

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# POUSH POUSSH



à la ferme

*Le grand concours des fermiers a commencé ! Le premier à réaliser 10 combinaisons remportera le titre de Grand Champion des Fermiers !!*

**Nombre de joueurs :** 2 à 6

**Matériel :** 1 jeu de 36 cartes représentant des animaux de la ferme, des outils de la ferme et des fruits et légumes.

**But du Jeu :** Les joueurs sont des fermiers.

Chaque joueur va jouer ses cartes afin de constituer des lignes ininterrompues de Chiffres, de Couleurs ou de Symboles afin de marquer des points. Le premier à atteindre 10 points gagne la partie.

**Mise en place :** Le paquet est mélangé puis on distribue 3 cartes à chaque joueur. On retourne ensuite les 9 premières cartes du paquet afin de constituer un carré de 3 cartes de côté. Le joueur le plus jeune commence la partie.

**Déroulement de la partie :** On joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, chaque joueur doit:

**1. jouer une carte de sa main.**

Le joueur pose une carte sur l'un des côtés du carré de jeu (Haut, Bas, Gauche, Droite) et fait glisser la ligne de manière à introduire sa carte dans le carré. Ceci fait, elle poussera une carte hors du carré. Cette dernière est mise à la défausse.

Le carré se retrouve alors dans une nouvelle configuration. Le joueur annonce toutes les lignes qu'il a ainsi nouvellement créées (Chiffre, Couleur ou Symbole). Pour chaque ligne créée et annoncée, il marque 1 point.

**2. piocher une carte.**

Le joueur pioche une carte du paquet. Les joueurs doivent toujours avoir 3 cartes en main. Quand le paquet est épuisé, on mélange la défausse afin de constituer un nouveau paquet.

**Fin de la partie :** La partie s'arrête quand un joueur marque 10 points. Celui-ci gagne la partie.

**Remarque :** Les parties sont assez rapides. Vous pouvez donc prévoir plusieurs manches.



AVANT



APRES

