

Farm Friends

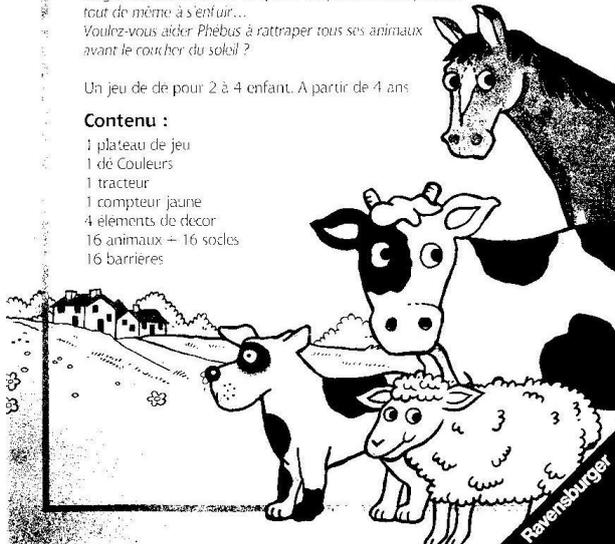
21 784 7 / 21 776 2

Comme chaque matin, Phébus le fermier s'en va nourrir ses animaux. Mais qu'elle n'est pas sa surprise lorsqu'il s'aperçoit que l'étable, l'écurie, la porcherie... sont vides ! Tous les animaux se sont enfuis dans le pré derrière la ferme. Il a alors une idée : il demandet vite à ses amis de venir l'aider. Avec le tracteur, il essayet tous ensemble d'attraper les animaux. Et pour ne pas qu'ils s'enfuient de nouveau, chacun construit un grand enclos. Mais de temps en temps, l'un d'eux parvient tout de même à s'enfuir...
Voulez-vous aider Phébus à rattraper tous ses animaux avant le coucher du soleil ?

Un jeu de dé pour 2 à 4 enfant. A partir de 4 ans

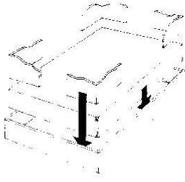
Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 1 dé Couleurs
- 1 tracteur
- 1 compteur jaune
- 4 éléments de décor
- 16 animaux + 16 socles
- 16 barrières



Préparation

Avant de commencer, sortez tout d'abord le calage de la boîte et la planche prédécoupée. Détachez soigneusement les éléments. Insérez chaque animal dans un socle.



Posez les barrières à côté de la boîte. Retournez le calage et placez-le dans le fond de la boîte, face illustrée sur le dessus. Glissez les quatre éléments de décor (collines) à chaque coin, entre le calage et le plateau de jeu. Installez ensuite les 16 animaux dans le grand pré, au centre du plateau. Les neuf soleils représentent l'écoulement de la journée.

La case verte avec une flèche noire, à l'un des coins du plateau, est la case départ. Placez-y le tracteur. Au cours de la partie, tous les joueurs le déplacent sur les cases de couleur.

À 2 joueurs, placez uniquement 11 animaux dans le pré et le compteur sur le troisième soleil en partant de la gauche.

But du jeu

Il s'agit d'attraper tous les animaux avant le coucher du soleil. Pour les empêcher de s'enfuir à nouveau, ils doivent être placés dans un enclos complètement fermé, constitué de 4 barrières. Le joueur qui rassemble le plus d'animaux dans son enclos remporte la partie.

Déroulement du jeu

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé, puis avance le tracteur jusqu'à la prochaine case de la couleur indiquée. Si le dé indique la « bonne

étoile », le joueur peut avancer jusqu'à la prochaine case violette. Certaines cases de couleur déclenchent des actions :



Case Traces de tracteur. Le joueur qui atterrit sur cette case a de la chance : ce chemin conduit au pré et le joueur peut prendre n'importe quel animal et le placer devant lui.



Case Barrière. Le joueur peut prendre une barrière. Au cours du jeu, chacun essaye de gagner quatre barrières pour constituer un enclos fermé. C'est le seul moyen d'empêcher les animaux de s'enfuir ! Le joueur qui a déjà constitué son enclos ne peut plus prendre de barrière.



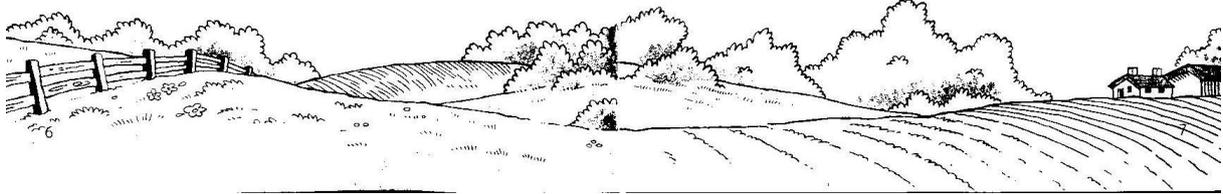
Case Mouton qui s'enfuit. Oh non ! Le joueur qui atterrit sur cette case perd un animal ! Il doit remettre l'un d'eux dans le pré... à moins qu'il n'ait déjà terminé son enclos autour de ses animaux. Dans ce cas, aucun d'eux ne peut plus s'enfuir ! Bien sûr, celui qui n'a pas encore d'animaux ne peut pas en perdre !



Case Soleil. C'est épuisant d'attraper tous les animaux, surtout quand l'un d'eux parvient à s'enfuir ! Les heures défilent vite : pour le symboliser, le joueur doit déplacer le marqueur d'un soleil vers la droite.



Case Étoile. Le joueur qui atterrit sur une case violette « Bonne étoile » gagne à la fois un animal et une barrière.



Important : Il n'y a aucun ordre à respecter. Un joueur peut rassembler à la fois des animaux et des barrières : il peut prendre un animal même s'il n'a aucune barrière et vice versa.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque tous les animaux ont été attrapés avant la tombée de la nuit OU lorsque le marqueur atteint le dernier soleil (couchant).

Le vainqueur est alors le joueur qui a rassemblé le plus d'animaux dans son enclos entièrement fermé, constitué de 4 barrières.

Il se peut que 2 ou 3 joueurs aient attrapé autant d'animaux : ils sont alors « ex aequo » !

Si aucun joueur ne possède quatre barrières, ce sont les animaux qui gagnent ! Peut-être se sont-ils enfuis trop souvent et ont-ils finalement gagné le droit de rester dans le pré tendre et vert ...

© 2009 Ravensburger Spielzeug

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés.

www.ravensburger.com
Jox-Ravensburger S.A. - Service Consommateurs - BP 60735 - F 60111 MIRLÉ, Cedex

