

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

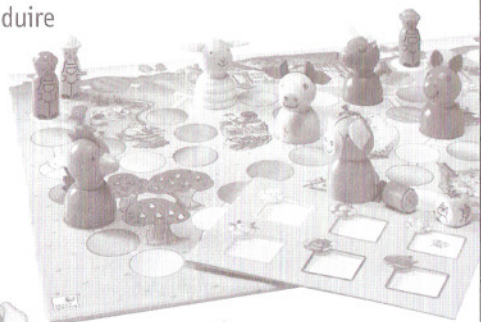
**ESCALE À JEUX**



Venga-Venga!

Quel désordre dans la ferme !
Qui va aider le paysan à conduire
les animaux à la visite
médicale ?

Une course pour
deux à quatre enfants
à partir de 5 ans.



Type de jeu : jeu de famille
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Contenu : 1 plan du jeu en carton,
6 animaux de la ferme
avec timbre et
4 paysans en bois,
2 dés, 1 tampon,
4 carnets de santé,
1 bloc,
1 règle du jeu
Auteurs : Arno Steinwender /
Ronald Hofstätter
Illustration : Barbara Kinzebach

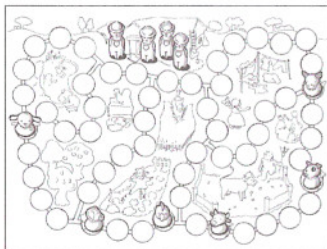
L'histoire

Dans une ferme, il se passe toujours quelque chose. Aujourd'hui, c'est le vétérinaire qui vient et tous les animaux s'enfuient car ils ont très peur de la visite médicale. Si tu aides le paysan à capturer les animaux, tu peux tamponner leur carnet de santé.



Préparation

Posez le plan du jeu au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent le voir et l'atteindre sans difficulté. Ensuite, placez les animaux sur les cases situées le long du chemin, et correspondant à chacun d'eux.



Chaque joueur choisit la couleur de son paysan et le place sur la case de départ. Il reçoit également le carnet de santé de la couleur correspondante.

Glissez une feuille de papier du bloc dans le carnet de santé.



But du jeu

Aidez le paysan à attraper ses animaux le plus vite possible en déplaçant adroitement les animaux et votre pion. Pour chaque animal attrapé, le paysan reçoit un tampon dans son carnet de santé. Le premier joueur qui réussit à obtenir quatre tampons gagne la partie.

Déroulement du jeu

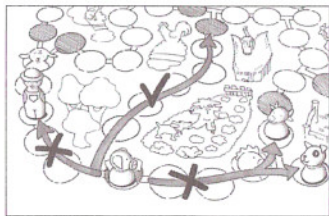
Le joueur qui est le dernier à avoir vu un médecin a le droit de commencer. Ensuite, on joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence par lancer les deux dés.

Ensuite, il déplace les animaux, puis, le paysan.



Le dé à symboles

Le dé à symboles représente l'animal qui se déplace. Il va jusqu'à la prochaine case libre de sa couleur. S'il y a plusieurs possibilités, le joueur opte pour la case de son choix. Les animaux ne doivent pas sauter par-dessus d'autres animaux ou paysans. Un animal peut, s'il le souhaite, s'arrêter sur la case d'un paysan. Mais si l'animal peut atteindre une case libre, il doit le faire. S'il ne peut pas se déplacer, il reste sur sa case.



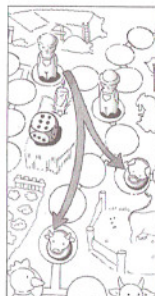
Le dé à chiffres

Une fois qu'un joueur a déplacé un animal, il fait avancer son paysan. Il déplace le pion en fonction du nombre de cases indiqué par le dé à chiffres.

Le dé indique le nombre maximum de cases qu'il peut franchir. Mais le joueur peut aussi faire avancer son paysan sur moins de cases. Les paysans ne doivent

pas sauter par-dessus les animaux, mais en revanche, ils peuvent sauter par-dessus d'autres paysans.

La case sur laquelle se trouve le paysan par-dessus lequel le joueur a sauté ne compte pas.



Si un paysan s'arrête sur la case d'un animal, il peut tamponner la case correspondante dans son carnet de santé. Pour tamponner son carnet, le joueur se sert du tampon et de l'animal attrapé dont il sort la queue – c'est le cachet.

Ensuite, le paysan reste sur la case. Si le joueur n'a pas utilisé tous les points indiqués par le dé à chiffres, les points restants sont perdus. L'animal attrapé est placé sur l'une des cases de sa couleur. Puis, c'est au tour de son voisin de gauche de jouer.

Si un joueur déplace un animal et le fait s'arrêter sur la case d'un paysan, l'animal est pris au piège ! Le joueur peut tamponner la case correspondante dans son carnet de santé. Ensuite, l'animal attrapé est placé sur l'une des cases de sa couleur et le paysan se déplace en fonction du nombre de cases indiqué par le dé à chiffres.

Un joueur peut donc attraper deux animaux dans un même tour.

Fin de la partie

La partie prend fin à partir du moment où l'un des joueurs réussit à obtenir quatre tampons d'animaux différents dans son carnet de santé. Il gagne alors la partie.

Variante

Si des adultes participent, on peut convenir qu'ils doivent attraper six animaux pour gagner la partie, alors que pour les enfants quatre animaux sont suffisants.



Bonne chance avec les animaux de la ferme !