

RÈGLES DE HAPPY FARM



Résumé :

Les joueurs lancent le dé. Sur leur chemin, ils rassemblent les animaux représentés sur le plateau de jeu. Lorsqu'ils atteignent l'une des deux fermes, ils peuvent échanger leurs animaux. Le premier qui possède deux vaches reçoit un tracteur et gagne la partie.

Préparation :

Placer le plateau de jeu et le dé sur la table. Les panneaux montrent comment échanger les animaux :

- Panneau avec 3 cochons : Placer ce panneau dans le champ, au milieu du plateau de jeu. Celui-ci est caractérisé par un cochon, et tous les cochons devront être placés dans ce champ.
- Panneau avec 3 coqs : Placer ce panneau devant la maison des coqs. Ce champ est caractérisé par un coq, et tous les coqs devront être placés dans ce champ.
- Panneau avec 2 vaches : Placer ce panneau dans le champ caractérisé par une vache. Les 5 vaches devront être placées dans ce champ.

Chaque joueur reçoit une figurine, et la place sur l'une des deux cases de la ferme. Placer le tracteur sur l'emplacement prévu à cet effet.

Règles :

Le benjamin lance le dé et déplace sa figurine dans le sens de la flèche, du nombre de cases correspondant au nombre obtenu avec le dé.

- S'il s'arrête sur une case représentant un ou deux animaux, il prend ces animaux dans le champ correspondant et les pose devant lui. C'est le tour du joueur suivant.
- S'il s'arrête sur l'une des deux cases de fermes, il échange ses animaux (comme indiqué sur les panneaux, ou voir ci-dessous), dans la mesure où il a assez d'animaux. S'il n'a pas le nombre suffisant d'animaux, le tour passe au joueur suivant.
- Si le dé s'arrête sur la face représentant la ferme, le joueur place immédiatement sa figurine sur l'une des deux fermes, et échange tous ses animaux (comme indiqué sur les panneaux, ou voir ci-dessous). Le tour passe au joueur suivant.

Les règles d'échange, comme indiquées sur les panneaux :

- Le joueur a 3 coqs : il remet les coqs dans le champ, et prend 1 cochon en échange.
- Le joueur a 3 cochons : il remet les cochons dans le champ, et prend 1 vache en échange.
- Le joueur a 2 vaches : il remet les vaches dans le champ, et prend le tracteur en échange. Ce joueur a gagné !

Remarques : Une case peut contenir plusieurs figurines. Si une race animale est épuisée sur le plateau de jeu, le joueur ne peut plus prendre d'animal et passe son tour.