

A vibrant, cartoon-style illustration of a farm scene. In the top left, a brown horse's head is visible. Below it is a brown and white cow. To the left of the cow is a yellow goat with long horns. In the center, a yellow rabbit is shown. To the right, a black and white dog is running with its tongue out. Further right is a duck. In the bottom left, a pink pig is partially visible. At the bottom center, a brown chicken is shown. A black cat is peeking out from behind a white cloud in the bottom right. The background is a bright green field with white daisies and a light blue sky with a few white clouds.

Règles du Jeu

2 à 4 joueurs
dès 4 ans

But du Jeu

Être le premier à rentrer dans l'ordre les 8 animaux de la ferme, du plus petit au plus grand, en terminant par **Zoreilles**, le seul chien de ferme de la vallée.



Contenu



4

fermes de couleur



45

jetons animaux



4 parades des animaux
(la grande parade au recto,
la petite parade au verso)

Préparation du jeu

Les 45 jetons animaux sont mélangés et étalés sur la table, face cachée, de façon à former un grand champ.

Chacun des joueurs prend la ferme de son choix et une grande parade des animaux représentant 9 animaux à la queue leu leu.

La grande parade indique l'ordre dans lequel les animaux devront être rentrés à la ferme, depuis le lapin jusqu'au cheval en terminant par Zoreilles.



Déroulement du Jeu

Le joueur le plus âgé est désigné comme étant le premier joueur.

Le jeu se joue ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur retourne un jeton, à la vue de tous.

Si l'animal révélé convient,
le joueur le pose à côté de sa
ferme et rejoue immédiatement.



Les animaux doivent être rentrés les uns
après les autres, dans l'ordre indiqué par
la grande parade, en commençant par le
plus petit : le lapin.

Si l'animal révélé ne convient pas,
le joueur repose le jeton face
cachée et son tour est terminé.



Les joueurs doivent essayer de mémoriser
la position des animaux qui ont été reposés
face cachée pour les récupérer à coup sûr
au moment où ils en auront besoin.

Fin du Jeu



La partie s'achève dès qu'un joueur révèle le chien Zoreilles après avoir rentré les 8 animaux de la ferme. Il remporte la partie.

Mais Zoreilles aime bien se cacher dans les champs et c'est le seul chien de ferme de la vallée. S'il s'est montré pendant la partie, il faut bien se souvenir où il s'est caché !

Exemples

Le jeton retourné par Gabriel est un canard.



Pas de chance ! Il n'a pas encore rentré le lapin, il ne peut donc pas rentrer le canard.

Il repose le jeton canard face cachée. Son tour est terminé.

Le jeton retourné par Louise est une poule.



① Elle a déjà rentré le lapin et le canard, elle peut donc rentrer la poule.

② Elle rejoue immédiatement. Le nouveau jeton retourné par Louise est encore une poule. Comme elle a déjà rentré une poule dans sa ferme, elle ne peut pas en rentrer une deuxième. Elle doit reposer le jeton poule face cachée. Son tour est terminé.

Le jeton retourné par Emma est le chien de ferme Zoreilles.



Elle avait déjà rentré le lapin, le canard, la poule, la chèvre, le mouton, le cochon, la vache et le cheval. Emma peut donc rentrer Zoreilles. Elle remporte la partie !

Pour les plus petits

Il peut arriver que la petite sœur ou le petit frère veuille jouer avec vous à *Tous à la Ferme*.

Pour faciliter le jeu pour les plus jeunes, **retirez tous les jetons avec un cheval, une vache ou un cochon.**

Retournez la parade du côté de la petite parade, celle présentant 5 animaux à la queue leu leu et Zoreilles.

La partie sera plus courte et nécessitera moins d'efforts de concentration et de mémorisation. Il y aura également moins de frustration de ne pas découvrir l'animal recherché.

Auteur : Anne Cayla

Illustrations : Marie Desbons

Design graphique : Benjamin Treilhou

Développement : Didier Jacobée



www.jeuxmultivers.com

cs.multivers@gmail.com

[f multivers.games](https://www.facebook.com/multivers.games)

Un jeu conçu et développé en France par :
MULTIVERS, 1 rue des Empereurs,
28200 CHATEAUDUN France

© 2022 MULTIVERS