est accomplie !
- Quand il n'y a plus d'étoiles, poser la lune sur la case-ciel.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les tâches sont accomplies et quand le fermier arrive de nouveau à sa maison avant que la lune ne se soit levée. Les aides ont bien travaillé et gagnent tous ensemble.

Si la lune se lève avant que le fermier n'ait atteint sa maison, vous n'avez pas pu accomplir toutes les tâches et perdez la partie tous ensemble. Refaites vite une autre partie, vous aurez certainement plus de chance cette fois-ci.

3. Allons faire les courses

Un premier jeu de dé initiant aux achats d'aliments, pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

Accessoires de jeu

Plateau de jeu « Marché », 4 listes de courses, 2 pommes rouges, 2 prunes, 2 œufs, 2 portions de fromage, 2 feuilles de salade, 2 carottes, 1 dé multicolore

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Répartir les aliments selon leur couleur en les posant sur les corbeilles des étagères. Chaque joueur prend une liste de course. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a acheté en dernier sur le marché a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en essayant d'acheter en premier sur le marché tous les aliments de sa liste de courses.

Celui dont c'est le tour lance le dé multicolore.

Le dé indique-t-il la couleur d'un aliment représenté sur ta liste de courses ?

- **Oui ?**
Si tu n'as encore pas récupéré cet aliment, tu le prends sur le plateau de jeu et le poses sur ta liste de courses. Si tu l'as déjà récupéré, tu ne prends rien.
- **Non ?**
Dommage. Tu ne prends rien.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré tous les aliments de sa liste de course : il est le gagnant.



4. Au pré, prêt, partez !

Un captivant jeu de dé et de mémoire pour 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans.

Accessoires de jeu

Plateau de jeu « Pré », 16 cartes mémoire avec côté recto « pré », fermier, dé

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Répartir les 16 cartes sur le pré et poser le fermier sur n'importe quelle case du parcours. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui dira le plus vite trois fois de suite « Au pré, prêt, partez ! » a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il doit alors trouver le plus grand nombre possible d'animaux qui se trouvent dans le pré.

Lance le dé et avance le fermier dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenus sur le dé.

Si le fermier atterrit sur une case sur laquelle un animal est représenté, tu dois essayer de trouver cet animal dans le pré. Pour cela, retourne une carte.

La carte représente-t-elle le même animal ?

- **Oui ?**
Trouvé ! Ramasse la carte.
- **Non ?**
Tous observent bien l'animal représenté sur la carte qui est ensuite de nouveau retournée.

C'est alors au tour du joueur suivant.

N. B. :

- Si le fermier atterrit sur une case en angle qui ne représente pas d'animal, tu as le droit de regarder sur une carte quelconque sans que les autres ne la voient.
- Si le fermier atterrit sur un animal qui a déjà été trouvé, tu as le droit d'avancer le fermier jusqu'à l'animal suivant qui n'a encore pas été trouvé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'il n'y a plus de cartes dans le pré. Le joueur qui a le plus de cartes gagne la partie.

5. Au pré et dans l'étable

Un jeu de mémoire classique pour 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans.

Accessoires de jeu

16 cartes mémoire avec côté recto « pré », 16 cartes mémoire avec côté recto « étable »

Préparatifs

Mélanger les cartes et les répartir sur la table. Faire attention à ce que les cartes ne se chevauchent pas.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra nommer en premier un animal de la ferme a le droit de commencer. Tu retournes une carte-pré et une carte-étable.

Les cartes représentent-elles deux motifs identiques (par ex. 2 chevaux) ?

- **Oui ?**
Trouvé ! Ramasse les deux cartes. Retourne tout de suite deux autres cartes.
- **Non ?**
Tous observent bien le motif de chaque carte. Les cartes sont ensuite de nouveau retournées.

C'est le tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Lorsque toutes les cartes allant par paires ont été récupérées, le gagnant est celui qui aura le plus de cartes.

Variante

Le jeu sera plus facile si l'on retire quelques paires de cartes.



6. Meuh Meuh

Un jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans.

Accessoires de jeu

Jeu de 32 cartes

Préparatifs

Mélanger les cartes. On distribue cinq cartes à chaque joueur qui les prend en main sans les montrer. Les cartes restantes sont posées au milieu de la table en une pile, faces cachées. On retourne la carte du haut de la pile et la pose de manière visible à côté de la pile.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a porté des bottes en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il doit alors essayer de se débarrasser de l'une de ses cartes en la posant sur la carte visible placée au milieu de la table.

N. B. :

La carte dont on doit se débarrasser doit avoir soit la même couleur (jaune, bleue, rouge ou verte) soit le même motif (par ex. bottes) que la carte visible placée au milieu de la table. Si tu n'as pas de carte correspondante, tu tires une autre carte de la pile retournée. Tu n'as pas le droit de jouer cette carte tout de suite, même si tu pouvais la poser. Quand les cartes de la pile de pioche sont épuisées, on mélange l'autre pile de cartes et la retourne.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Quelques cartes ont une signification particulière :

- **Le seau**
Quand tu te débarrasses de cette carte, tu as le droit de choisir une couleur. La carte suivante dont le prochain joueur se débarrassera devra avoir cette couleur.
- **La brouette**
Si tu te débarrasses de cette carte, tu as le droit de t'en débarrasser d'une autre tout de suite. Si tu n'as pas de carte correspondante, tu en tires une de la pile de pioche.
- **La fourche**
Le joueur suivant doit tirer deux cartes de la pile de pioche.
- **L'épouvantail**
Le joueur suivant doit passer son tour une fois. C'est alors au tour du voisin de gauche de ce joueur.

Dès qu'un joueur n'a plus qu'une carte dans son jeu, il annonce bien haut : « Meuh ! ». S'il oublie de le dire, il doit alors tirer deux cartes de la pile de pioche.

Fin de la partie

Celui qui pose sa dernière carte dit tout fort : « Meuh ! Meuh ! » et gagne la partie.

Conseil :

Le jeu sera plus facile si l'on joue sans tenir compte des significations particulières ou en omettant quelques-unes.

Si vous le voulez, vous pouvez aussi imaginer vous-mêmes des significations particulières, par ex. changer le sens du jeu quand un tracteur apparaît ou imiter une vache quand une carte avec un bidon à lait est retournée.



7. Le Quartet Ferme

Un jeu de cartes classique pour 3 à 6 joueurs à partir de 4 ans.

Accessoires de jeu

Jeu de 32 cartes

Préparatifs

Mélangez toutes les cartes et distribuez-les une à une à chaque joueur. Il pourra donc arriver que certains joueurs en aient plus que d'autres. Regardez vos cartes et constatez si quatre d'entre elles ont le même motif (par ex. quatre fourches). Si c'est le cas, on a alors un quartet. Celui qui a un quartet dans son jeu le pose de manière visible devant lui. Si, au début de la partie, un joueur a plus d'un quartet, on ramasse toutes les cartes, les mélange de nouveau et les distribue encore une fois.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a rangé sa chambre en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en demandant à n'importe quel autre joueur un certain motif (par ex. : As-tu un tracteur ?) .

Ce joueur a une carte correspondante ?

- **Oui ?**
Il doit alors la donner au joueur qui l'a interrogé. Il n'en donne qu'une seule, même s'il en a plusieurs avec ce motif dans son jeu.
Le joueur qui a été interrogé a alors le droit d'interroger à son tour, soit le même joueur soit un autre, et de demander un motif.
- **Non ?**
Il ne donne pas de carte mais a le droit d'interroger un autre joueur et de lui demander un motif.

Dès qu'un joueur a un quartet dans son jeu, il le pose devant lui.

Fin de la partie

Dès que tous les quartets ont été posés sur la table, la partie est terminée. Le joueur qui aura le plus de quartets est le gagnant.



8. Lève-tard

Un jeu de cartes pour 3 à 6 joueurs bien réveillés, à partir de 4 ans.

Accessoires de jeu

Jeu de 32 cartes, 6 étoiles, fermier, lune

Préparatifs

Mélanger toutes les cartes. En distribuer cinq à chaque joueur (six, s'il y a trois joueurs) et les tenir en main sans les montrer. Préparer les étoiles, le fermier et la lune. Les cartes en trop sont remises dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui s'est levé le plus tôt a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il prend le fermier. Ce joueur est l'annonceur pendant ce tour.

L'annonceur donne l'ordre suivant : « Echangez les cartes ! ». Tous les joueurs donnent en même temps une carte à leur voisin de gauche sans la montrer. Chaque joueur met la nouvelle carte dans son jeu.

Cet échange de cartes est répété jusqu'à ce qu'un joueur ait trois cartes au même motif dans son jeu (par ex. trois seaux). Il pose alors ces cartes devant lui en se touchant le nez de manière discrète. Les autres joueurs qui s'en aperçoivent posent aussi leurs cartes devant eux en se touchant le nez.

Celui qui est le dernier à avoir encore des cartes dans son jeu et qui ne se touche pas le nez est le lève-tard pendant ce tour. Il prend une étoile. Quand toutes les étoiles ont été distribuées, on prend la lune.

Un nouveau tour commence. On mélange les cartes de nouveau et les distribue. Le fermier est passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur est alors l'annonceur pendant ce tour.

Fin de la partie

Dès que la lune a été distribuée, la partie est terminée. Le joueur qui a le moins de pièces en bois est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseil :

Si les joueurs devaient ne plus se rappeler qui a posé ses cartes en dernier, c'est alors l'annonceur qui en décide.

9. Une journée au marché

Un premier jeu de tactique joué avec un dé multicolore, pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Accessoires de jeu

Plateau de jeu « Marché », 4 listes de courses, 2 pommes rouges, 2 prunes, 2 œufs, 2 portions de fromage, 2 feuilles de salade, 2 carottes, dé multicolore

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Répartir les aliments selon leur couleur en les posant sur les corbeilles des étalages. Poser les listes de courses à côté du plateau de jeu de manière à ce qu'elles soient bien visibles pour tous les joueurs. Préparer le dé multicolore.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui nommera en premier trois articles que l'on peut acheter sur le marché a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il essaye de récupérer le plus possible d'articles des listes de courses.

Celui dont c'est le tour lance le dé multicolore.

Y a-t-il encore des aliments sur le plateau de jeu, dont la couleur est identique à celle obtenue sur le dé ?

- **Oui ?**
Prends un aliment correspondant sur le plateau de jeu et pose-le sur une liste de courses représentant cet aliment. Lorsqu'une liste est complète, tu as le droit de la ramasser. C'est ensuite au tour du joueur suivant.
- **Non ?**
Dommage. Tu ne ramasses pas d'aliment. C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès que toutes les listes de courses ont été récupérées. Le joueur qui a le plus de listes est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

10. La course à la ferme

Une amusante course jouée avec un dé multicolore, pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Accessoires de jeu

Plateau de jeu « La ferme », 1 mouton, 1 cheval, 1 cochon, 1 vache, fermier, dé multicolore

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un animal et le pose sur la maison. Préparer le fermier et le dé multicolore.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu en dernier un lièvre ou un hérisson a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence.

Celui dont c'est le tour pose le fermier sur la case sur laquelle se trouve son animal et lance le dé (au début de la partie, c'est la case de départ des animaux, c'est-à-dire la ferme).

Y a-t-il sur la case suivante dans le sens des aiguilles d'une montre une fleur de la même couleur que celle obtenue sur le dé ?

- **Oui ?**

Quelle chance. Tu as le droit de poser le fermier sur cette case. Tu peux alors lancer le dé encore une fois ou t'arrêter là.

Si tu arrêtes ton tour, tu avances ton animal sur la case sur laquelle se trouve le fermier et donnes le fermier au joueur suivant. C'est alors à son tour de jouer et de lancer le dé.

- **Non ?**

Quelle malchance. Ton animal reste là où il est. Donne le fermier au joueur suivant. C'est à son tour de jouer et de lancer le dé.

N. B. :

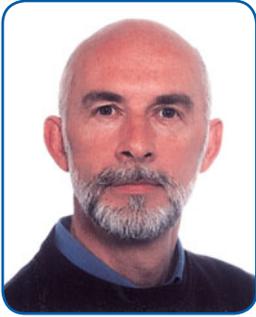
- Tu peux lancer le dé autant de fois que tu veux et ensuite faire passer le fermier, mais tu ne peux avancer ton animal sur la case du fermier que si tu t'arrêtes de lancer le dé.
- Si le dé tombe sur une couleur qui n'est plus représentée sur les fleurs de la case suivante, ton tour est fini. Ton animal reste là où il est.
- Les grandes cases comptent comme des cases normales et on ne peut y accéder que si l'on a obtenu la couleur correspondante sur le dé.
- Regarde attentivement : certaines fleurs sont un peu cachées !

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a amené son animal de nouveau à la ferme : il est le gagnant.



L'illustrateur



Roger De Klerk, né en 1956 près d'Anvers, a toujours eu envie de donner forme à son imagination en réalisant des dessins ponctués de détails. C'est pendant ses études en Belgique dans une école d'art, suivies de travaux en tant que dessinateur de BD, qu'il a découvert sa passion pour les illustrations de jeux et de livres. Roger De Klerk est marié et a deux fils. Il travaille comme illustrateur freelance à Anvers. Pendant ses loisirs, il fait du VTT dans les Flandres.