



L'âne et la vache sont 2 animaux de la ferme. Le joueur "âne" a crié "hi han !" le premier. C'est lui qui remporte les 3 cartes.

Dans le cas d'une partie à 2, si un animal sauvage et un animal de la ferme se font face, il ne se passe rien. Chacun reprend sa carte, la place sous sa pile et rejoue.

Si l'un des joueurs se trompe (il pousse le cri d'un autre animal ou crie alors qu'il est le seul de sa catégorie), il doit donner une carte de son jeu à chacun des joueurs, en guise de pénalité.

Animaux de la ferme

-  L'âne brait.
Hi haan!!
-  Le canard cancan.
Coin! Coin!
-  Le coq chante.
Cocorico!
-  Le mouton bêle.
Bêêê!
-  La vache meugle.
Meuuuuh!

Animaux sauvages

-  L'éléphant barrit.
Hhuuuuunn!
-  La hyène hurle.
Hin! Hin! Hin!
-  Le lion rugit.
Rrrroaarr!
-  Le perroquet parle.
Coco? Coco!
-  Le singe crie.
Ou! Ouhh! Ou!

DJECO

Danger d'étouffement.

BATAMEUH

 De 4 à 9 ans

 De 2 à 4 joueurs

 Contenu : 40 cartes

 But du jeu : Récupérer toutes les cartes.

 Règle du jeu : Mélanger les cartes. Distribuer toutes les cartes entre les joueurs. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

Chaque joueur tient son paquet de cartes dans une main, face cachée. Simultanément, les joueurs prennent la carte du dessus de leur pile, et la retournent devant eux.

S'il y a au moins 2 animaux de la ferme et/ou au moins 2 animaux sauvages, les joueurs concernés doivent pousser le cri de leur animal. Le plus rapide à avoir exécuté correctement la consigne ramasse toutes les cartes retournées et les place sous sa pile.

