

***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).***

***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)***

**ESCALE À JEUX**



- Le lapin dort sur un lit de paille et se nourrit de carottes.
- Le chat séjourne dans la maison mais il parcourt aussi les prés. Il raffole entre autres de poisson.
- En dehors des pâturages, la vache apprécie également son étable. Elle mâche de l'herbe fraîche et du foin.

Jeu Habermaass No. 4191

## La ronde du fermier

**Un jeu coopératif pour 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ans.**

Durée de la partie: 10 à 15 mn.

Fermier est un métier merveilleux mais aussi très fatigant. On est obligé de commencer à travailler très tôt le matin - avant même le lever du soleil. En effet, les animaux sont affamés et crient leur faim dans un vacarme assourdissant. Comme il faut avoir nourri l'ensemble du bétail avant le coucher du soleil, il ne reste plus qu'à empoigner la brouette et à se rendre d'étable en étable.

### Contenu:

- 1 support en bois
- 8 animaux
- 4 brouettes
- 7 jetons de nourriture
- 1 soleil
- 1 dé

### But du jeu:

Tous ensemble, les fermiers remportent la partie s'ils réussissent à porter à tous les animaux la nourriture qui leur convient avant le coucher du soleil.

### Au préalable:

- Le soleil est placé au centre du support sur la portion comprenant le soleil.
- Les 7 jetons „nourriture“ sont répartis au hasard sur les cases situées aux coins du support.

- Ensuite, il s'agit de placer les animaux: tous participent. Est-ce que vous savez tous où séjournent les différents animaux et de quel type de nourriture ils raffolent?

Si vous ne le savez pas, vous trouverez en fin de règle du jeu une liste des animaux avec leur „maison“ et leur nourriture préférée.

- Les joueurs choisissent chacun une brouette et la placent sur une portion de chemin de leur choix. Une portion de chemin peut être occupée par plusieurs brouettes en même temps.

### Déroulement de la partie:

#### Prendre un jeton „nourriture“, lancer le dé

Le plus jeune commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence prend un jeton „nourriture“ du coin le plus proche, le pose sur sa brouette et lance le dé.

#### Avancer du nombre de points obtenu vers la gauche ou vers la droite

Lorsqu'il obtient un chiffre, il déplace sa brouette du nombre de cases correspondant dans la direction de son choix.

- Si le déplacement aboutit face à un animal friand de la nourriture transportée et qui n'a pas encore été nourri, on décharge le jeton dans l'enclos correspondant.
- Si le déplacement aboutit devant l'enclos d'un animal déjà nourri ou qui ne mange pas la nourriture transportée, le joueur devra une nouvelle fois tenter sa chance au tour suivant.

C'est maintenant au tour du joueur suivant. Si sa brouette se trouve juste à côté d'une case comprenant un jeton „nourriture“, il charge celui-ci sur sa brouette et lance le dé. Sinon, il lance le dé et cherche à atteindre une portion de chemin voisine d'une case comprenant un jeton „nourriture“. S'il y parvient, il charge le jeton sur sa brouette. Puis c'est au tour du joueur suivant.

#### Tous les jetons „nourriture“ en jeu?

Si les jetons „nourriture“ ont tous été récupérés et, par conséquent, les cases en coin de support sont vides, les joueurs ont la possibilité de s'entraider.

#### Offrir les points obtenus avec le dé

Un joueur possédant à ce moment une brouette vide lance tout de même le dé lorsque c'est son tour et peut offrir les points abtenus à un joueur dont la brouette est chargée. Dans ce cas, la brouette vide reste sur place. Ensemble, les joueurs parviendrontils à nourrir le reste des animaux?

Lorsqu'on obtient le **symbole du soleil** en lançant le dé, le soleil en milieu de support avance d'une case.

- Le cheval demeure généralement dans l'enclos et aime luiaussi l'herbe fraîche.
- Le cochon se trouve la plupart du temps dans la porcherie et mange des pommes de terre.

Sur ce, amusez-vous bien!

#### Fin de la partie:

Si tous les animaux sont nourris (jetons dans les cases correspondantes) avant que le soleil ait atteint la case sur laquelle figure la lune, les joueurs ont gagné. Si le soleil atteint la case de lune avant que les animaux soient tous nourris, on arrête immédiatement la partie car les joueurs ont perdu.

#### A l'attention des parents:

Ce jeu donne l'occasion de parler avec les enfants de la vie à la campagne et dans une ferme:

De quels animaux s'agit-il? - Trouvez-leur un nom! - Quels sons produisent-ils? - Comment appelle-t-on leurs petits? - Que mangent-ils? - Où vivent-ils?

- Le coq et la poule passent leur temps sur le fumier à picorer des grains.
- Le chien habite dans sa niche et aime les os.