



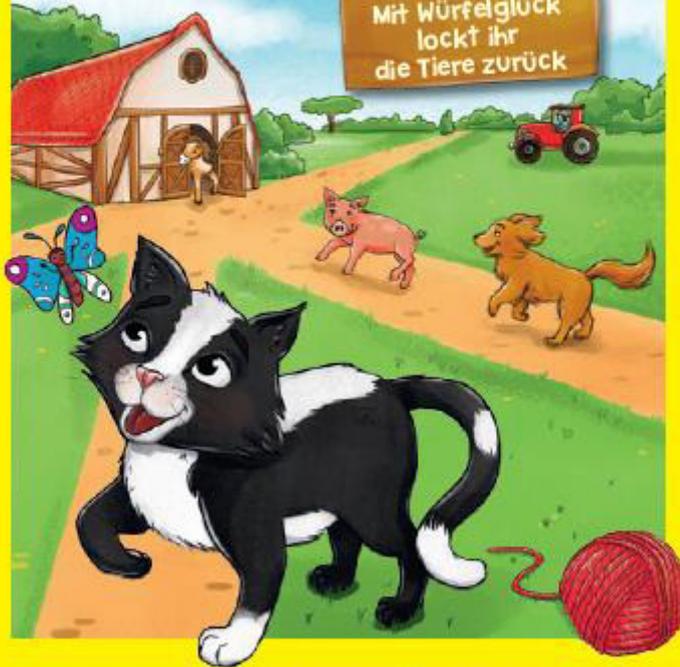
Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



BAUERNHOF BANDE

Justin Lee

Mit Würfelglück
lockt ihr
die Tiere zurück



Barnyard Bunch • Bande de canillous
Boerderijbende • La banda de la granja
La banda della fattoria

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2019

Bande de canillous



Aidons le fermier à faire revenir ses animaux !
Un jeu de dé coopératif pour 2 à 4 amis des animaux à partir de 4 ans

Auteur : Justin Lee
Illustration : Anna-Lena Kühler
Rédaction : Sina-Marie Straub
Durée de la partie : de 5 à 15 minutes



FRANÇAIS 

Les bébés animaux de la ferme de Franz sont de vrais petits canillous. Ils sont partis découvrir les environs, mais ils sont tellement curieux qu'ils ne se rendent même pas compte qu'ils s'éloignent de chez eux. Heureusement que Franz le fermier sait comment faire revenir ses petits protégés ! Mais, il a besoin de l'aide de son chien Loulou et de vous bien sûr. Réussirez-vous ensemble à empêcher cette bande de canillous bien curieux à trop s'éloigner de la ferme ?

Contenu du jeu

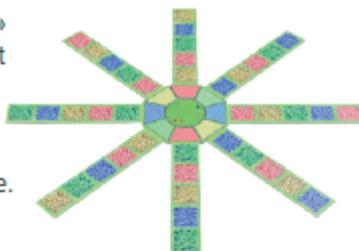
1 plateau de jeu « départ », 8 bandes « sentier », 1 dé,
8 animaux en bois, 1 étable, 1 jeu de cartes, 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Détachez toutes les pièces en carton de leur cadre.
Les restes du cadre doivent être jetés.



Posez le plateau de jeu « départ » au milieu. Ajoutez ensuite les huit bandes « sentier ». Veillez à ce que la première case des sentiers soit d'une autre couleur que celle de la case départ voisine. Mis à part cela, vous pouvez disposer les sentiers à votre guise.



Assemblez les deux parties de l'étable en faisant coïncider les fentes. Placez l'étable au milieu du plateau de jeu « départ ». Répartissez aléatoirement les huit figurines d'animaux sur les huit cases départ. Mélangez les cartes et empilez-les faces cachées. Préparer le dé.



FRANÇAIS

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui a visité une ferme en dernier commence.

À chaque tour, les joueurs doivent effectuer ces deux actions dans l'ordre suivant :

Action 1 : lancer le dé : qu'indique le dé ?

Une couleur

- Chaque animal qui se trouve sur une case de la couleur indiquée avance d'une case (en s'éloignant de l'étable).

Le fermier Franz

- Il connaît bien ses animaux et sait comment les faire revenir. Choisissez l'animal qui recule **d'une case**.

Le chien Loulou

- Choisissez l'animal qui retourne à l'étable, c'est-à-dire à sa **case départ**.

Astuce : choisissez un animal qui s'est déjà beaucoup éloigné de l'étable et qui risque de bientôt se sauver.

Action 2 : tirer une carte

Une fois que tu as lancé le dé et effectué l'action correspondante, tu retournes la carte du dessus de la pioche. Il existe quatre types de cartes différentes :

Cartes d'animal



L'animal qui figure sur la carte avance d'une case.

Carte Friandise



Chaque animal raffole d'un aliment qui te permettra de le faire revenir vers l'étable. Tu peux voir en haut à gauche de la carte quel animal recule d'une case avec cette carte. Dans l'exemple, on peut voir une carotte. Il s'agit de la friandise préférée de Paul le poney. Il recule d'une case.

A noter : si tu tires une carte Friandise correspondant à un animal qui se trouve sur la case départ, celui-ci ne bouge pas.

Le fermier Franz



Choisissez ensemble l'animal qui recule d'une case.

Le chien Loulou



Choisissez ensemble l'animal qui retourne à la case départ.

FRANÇAIS

A noter : un animal qui a regagné l'étable peut continuer à s'enfuir lorsque le dé indiquera la couleur de sa case départ ou lorsqu'on tirera sa carte d'animal.

Une fois que tu as exécuté l'action de la carte, tu la déposes sur la pile de défausse.

C'est alors au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque la pioche est épuisée.

Si aucun animal n'est encore sorti de son sentier, vous avez bien surveillé les animaux et vous avez tous gagné. Bien joué !

Le jeu s'achève aussi dès qu'un animal dépasse la dernière case de son sentier et quitte la ferme.

Vous avez malheureusement perdu. Rattrapez ce canaillou et retentez votre chance !