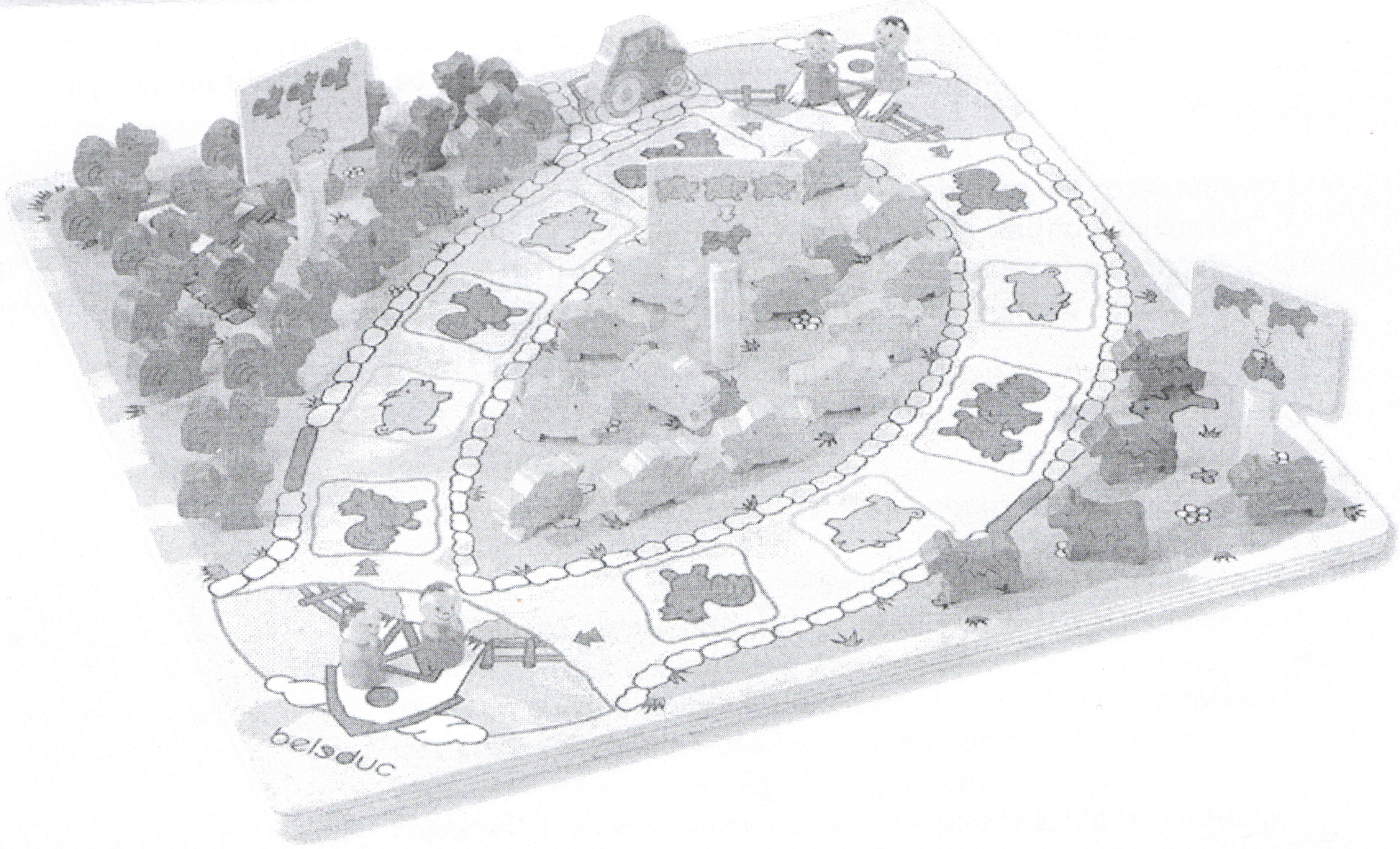
Spielanleitung

Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels
Manuale *说明书

D EN F ES NL I CHN

Nr. 22302

HAPPY FARM



belsduc

22302-Spielanleitung-Happy Farma.indd 1 20.11.2009 8:43:51 Uhr

Art.-Nr. 22302

HAPPY FARM

Le premier qui peut échanger ses animaux obtient le tracteur. Pour gagner, les petits fermiers devront avoir de la chance au dé, le don de l'observation et savoir un peu compter.

Contenu :	1 plateau de jeu 4 Figurines 20 coqs 15 cochons 5 vaches 1 tracteur 3 panneaux 1 dé
Age :	à partir de 4 ans
Joueurs :	2-4
Auteur :	John Ede (c) 2006 / Licence accordée par Projekt Spiel

Dans la ferme de Patrick et ses parents, il y a beaucoup à faire et il y a longtemps que le père de Patrick rêve d'un tracteur. Patrick sait qu'un voisin est prêt à échanger son tracteur contre deux vaches. Comme ses parents n'ont que des coqs et des cochons, Patrick doit d'abord en échanger quelques-uns contre des vaches pour faire la surprise du tracteur à son père.

Brèves instructions : Les joueurs lancent le dé. Sur leur chemin, ils rassemblent les animaux représentés sur le plateau de jeu. Lorsqu'ils atteignent l'une des deux fermes, ils peuvent échanger leurs animaux. Le premier qui possède deux vaches reçoit un tracteur et gagne la partie.

Préparation du jeu : Placer le plateau de jeu et le dé sur la table. Les panneaux montrent comment échanger les animaux.

Panneau avec 3 cochons : Placer ce panneau dans le champ, au milieu du plateau de jeu. Celui-ci est caractérisé par un cochon et tous les cochons devront être placés dans ce champ.
Panneau avec 3 coqs : Placer ce panneau devant la maison des coqs. Ce champ est caractérisé par un coq et tous les coqs devront être placés dans ce champ.
Panneau avec 2 vaches : Placer ce panneau dans le champ caractérisé par une vache. Les 5 vaches devront être placées dans ce champ.

22302-Spielanleitung-Happy Farma.indd 6 20.11.2009 8:43:52 Uhr

Chaque joueur reçoit une figurine et la place sur l'une des deux cases de la ferme. Placer le tracteur sur l'emplacement prévu à cet effet.

Déroulement du jeu : Le benjamin lance le dé et déplace sa figurine dans le sens de la flèche, du nombre de cases correspondant au nombre obtenu avec le dé.

• S'il s'arrête sur une case représentant un ou deux animaux, il prend ces animaux dans le champ correspondant et les pose devant lui. C'est le tour du joueur suivant.

• S'il s'arrête sur l'une des deux cases de fermes, il échange ses animaux (comme indiqué sur les panneaux, ou voir ci-dessous), dans la mesure où il a assez d'animaux. S'il n'a pas le nombre suffisant d'animaux, le tour passe au joueur suivant.

• Si le dé s'arrête sur la face représentant la ferme, le joueur place immédiatement sa figurine sur l'une des deux fermes et échange tous ses animaux (comme indiqué sur les panneaux, ou voir ci-dessous). Le tour passe au joueur suivant.

Les règles d'échange, comme indiquées sur les panneaux :

Le joueur a 3 coqs : il remet les coqs dans le champ et prend 1 cochon en échange.
Le joueur a 3 cochons : il remet les cochons dans le champ et prend 1 vache en échange.
Le joueur a 2 vaches : il remet les vaches dans le champ et prend le tracteur en échange. Ce joueur a gagné !

Fin du jeu : Le premier qui possède deux vaches les échange immédiatement contre le tracteur et gagne ainsi la partie.

Remarques : Une case peut contenir plusieurs figurines. Si une race animale est épuisée sur le plateau de jeu, le joueur ne peut plus prendre d'animal et passe son tour.

22302-Spielanleitung-Happy Farma.indd 7 20.11.2009 8:43:52 Uhr