



FERME & CIE



Une collection de 3 jeux sur la ferme pour 2 à 4 apprentis fermiers de 3 à 8 ans.

Auteur : Edith Grein-Böttcher

Illustration : Janina Görrissen

Durée du jeu : env. 5 minutes chacun

Il y a toujours beaucoup de choses à faire à la ferme. Tous les matins, Bruno le fermier doit mener ses bêtes aux pâturages. Mais où les agneaux, vaches, poules, cochons et chats ont-ils bien pu se cacher ? Heureusement que vous êtes équipés d'un buzzer avec les cris des animaux : en appuyant dessus, vous entendez les animaux. Ne serait-ce pas un cochon que l'on vient d'entendre ? Et là un chat qui miaule ? Trouvez vite l'animal correspondant au bruit du buzzer ! Qui réussira à mener tous les animaux dans son pâturage en premier ?

Avant de jouer pour la première fois :

Détachez toutes les pièces de la plaque en carton. Retirez aussi les cercles en carton des quatre petits trous au milieu du plateau de jeu. Ils servent à fixer le buzzer au plateau de jeu. Collez les autocollants sur le côté du bouton-poussoir.

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 1 buzzer avec des cris d'animaux, 1 fermier, 4 cartons de pâturage, 25 plaquettes d'animaux, 1 plaquette tas de fumier, 1 règle du jeu



plateau de jeu



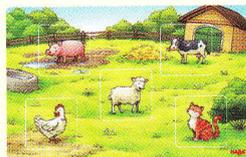
buzzer avec des cris d'animaux



fermier



plaquette tas de fumier



4 cartons de pâturage



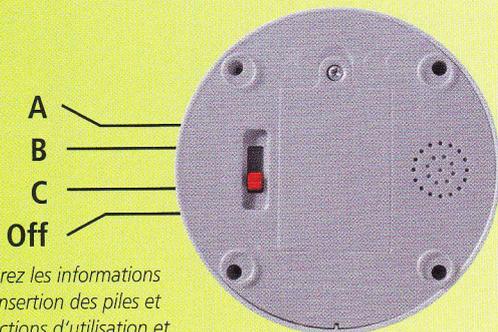
5 x 5 plaquettes d'animaux

Le buzzer avec des cris d'animaux

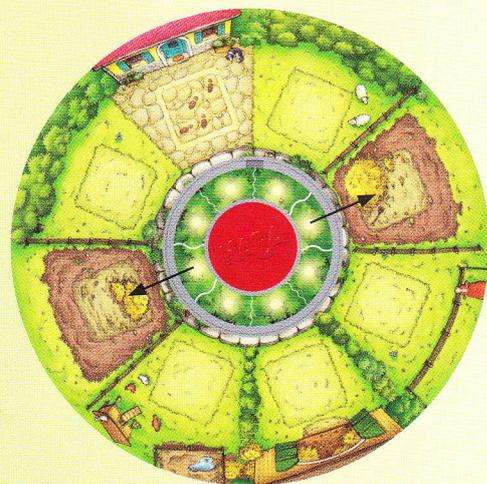
La collection de jeux **Ferme & Cie** est basée sur l'utilisation du buzzer. Il existe trois variantes du jeu. Le buzzer vous fait voyager directement au cœur de la ferme avec ses bruits d'ambiance.

Commencez par choisir une variante du jeu sous le buzzer :

- A = jeu 1 : Direction l'étable !
- B = jeu 2 : Attention au fumier !
- C = jeu 3 : Où sont mes animaux ?



(Vous trouverez les informations relatives à l'insertion des piles et autres instructions d'utilisation et de sécurité à la page 27/28)

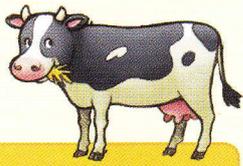


Placez le buzzer sur le plateau de jeu comme le montre l'illustration afin qu'il s'enclenche dans les trous. Les deux champs aux lignes ondulées épaisses sur le buzzer doivent border les cases de tas de fumier du plateau de jeu.

Jeu 1 : Direction l'étable !

Pour jouer, vous avez besoin des éléments suivants :
plateau de jeu, buzzer, 4 cartons de pâturage, 25 plaquettes d'animaux.

Placez le buzzer sur la position A.



Préparation du jeu :

Placez le plateau de jeu sur la table de façon à ce que chacun puisse l'atteindre facilement. Placez le buzzer sur le plateau de jeu comme le montre l'illustration afin qu'il s'enclenche dans les trous. Les deux champs aux lignes ondulées épaisses sur le buzzer doivent border les cases de tas de fumier du plateau de jeu.



Mélangez les plaquettes d'animaux faces cachées et répartissez-en une, face visible, sur les 8 cases du plateau de jeu. Posez les plaquettes restantes faces cachées à côté du plateau de jeu. Regardez bien les 8 plaquettes d'animaux sur le plateau de jeu et essayez de les mémoriser. Ensuite, retournez-les. Chaque enfant prend un carton de pâturage et le pose devant lui, face animaux cachée.

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui arrive le mieux à caqueter comme une poule commence et appuie sur le buzzer.

Entend-on un cri d'animal ? Ou le buzzer clignote-t-il au niveau d'une case ?

→ **Un cri d'animal retentit** : réfléchis à l'endroit où se trouve la plaquette représentant l'animal que l'on vient d'entendre. Retourne la bonne plaquette.

Important ! Si vous n'êtes pas sûrs d'avoir reconnu le cri de l'animal que vous venez d'entendre, il suffit d'attendre un petit moment. Le buzzer répète le cri d'animal sans cesse jusqu'à ce qu'on appuie à nouveau dessus.

As-tu trouvé le bon animal ?

- Génial, tu peux alors prendre la plaquette d'animal et la poser sur ton pâturage. Tire ensuite une nouvelle plaquette d'animal de la pile de pioche, montre-la à tout le monde et pose-la face cachée sur la case devenue vide.
- Si la plaquette d'animal ne correspond malheureusement pas au cri d'animal, retourne-la face cachée.

→ **Un voyant du buzzer clignote** : le voyant du buzzer indique une plaquette d'animal cachée. Sais-tu quel animal se cache dessous ? Prononce le nom de l'animal qui figure sur cette plaquette, puis retourne-la pour vérifier.

Est-ce le bon animal ?

- Super, tu as nommé le bon animal. Tu peux maintenant prendre la plaquette et la poser sur ton pâturage. Tire ensuite une nouvelle plaquette d'animal de la pile de pioche, montre-la à tout le monde et pose-la face cachée sur le plateau de jeu.
- Dommage, tu n'as pas nommé le bon animal. Retourne la plaquette d'animal face cachée.

C'est ensuite au tour du joueur suivant, qui appuie sur le buzzer.

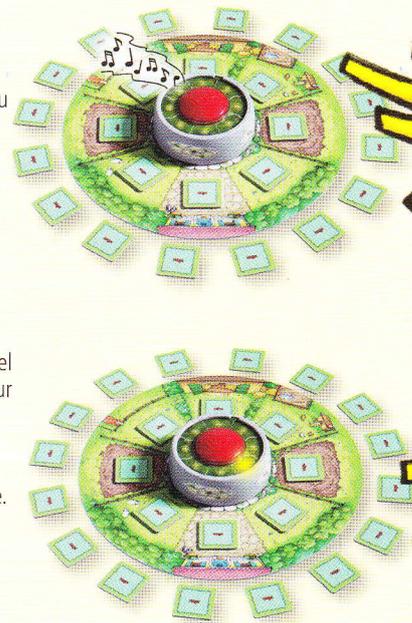
Attention : il y a 5 plaquettes de chaque animal au total. Il arrive rarement qu'un cri d'animal retentisse alors que les cinq animaux de cette sorte ont déjà été placés sur les cartons de pâturage. Dans ce cas, tu peux choisir librement un autre animal et l'imiter. Tu retournes ensuite une plaquette pour contrôler qu'elle correspond bien au cri que tu as fait.

S'il arrive que tu entendes le cri d'un animal qui n'est pas caché sur le plateau de jeu, bien que les 5 plaquettes n'aient pas encore été collectées, tu joues simplement de malchance.

Fin de la partie :

Le joueur qui aura amené 5 animaux de son choix sur son pâturage en premier a gagné la partie.

Astuce : le jeu est un peu plus facile lorsque les animaux restent faces visibles en cas de mauvaise réponse.





Jeu 2 : Attention au fumier !

Pour jouer, vous avez besoin des éléments suivants : plateau de jeu, buzzer, fermier, 4 cartons de pâturage, 25 plaquettes d'animaux et 1 plaquette tas de fumier.

Placez le buzzer sur la position B.



Préparation du jeu :

Placez le plateau de jeu sur la table de façon à ce que chacun puisse l'atteindre facilement. Placez le buzzer sur le plateau de jeu comme le montre l'illustration afin qu'il s'enclenche dans les trous. Les deux champs aux lignes ondulées épaisses sur le buzzer doivent border les cases tas de fumier du plateau de jeu.

Placez le fermier sur sa case devant la ferme. Triez les plaquettes d'animaux par espèce, formez des piles que vous placez, animal visible, sur les cases prairie.

Posez la plaquette tas de fumier à côté du plateau de jeu. Les deux cases tas de fumier restent vides.

Chaque enfant prend un carton de pâturage et le pose devant lui, face animaux visible.



Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui miaule le mieux comme un chat joue en premier et appuie sur le buzzer. Le voyant du buzzer s'allume de façon continue en tournant sur les cases du buzzer. Appuie encore une fois sur le buzzer pour stopper le voyant. **Mais attention** : si tu attends trop longtemps avant de réappuyer sur le buzzer et que celui-ci émet un son, c'est alors au tour du joueur suivant ! Lorsque tu as appuyé sur le buzzer, le voyant progresse plus lentement et finit par s'arrêter.

Où le voyant s'arrête-t-il ?

- **Sur une case d'animal** : prends la plaquette d'animal correspondante et pose-la sur la case de ton carton de pâturage avec le même animal. **Mais attention** : tu ne dois avoir qu'un seul animal de chaque sorte sur ton pâturage. Si l'animal se trouve déjà sur ton carton, tu ne peux pas le poser à nouveau.
- **Sur la case tas de fumier** : prends la plaquette tas de fumier. Elle se trouve soit à côté du plateau de jeu, soit chez un joueur. Tu dois la placer sur une case libre de ton carton de pâturage. Tant que tu as la plaquette tas de fumier, tu ne peux pas placer de plaquette d'animal à cet emplacement. Si la plaquette tas de fumier se trouve déjà sur ton carton de pâturage, elle retourne à côté du plateau de jeu.
- **Sur le fermier** : le fermier vient compliquer le jeu. Choisis un tas de plaquette d'animaux, de préférence d'une sorte qui te manque encore. Prends une plaquette du tas pour mettre sur ton pâturage. Ensuite, la figurine fermier et ce tas de plaquette échangent de place : le fermier se retrouve sur la case du tas d'animaux, et le tas d'animaux est maintenant posé sur la case où le fermier se trouvait auparavant.

C'est ensuite au tour du joueur suivant, qui appuie sur le buzzer.

Fin de la partie :

Celui qui collecte 5 animaux différents sur son pâturage en premier a gagné !



Edith Grein-Böttcher adorait, dans sa jeunesse, les jeux partagés en famille et surtout avec ses grands-parents. Forte de cet enthousiasme, elle développa ses premiers jeux pour son cercle d'amis. En 1987, son premier jeu est publié. Depuis la naissance de sa fille, elle se consacre davantage aux jeux pour enfants, qu'elle crée toujours avec beaucoup de plaisir.



Janina Görrissen a étudié les arts graphiques à Barcelone et travaille en tant qu'illustratrice indépendante en Allemagne depuis 2012. Elle préfère particulièrement les illustrations pour enfants comme les jeux ou les livres par exemple. *Le jeu Ferme & Cie* est le deuxième produit qu'elle illustre pour HABA.

Jeu 3 : Où sont mes animaux ?

Pour jouer, vous avez besoin des éléments suivants : buzzer, 4 cartons de pâturages, 25 plaquettes d'animaux, le fermier.

Placez le buzzer sur la position C.



Préparation du jeu :

Placez le fermier au milieu de la table et installez le buzzer. Mélangez toutes les plaquettes d'animaux faces cachées et répartissez-les autour du fermier. Chaque enfant prend un carton de pâturage et le pose devant lui, face animaux cachée.



Déroulement du jeu :

Dans cette variante, tous les enfants jouent en même temps. Celui qui arrive à meugler comme une vache le plus fort commence la partie et appuie sur le buzzer. Un cri d'animal retentit et chaque enfant indique une plaquette d'animal face cachée sous laquelle il pense trouver l'animal recherché.

As-tu trouvé l'animal recherché ?

- Oui ! Alors prends la plaquette d'animal et pose-la sur ton carton de pâturage.
- Non ! Repose la plaquette d'animal face visible.

Ensuite, le prochain enfant dans le sens des aiguilles d'une montre prend le buzzer et appuie dessus : le tour suivant commence.

Attention :

il y a 5 plaquettes de chaque animal au total. Vous pouvez donc toujours réentendre le même animal et le ramasser à nouveau.

Si vous entendez un animal qui se trouve déjà en 5 exemplaires sur les cartons de pâturage, cela veut dire qu'il n'y a plus de plaquettes d'animaux correspondantes sur la table. Emparez-vous alors aussitôt de la figurine fermier. Le premier à l'attraper peut prendre une plaquette de son choix sur la table. Remplacez ensuite le fermier au milieu des plaquettes.

Si vous n'êtes pas sûr d'avoir reconnu l'animal que vous venez d'entendre, il suffit d'attendre un peu. Vous pouvez alors l'entendre de nouveau.

Fin de la partie :

Le premier à avoir amené 5 animaux dans son pâturage gagne cet amusant jeu de cache-cache à la ferme ! Il peut également y avoir plusieurs vainqueurs.

Variante:

Le jeu est un peu plus difficile si les animaux retournés qui ne correspondaient pas sont ensuite placés faces cachées une fois que tout le monde les a vus.