

# FARMANIMO



4-8  
ans years  
años Jahre



# FARMANIMO

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto  
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 8



x 1



x 12



x 4



x 1

## F Règles du jeu

# FARMANIMO



4 à 8 ans



1 à 4 joueurs



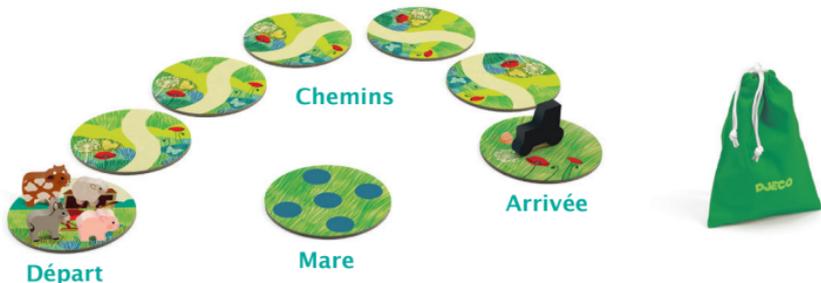
10 min

**Vite ! Il faut amener les animaux au pré avant que le fermier ne rentre du village !**

**Contenu :** 1 tuile départ (cours de ferme), 1 tuile arrivée (pré), 5 tuiles chemin, 1 tuile mare, 4 gros pions animaux (une vache, un mouton, un âne et un cochon), 1 gros pion tracteur, 12 petits pions animaux (pour chaque animal il y a 2 petits modèles blancs et 1 petit modèle noir) et 1 sac.

**But du jeu :** Farmanimo est un jeu coopératif : vous devez atteindre le pré avec au moins un des animaux avant que le fermier n'arrive à la ferme avec son tracteur. Pour faire avancer un animal il faut retrouver tactilement son modèle réduit dans le sac, mais attention : celui-ci doit être blanc.

**Préparation du jeu :** Le parcours de 7 cases est mis en place sur la table au centre des joueurs : le **départ**, puis les 5 **chemins**, puis l'**arrivée**. La tuile **mare** est posée à côté. Les 4 gros pions animaux sont posés sur la tuile de départ, le tracteur est placé sur la tuile d'arrivée et les 12 petits pions animaux sont mis dans le sac.



### Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le 1<sup>er</sup> joueur démarre et tire un animal du sac.

- **Si c'est un animal blanc** : il avance d'une case le gros pion animal correspondant vers le pré. Le joueur pose le petit pion tiré sur une des 5 cases de la tuile mare.
- **Si c'est un animal noir** : c'est le tracteur qui avance d'une case vers la ferme. Le joueur pose le petit pion tiré sur une des 5 cases de la tuile mare.

*Vous pouvez discuter tous ensemble de quel animal il vaut mieux retrouver dans le sac, mais la décision finale appartient au joueur dont c'est le tour.*

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Lorsque toutes les cases de la tuile marre sont occupées, on remet tous les petits pions dans le sac !

### Astuce :

Les petits pions du sac sont des modèles réduits des gros pions.

Utilisez les différences de formes des animaux pour identifier tactilement :

- Le mouton et le cochon sont plus petits.
- Le mouton est dentelé et le cochon tout rond.
- La vache et l'âne sont plus grands.
- L'âne a un long cou et la vache est plus ronde.

### Fin de la partie :

Si un des animaux arrive au pré avant que le tracteur ne soit arrivé à la ferme, tout le monde a gagné ! Sinon tout le monde a perdu !

**Un jeu de Karin Hetling.**