

La rentrée à la ferme – Création LuAPE

2 à 6 joueurs

Contenu :

1 plateau de jeu en bois

1 ferme en bois en 2 parties

5 cartes action en bois (2 vaches qui broutent, 1 paysan qui arrose, 1 cloche perdue, 1 vache qui boit)

4 carrés d'herbe (herbe longue, herbe courte)

6 vaches

1 sac en toile brodé

1 notice

But du jeu :

Rentrer toutes les vaches à la ferme avant que les 4 carrés d'herbe ne soient mangés.

Préparatifs :

Poser 4 carrés d'herbe haute dans les emplacements du plateau.

Placer les 6 vaches, chacune à côté de la première case de leur parcours.

Installer la ferme au centre du plateau et les cartes dans le sac en tissu.

Règle :

Le joueur qui imite le mieux le meuglement de la vache peut commencer la partie.

Il prend une carte dans le sac et réalise l'action dessinée.

Les cartes dans le sac crème indiquent soit:

Une vache qui broute de l'herbe : avancer la vache de son choix d'une case et retourner un carré d'herbe haute, l'herbe courte apparaît.

Une vache qui boit de l'eau : avancer une des vaches jusqu'à son point d'eau (case bleue).

Un fermier qui arrose de l'herbe : le joueur peut retourner une carte d'herbe rase : l'herbe a de nouveau poussé. Les vaches ne se déplacent pas.

Une cloche : déplacer une vache sur une case avec une cloche.

Lorsque 4 cartes ont été jouées et placées sur la défausse, elles sont mélangées et replacées dans le sac de pioche.

Il doit toujours y avoir au moins deux cartes pour piocher.

Lorsqu'une vache arrive sur la dernière case de son parcours, elle peut immédiatement aller dans la ferme.

La partie est gagnée si toutes les vaches sont rentrées à la ferme.

Par contre si les 4 carrés d'herbe sont mangés, replacer les vaches sur la case départ pour commencer une nouvelle partie.