

# La Ferme Musicale

## INSTRUCTIONS

2 à 4 joueurs / Age : 3 à 6 ans.

## CONTENU

1 étable musicale émettant des sons électroniques, 1 plateau de jeu, 1 étable-décor en carton, 11 meules de foin en plastique composées d'un couvercle et d'une base, 5 animaux de la ferme en plastique, 11 pièces de jeu en carton.

## BUT DU JEU

Être le premier joueur à ramener les bébés animaux à leurs mamans.



## QUI SE CACHE LA-DESSOUS?

*A la fin d'une dure journée à la ferme, les mamans animaux veulent rentrer à l'étable. Mais elles doivent d'abord retrouver leurs petits! Les bébés animaux se sont cachés dans les meules de foin qui se trouvent dans le champ. Ils ont même caché une cloche de vache dans l'une des meules pour tromper tout le monde! Peux-tu aider les mamans à retrouver leurs petits?*

## LA PREMIÈRE FOIS QUE TU JOUES

### 1. Mise en place des piles (à faire par un adulte)

Enlevez le couvercle du compartiment à piles qui se trouve sur le dessous de l'étable musicale à l'aide d'un tournevis cruciforme. Placez-y ensuite deux piles alcalines de type LR6 (voir schéma 1).

Assurez-vous que vous avez bien placé les piles dans le bon sens : + avec + et - avec -. Remettez le couvercle et revissez-le. Remettez l'étable dans le bon sens et testez les piles en mettant un des animaux en plastique dans la case en forme de « U » sur la rampe (voir schéma 6). Appuyez doucement sur l'animal ; vous devez entendre une petite mélodie, puis ensuite le cri de l'animal qui appelle son petit. Si vous n'entendez pas la mélodie ou le cri de l'animal, alors les piles sont usées ou mal installées.

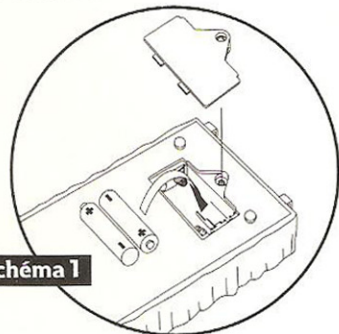


Schéma 1

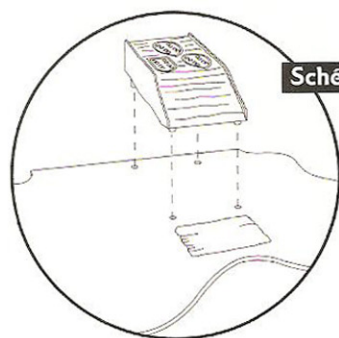


Schéma 2

Placez ensuite le décor derrière la rampe en l'assemblant avec les languettes en plastique, et en le faisant glisser vers le bas pour qu'il se mette en place (voir schémas 3A et 3B).



Schéma 3A

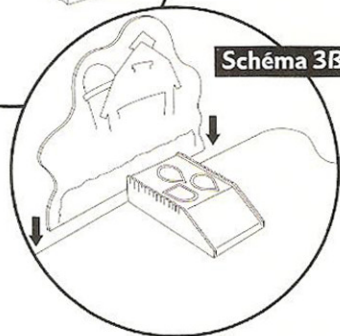


Schéma 3B

### 2. Montage du plateau de jeu (à faire par un adulte)

Détachez avec précaution le plateau de jeu et l'étable-décor de leur support carton. Percez les quatre trous situés sur le plateau de jeu et les deux trous situés sur le décor. Placez maintenant la rampe dans les quatre trous du plateau de jeu (voir schéma 2).

### IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

#### Retenez les informations suivantes.

Les piles doivent être mises en place par un adulte.

#### PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes "+" et "-".

2. Ne pas mélanger des piles neuves et usées, des piles standard (salines) et alcalines.

3. Enlever les piles usées.

4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.

5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.

6. Si le produit cause des interférences électriques, l'éloigner des autres appareils électriques.

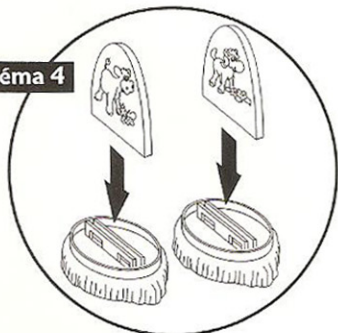
7. ACCUMULATEURS : Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte.

NE PAS TENTER DE RECHARGER D'AUTRES PILES QUE LES ACCUMULATEURS (RECHARGEABLES).

### 3. Assemblage des meules de foin

Détachez avec précaution les bébés animaux ainsi que la cloche de leur support carton. Il y a 2 bébés de chacun des animaux de la ferme (donc 10 bébés animaux) et une cloche. Ils sont tous numérotés. Trouvez la base correspondante (vous trouverez le numéro de la base sur le dessous de celle-ci), et insérez-y la pièce de jeu (voir Schéma 4).

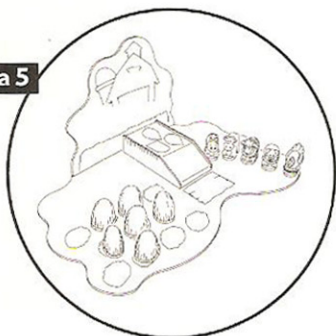
Schéma 4



### PRÉPARATION DU JEU

- Retire du jeu une des deux séries des 5 bébés animaux ainsi que 5 couvercles de meules de foin.
- Recouvre chaque bébé animal restant et la cloche d'une meule de foin et appuie jusqu'à ce qu'ils se clipent.
- Mélange les 6 meules de foin et pose-les au hasard sur 6 cases du plateau de jeu. Place toutes les mamans animaux de l'autre côté du plateau de jeu (voir Schéma 5).

Schéma 5



### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

**Retrouve les cris des animaux de la ferme!**

Avant de jouer, tu peux apprendre le cri de chaque animal. Ecoute tout d'abord le cri de chaque maman en les plaçant sur la case en forme

de U sur la rampe et en appuyant dessus (tu entends d'abord une petite mélodie, puis le cri de la maman qui appelle son petit). Ecoute maintenant le cri de leurs petits, en plaçant à côté de chaque maman une meule de foin qui n'a pas de couvercle (toutes les meules de foin rentrent sur l'espace ovale prévu sur la rampe). Appuie pour entendre le cri du petit. Les cris des petits ressemblent à ceux de leurs mamans mais sont tout de même légèrement différents. Rappelle toi bien du cri de chaque maman et de son petit, sans oublier le son de la cloche! Une fois que tu sais quel petit correspond à sa maman, tu es prêt à jouer!

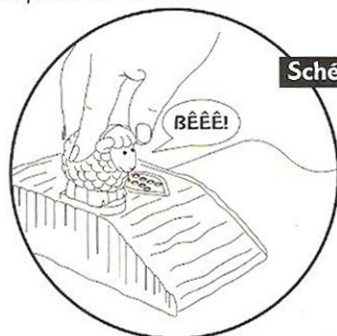
### LE JEU POUR LES DÉBUTANTS

Le joueur le plus jeune débute la partie. Le jeu continue ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### Lorsque c'est ton tour

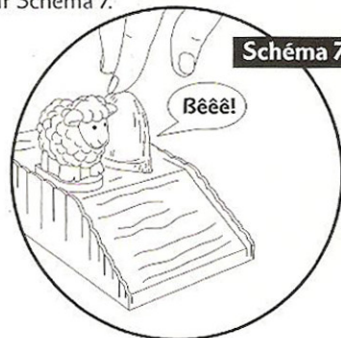
Choisis une maman et place-la sur la case en forme de U sur la rampe. Appuie ensuite pour l'entendre appeler son petit! Voir Schéma 6.

Schéma 6



Prends maintenant une meule de foin dans le champ et place-la sur la case ovale de la rampe, à côté de la maman. Appuie pour savoir qui se cache à l'intérieur! Voir Schéma 7.

Schéma 7





- Si le petit dans la meule pousse le même cri que la maman, tu as trouvé la paire! Ôte le dessus de la meule pour voir l'animal et place-le avec sa maman en face de toi. Ton tour est maintenant terminé.
- Si le petit dans la meule ne pousse pas le même cri que la maman, tu n'as pas trouvé la paire. N'ôte pas le couvercle de la meule! Replace la maman et le petit à leur place, et essaie de te souvenir de la place du petit pour les tours suivants! Ton tour est maintenant terminé.

### Si la cloche sonne...



Si tu entends sonner la cloche pendant un tour, tu n'as pas trouvé la paire! Si cela arrive, suis les instructions ci-dessous :

- Remets la maman à sa place sur le plateau de jeu.
- Et mets la meule à une autre place sur le plateau, en l'interchangeant avec une autre meule.

### LE GAGNANT

Essaie de trouver une nouvelle paire à chaque tour. Le premier joueur qui trouve deux paires gagne la partie! Souviens-toi bien de la nouvelle place de la cloche pour les tours suivants!

### POUR REJOUER

Place les mamans à leur place sur un côté du plateau. Remets chaque bébé animal sous sa meule et place celles-ci sur les cases prévues à cet effet. Tu es maintenant prêt à rejouer!

### LE JEU POUR DES JOUEURS PLUS AGÉS

Dans ce jeu, place les 11 meules au hasard sur les 11 cases du plateau de jeu. Essaie de retrouver une paire « maman / bébé » comme décrit plus haut.

Cette fois-ci, lorsque tu trouves une paire, n'enlève pas le dessus de la meule. Place-la *derrière* la maman sur la rampe. Essaie tout de suite de retrouver le deuxième petit de cette même maman! Voir Schéma 8.

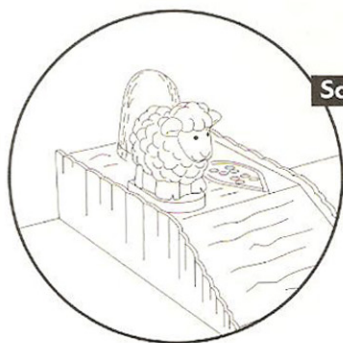


Schéma 8

- Si tu trouves le deuxième petit, prends la maman et ses deux petits. Enlève les couvercles des deux meules et place les trois animaux devant toi. Ton tour est maintenant terminé.
- Si tu ne parviens pas à trouver le deuxième petit tout de suite, remets les trois animaux à leur place sur le plateau de jeu et essaie de nouveau lors du tour suivant.



- Si tu fais sonner la cloche, tu n'as pas trouvé! Voir le paragraphe *Si la cloche sonne* un peu plus haut.

### LE GAGNANT

A chaque tour, essaie de rendre à une maman ses deux petits. Si tu es le premier joueur à reconstituer deux familles d'animaux, tu remportes la partie!

# MB

## JEUX

© 1997 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.  
Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A.,  
Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.  
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard  
International 55/4, 1070 Bruxelles.  
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte  
Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

04717F0997