



ROULE TAMPOUILLE



Sarah la fermière vous a demandé de l'aider à remettre un peu d'ordre dans sa ferme. Elle veut rassembler les animaux pour que chaque espèce ait suffisamment d'espace. Pouvez-vous l'aider à les installer de façon à ce qu'ils soient tous heureux ?

CONTENU

- A** 6 tampons : vache, oie, meule de foin, poule, cochon, mouton
- B** 3 dés (les faces montrent les symboles des 5 types d'animaux et de la meule de foin)
- C** 1 bloc de 100 feuilles de ferme (chaque ferme présente une forme de **hale** aléatoire)
- D** 12 tuiles *Demande de Sarah* divisées en 3 types reconnaissables aux symboles : cisaille, pelle, fourche

MISE EN PLACE

- A** Placez les cinq tampons d'animaux au centre de la table.
- B** Placez également les trois dés au centre de la table.
- C** Chaque joueur reçoit une feuille de ferme du bloc, qu'il garde devant lui.
- D** Le tampon **meule de foin** et les tuiles *Demande de Sarah* restent dans la boîte de jeu : ils ne sont utilisés que dans la version complète (voir **ET MAINTENANT ?**, p. 3).

NOTE : le mot *joueur(s)* est utilisé comme convention pour désigner les joueuses et les joueurs.


LES BASES DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs tours. Les joueurs lancent les dés à tour de rôle, puis chacun utilise l'un des tampons sur sa feuille de ferme. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait rempli tous les espaces de sa ferme, puis les points sont comptés et le joueur qui en a le plus remporte la partie.

Le plus jeune joueur commence, puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

En tant que premier joueur, lancez les trois dés au centre de la table, puis **choisissez-en un et prenez-le**. Prenez le tampon correspondant (exemple : si vous choisissez un dé qui représente un mouton, prenez le tampon **mouton**), utilisez-le pour tamponner une case vide de votre choix dans votre ferme, puis replacez le tampon au centre de la table (conservez le dé). Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, choisit l'un des deux dés restants, **sans le prendre**, puis utilise le tampon correspondant, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde ait tamponné un animal dans sa ferme.

En résumé, le premier joueur de chaque tour choisit et retire l'un des trois dés ; les deux dés restants peuvent alors être utilisés par tous les autres joueurs.

La face du dé montrant  est un joker. Si vous choisissez un dé montrant la **meule de foin**, vous pouvez utiliser n'importe quel tampon.



Uniquement pour la version avancée



Ensuite, un nouveau tour débute, en commençant par le joueur situé à gauche de celui qui a lancé les dés lors du tour précédent. Ce joueur lance les trois dés, puis en choisit un et le prend, et ainsi de suite.

NOTE : les tampons sont toujours disponibles pour tout le monde. Si vous avez besoin d'un tampon utilisé par un autre joueur, attendez qu'il ait terminé et prenez-le.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait rempli toutes les cases de sa ferme (étable non comprise).

Lorsqu'un joueur a rempli toutes les cases de sa ferme, il passe son tour pour le reste de la partie tandis que les autres joueurs finissent de compléter leur ferme.

NOTE : lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur n'ayant pas rempli sa ferme, il lance les dés pour lui-même.

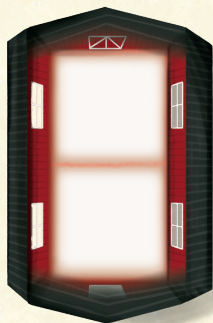
L'ÉTABLE

Si vous ne voulez pas placer un animal dans votre ferme, vous devez le placer dans l'étable.

Vous pouvez placer **au maximum deux animaux dans l'étable**.

Lorsque l'étable est pleine, même si vous ne voulez pas un animal, vous devez le placer dans un espace libre de votre ferme.

Les animaux placés dans l'étable ne comptent pas pour le score de fin de partie.



FIN DE LA PARTIE & SCORE

Lorsque tous les joueurs ont rempli toutes les cases de leur ferme, la partie se termine (les deux cases de l'étable ne comptent pas).

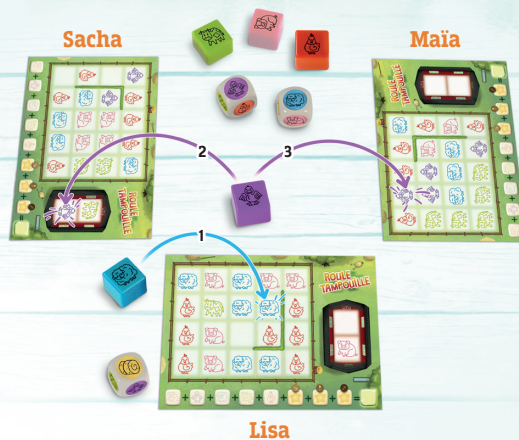
- **Pour chaque espèce d'animal** que vous avez dans votre ferme, **comptez le groupe le plus important**. Un groupe est constitué d'au moins deux animaux de la même espèce adjacents les uns aux autres (horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale). Deux animaux séparés par la **haie** ne sont pas considérés comme adjacents.

Pour chaque animal de votre plus grand groupe, vous marquez un point. Les autres groupes plus petits ne rapportent pas de points.

- Si plusieurs groupes se partagent la place du groupe le plus grand de votre ferme, **comptez les animaux de tous les groupes concernés**.

- **Un animal seul** qui n'est pas adjacent à un autre animal de la même espèce n'est pas considéré comme un groupe et ne compte pas pour le score (même s'il s'agit du plus grand groupe que vous ayez dans cette espèce).

Additionnez les scores de chaque groupe le plus important de chaque espèce : le joueur qui a le plus de points gagne ! Si plusieurs joueurs sont à égalité, la victoire est partagée.



Exemple : dans une partie à 3 joueurs, Lisa lance les 3 dés. Elle choisit celui qui montre la **meule de foin**, le place devant elle et peut tamponner n'importe quel animal dans sa ferme : elle choisit le **mouton** (1). Sacha choisit l'**oie**, visible sur l'un des deux dés restants, mais décide de la placer dans l'étable (2).

Maïa choisit également l'**oie**. Elle attend que Sacha ait fini de tamponner, puis prend le tampon et place une **oie** dans sa ferme (3). Le dé restant montrant un **mouton** n'a été choisi par personne.

Durant ce tour, Maïa a tamponné la dernière case libre de sa ferme. Désormais, elle passera son tour jusqu'à ce que Lisa et Sacha aient complété leur ferme, puis on passera au décompte des points. En attendant, c'est à Sacha de lancer les dés.



Exemple : à la fin de la partie, Lisa compte le nombre de points qu'elle a marqués. Elle obtient :

- **4 points** (2+2) pour ses 2 groupes de 2 **cochons** chacun,
- **0 point** pour **les oies** car elle n'en a pas,
- **3 points** pour son groupe de 3 **moutons**,
- **0 point** pour **les vaches** car elle en a deux, mais elles ne forment pas un groupe,
- **3 points** pour son groupe de 3 **poules**. La poule située derrière la **haie** ne compte pas car elle n'est pas adjacente au groupe de 3.
- les deux animaux de l'étable ne sont pas comptés.

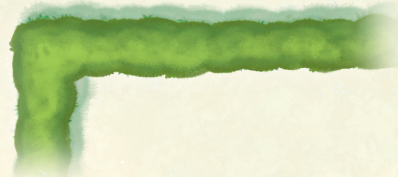
Le score final de Lisa est de **10 points**. ★

ATTENTION À LA HAIE !

Les bords de certaines cases de votre ferme représentent une **haie**. Deux cases séparées par la **haie** ne sont pas considérées comme adjacentes.

Deux animaux séparés par la **haie** ne sont donc pas adjacents.

Cette règle s'applique également aux tuiles *Demande de Sarah* (voir ci-dessous).



ET MAINTENANT ?

Maintenant que vous avez appris les bases du jeu et joué quelques parties, il est temps de passer à la version complète !

Sarah a de nouvelles idées pour créer la ferme de ses rêves. Aidez-la en essayant de répondre à ses demandes farfelues !



LE TAMPON MEULE DE FOIN

Durant la mise en place, placez le tampon **meule de foin** au centre de la table, à côté des autres tampons. Lorsqu'un dé affiche la **meule de foin**, vous pouvez :

- l'utiliser comme joker comme dans les règles de base,

OU

- prendre le tampon correspondant pour tamponner une **meule de foin** sur une case de votre ferme (vous pouvez également tamponner une case de l'étable, si vous le souhaitez).

La **meule de foin** n'accorde aucun point en fin de partie mais elle permet de satisfaire les demandes de Sarah (voir ci-dessous).



LES DEMANDES DE SARAH

Lors de la mise en place, triez les tuiles *Demande de Sarah* en fonction des symboles figurant au dos, puis mélangez les trois piles séparément, face cachée. Révélez une tuile par symbole et placez-les face visible au centre de la table. Remettez les tuiles *Demande de Sarah* restantes dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

Pendant la partie, vous pouvez essayer de répondre aux demandes de Sarah comme indiqué sur les tuiles pour marquer des points supplémentaires (★).

À la fin de la partie, vérifiez chaque tuile pour voir si vous avez répondu aux demandes de Sarah sur votre feuille de ferme. Si c'est le cas, vous gagnez les points indiqués, **que vous ajoutez à votre score de base.**



LES DEMANDES DE SARAH - PRÉCISIONS

Rappel : seules les cases adjacentes orthogonalement (horizontalement ou verticalement) sont valables. Les cases adjacentes en diagonale ne comptent pas. Les cases séparées par la **haie** ne sont pas considérées comme adjacentes, même pour satisfaire à une tuile *Demande de Sarah*.



MIAM DES BAIES ! :

Il est possible de marquer un maximum de 5 points en ayant 5 **oies** adjacentes à la **haie**.

AÏE ! DES RONCES ! :

Les cases qui ne sont pas orthogonalement adjacentes à la **haie** sont valides.

TOUS DIFFÉRENTS :

Il est possible de marquer un maximum de 10 points en ayant 5 animaux, tous différents, adjacents à la **haie**.

HERBIVORES :

Il est possible de marquer un maximum de 5 points en comptant 5 animaux adjacents à la **haie**, mais seulement les **vaches** et les **moutons**.



TOUS ENSEMBLE ! :

Vous devez avoir au moins 2 animaux de chacune des 5 espèces. Les animaux ne doivent pas nécessairement être adjacents les uns aux autres.

AU COIN ! :

Si vous avez 4 animaux identiques dans les coins, vous n'obtenez pas de points pour en avoir 3 !

DRÔLE D'ODEUR :

Si un **cochon** est adjacent à au moins 1 **vache** ou 1 **poule**, il ne rapporte pas de points.

SCŒURS JUMELLES :

Peu importe que les **vaches** soient adjacentes ou non. Vous ne marquez pas de points si vous avez plus de 2 **vaches**.



DANS LE FOIN ! :

Un **cochon** adjacent à plusieurs **meules de foin** marque 1 seul point.

TOUS AU CHAUD :

Chaque **meule de foin** rapporte une seule fois des points à condition qu'il y ait au moins 2 **moutons** adjacents.

FOIN POURRI :

Si une **meule de foin** est adjacente à au moins 1 **oie** ou 1 **cochon**, elle ne rapporte pas de points.

LA FÊTE DU FOIN ! :

Chaque **meule de foin** compte dans un seul groupe. Par exemple, 6 **meules de foin** adjacentes les unes aux autres comptent comme 2 groupes de 3.

CRÉDITS

Idée du jeu : Walter Obert

Développement : Luca Appolloni, Marta Ciacasassi, Sergio Roscini

Direction artistique : Matteo Brustenghi

Illustrations : Magda Markowska

Mise en page : Simone Fucchi, Space Cow pour la version française

Traduction française : Space Cow

Remerciements : Julie Carpinelli, Alessandro Cuneo, Andrea Mainini, Dario Massarenti, Maura Mattio, Giulia and Serena Obert, Alberto Vendramini.

Remerciements spéciaux à Giacomo Pompei et Andrés J. Voicu pour leurs précieuses contributions.

La reproduction, la copie, la distribution ou toute autre utilisation de l'ensemble ou d'une partie de ce produit est strictement interdite.

Pour toutes questions, commentaires ou suggestions:

www.spacecow.fr    



© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow.
Tous droits réservés.



Copyright © MMXXII
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia - IT
All rights reserved.

ROULE TAMPOUILLE

ATTENTION !

Certains tampons peuvent laisser plus de couleur qu'ils ne le devraient lors de la première utilisation. Il suffit de faire quelques essais pour obtenir des impressions claires et nettes.

REFERMER LES TAMPONS APRÈS UTILISATION.



FR
ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE
+ NOTICE



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



OU
MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr