

Ene mene muh

Le jeu des fermiers.

Chaque joueur se construit une ferme et y installe les animaux qu'il gagne. En fin de partie, qui a le plus grand troupeau ?

Matériel

Plateau carré, 4 fermes en carton (chacune composée de 4 éléments et d'un petit stabilisateur), le fermier (en bois), 12 animaux en bois, 29 cartes et 1 dé.

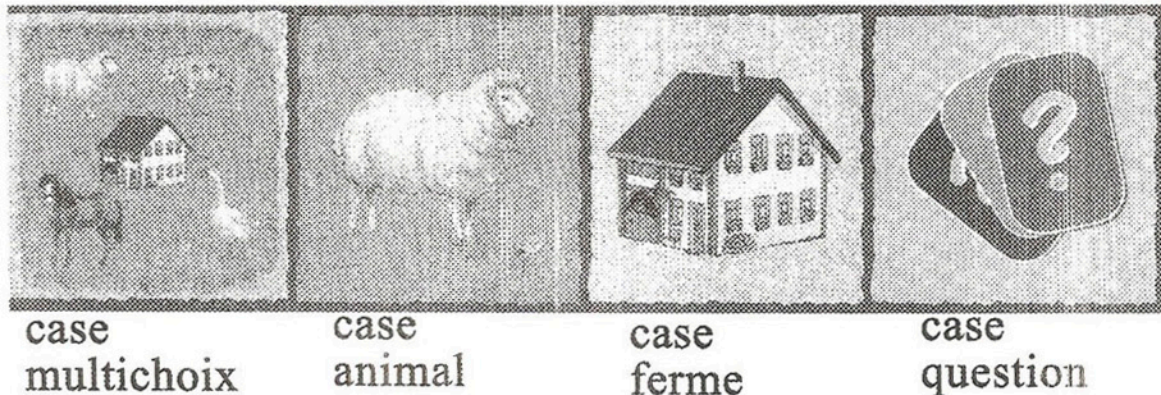
Préparation

Avant votre première partie, détachez délicatement les pièces en carton.

- Chaque joueur prend les 5 éléments d'une même ferme, c-a-d une façade (mur large sur lequel on voit l'écurie et le cheval), 2 murs latéraux (1 mur avec des bûches et 1 mur qui affiche la couleur du joueur, 1 toit et 1 stabilisateur). Il pose ces 5 éléments non construits devant lui.
- Le plateau est placé entre les joueurs. Max le fermier est positionné sur la case de coin où sont dessinées deux traces de pas. Tous les animaux sont mis dans la prairie centrale.
- Si on joue à moins que quatre, les fermes inemployées ne servent pas.
- Les cartes sont mises en talon à côté du plateau. On les mélange et on les pose côté bleu par au-dessus.
- Le plus jeune joue en premier et reçoit le dé. On joue ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

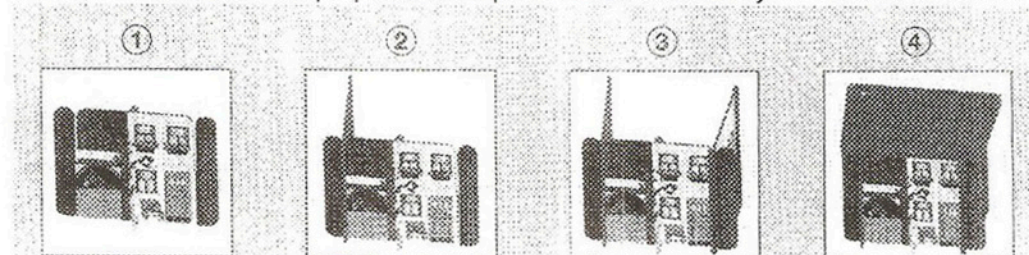
DEROULEMENT

Celui dont c'est le tour, lance le dé et avance le fermier d'autant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre. La case où il s'arrête indique l'action que le joueur effectue :



CASE FERME

Le joueur construit le prochain élément de sa ferme. S'il n'a encore rien, il prend la façade et le stabilisateur et les installe verticalement devant lui. Il positionne le dessin de la façade vers les autres joueurs. Le deuxième élément qu'on met en place est un mur latéral ; le troisième, le second mur latéral et le quatrième achève la construction puisque c'est le toit. La ferme sera positionnée avec son ouverture du côté de son propriétaire : il pourra ainsi aisément y cacher ses animaux.



Si un joueur a fini de bâtir sa ferme et que le fermier s'arrête sur une case ferme, il offre son droit de construire à un joueur de son choix. En échange, il lui demande un animal précis. Si le joueur questionné possède cet animal, il doit le lui donner. Il est bon de faire observer aux enfants que

chaque animal n'existe qu'en deux exemplaires. Si on les possède soi-même, il est vain de les demander. Le joueur questionné, qu'il ait ou non l'animal, peut bâtir l'élément suivant de sa ferme. L'animal gagné par le joueur va directement dans sa ferme. S'il ne reçoit rien, il ne peut pas en demander un autre.

CASE ANIMAL

Si le fermier arrive sur une case animal, il reçoit l'animal correspondant (il le prend sur la prairie) et le cache dans sa ferme. Si l'animal n'est plus sur la prairie, il le demande à un autre joueur. Si ce dernier le possède, il doit le lui donner. S'il ne le possède pas, il ne reçoit rien et ne peut ni en prendre ni en demander un autre.

CASE MULTICHOIX (FERME + ANIMAUX)

Le joueur poursuit la construction de sa ferme.

Si cette dernière est terminée, il prend un animal de son choix sur la prairie.

S'il n'y a plus d'animaux sur la prairie, il offre le droit de bâtir à un autre joueur et lui demande un animal précis en échange. Les mêmes règles que celles que nous avons déjà décrites pour ce cadeau, sont alors d'application.

CASE QUESTION (*point d'interrogation*)

Si le fermier s'arrête sur cette case, le joueur regarde la première carte du talon des questions sans la prendre et dit tout haut aux autres joueurs à quel animal appartient l'élément dessiné ou de quel animal il provient. On vérifie ensuite la réponse en regardant le verso de la carte. Si le joueur a répondu correctement, il prend l'animal correspondant sur la prairie. S'il n'y est plus, il le demande à un autre joueur. Si celui-ci le possède, il le lui donne. S'il ne le possède pas, le premier joueur n'a pas de chance.

La carte question est ensuite défaussée.

FIN DE JEU

Le jeu finit quand deux conditions sont remplies simultanément :

1. Toutes les fermes ont été construites
2. il n'y a plus d'animaux sur la prairie.

Gagne alors le joueur qui détient le plus d'animaux dans sa ferme. Chacun soulève son bâtiment et on compare. Avec des petits enfants, on ne compte pas, mais on crée des files parallèles pour observer la plus longue.

Si vous jouez à deux :

Chacun reçoit deux fermes et place les animaux gagnés dans l'une ou l'autre, selon son choix. Quand un joueur cherche à obtenir un animal d'un autre joueur, il désigne préalablement la ferme dont il veut un animal.

Traduction de

CASSE-NOISETTES Chaussée d'Alsemberg, 76 – 1060 Bruxelles tel 00 32 2 537 83 92
www.casse-noisettes.be