



Cache-cache

à la ferme de Foin-Foin

Les animaux de Foin-Foin se sont échappés de leur enclos par la clôture brisée! Ils gambadent dans le champ et se cachent dans les buissons. Aide Fenouil le chien à les rassembler et les faire rentrer dans leur enclos.



But du jeu

Il s'agit, pour les joueurs, de faire rentrer les animaux dans leur enclos respectif, en terminant par Fenouil le chien. Le premier joueur qui réussit gagne la partie.

Avant de jouer

Placer le plateau de jeu sur la table. Disposer les pastilles, face cachée, dans le champ (au centre du plateau de jeu). Placer les deux cartes illustrées de Foin-Foin sur les cases correspondantes du parcours. Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur l'étable de la même couleur; c'est sa case de départ. Cette étable et l'enclos adjacent deviennent ceux du joueur. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Déterminer au hasard qui sera le premier à jouer. Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué. Il prend alors une pastille au centre du plateau de jeu, la regarde, puis la montre aux autres joueurs. Si l'image correspond à celle de la case sur laquelle s'est arrêté son pion, il place la pastille dans son enclos, sur l'animal correspondant. Si l'image ne correspond pas, il replace la pastille, face cachée. Si son pion s'arrête sur une case illustrée d'un animal qu'il possède déjà ou sur une case « chien », il peut regarder une pastille au choix (sans la montrer aux autres) et la replacer, face cachée. C'est alors au tour du joueur suivant.

Cases spéciales

Clôture brisée

Quand le pion d'un joueur s'arrête sur une case « clôture brisée », un de ses animaux s'échappe de l'enclos. Le joueur doit alors remettre une de ses pastilles dans le champ. Cependant, s'il possède une carte Foin-Foin, il ne perd pas d'animaux puisque Foin-Foin le fermier « répare » la clôture. Le joueur replace ensuite la carte Foin-Foin sur le parcours, sur une des cases correspondantes qui est libre. Si le joueur ne possède pas d'animaux, il doit quand même remettre sa carte Foin-Foin sur le parcours.



Foin-Foin

Si le pion d'un joueur s'arrête sur une case « Foin-Foin », ce joueur doit prendre la carte qui s'y trouve et la placer devant lui. Elle lui servira plus tard, si son pion s'arrête sur une case « clôture brisée ».



Si il n'y a plus de carte Foin-Foin sur cette case, le joueur se repose jusqu'à son prochain tour de jeu.

Variante

Lorsque le pion d'un joueur s'arrête sur une case « Foin-Foin » et que la carte Foin-Foin n'y est pas, le joueur peut prendre celle d'un adversaire.

Étable

Si le pion d'un joueur s'arrête sur son étable, ce dernier prend une pastille au hasard. S'il ne possède pas l'animal illustré sur cette pastille, il la dépose dans son enclos en imitant le cri de l'animal. Si son pion s'arrête sur l'étable d'un autre joueur, cela permet à ces deux joueurs d'aller chercher un animal dans le champ (les fermiers s'entraident, c'est bien connu). Chacun doit évidemment imiter le cri de l'animal pour pouvoir garder la pastille.



Gagnant

Le gagnant est celui qui réussit le premier à faire rentrer ses animaux dans l'enclos en terminant par Fenouil le chien.

Cri des animaux

L'âne braie : hi-han

Le chien aboie : ouah! ouah!

La vache meugle : meuh

Le cochon grogne : groin, groin

Le canard canarde : can, can

Le mouton bêle : bêlé

Le chat miaule : miaou

La poule coasse : cot, cot

Le cheval hennit : hii



www.gladius.ca



Notes

- Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul animal de chaque espèce dans son enclos.
- On peut faire rentrer les animaux dans son enclos dans n'importe quel ordre, mais Fenouil le chien doit être le dernier à entrer. (Pour les plus petits ou pour une partie plus courte, ne tenez pas compte de cette dernière consigne.)



Informations à conserver