

NL Spelregels **FARMANIMO**



4 tot 8 Jaar



1 tot 4 spelers



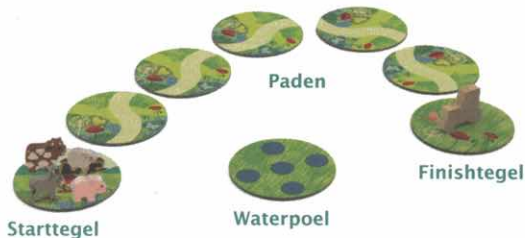
10 min.

Snel! Zorg dat de dieren in de wei staan voordat de boer terug is uit de grote stad!

Inhoud: 1 starttegelt (boerenerf), 1 finishtegelt (weide), 5 tegels met een pad, 1 tegelt met een waterpoel, 4 grote dierenfiguren (een koe, een schaap, een ezel en een varken), 1 tractor, 12 kleine dierenfiguren (van elk dier zijn er 2 kleine, houten versies en 1 kleine, zwarte versie) en 1 zakje.

Doel van het spel: Farmanimo is een spel waarbij moet worden samengewerkt: voordat de boer met zijn tractor terug is op de boerderij, moet er minimaal één dier naar de wei zijn gebracht. Om een dier te kunnen verplaatsen, moeten de spelers eerst de kleinere versie van dit dier op de tast in het zakje zoeken. Maar let op: dit moet wel het houten dier zijn.

Voorbereiding van het spel: De spelers leggen met de 7 tegels (het **boerenerf**, de 5 **paden** en de **weide**) een route in het midden van de tafel neer. De **waterpoelttegelt** wordt ernaast gelegd. De 4 grote dieren worden op start gezet, de tractor op de finish en de 12 kleine dieren worden in het zakje gedaan.



Spelverloop:

De jongste speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld.

De eerste speler trekt een dier uit het zakje:

- **Als dit een hout dier is** mag hij het bijbehorende grote dier een tegelt opschuiven in de richting van de wei. De speler zet het kleine dier dat hij heeft getrokken op een van de 5 vakjes van de waterpoel.
- **Als dit een zwart dier is** mag de tractor een tegelt in de richting van de boerderij worden opgeschoven. De speler zet het kleine dier dat hij heeft getrokken op een van de 5 vakjes van de waterpoel.

De spelers mogen met elkaar overleggen naar welk dier het beste kan worden gezocht in het zakje, maar de speler die de beurt heeft mag uiteindelijk beslissen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als alle vakjes van de waterpoel bezet zijn, moeten alle kleine dieren in het zakje worden teruggedaan!

Tip:

De kleine dieren in het zakje zijn de kleinere versies van de grote dieren.

Maak van de verschillende vormen van de dieren gebruik om ze bij het zoeken op de tast van elkaar te onderscheiden.

- Het schaap en het varken zijn kleiner.
- Het schaap is geribbeld en het varken is ronder van vorm.
- De koe en de ezel zijn groter.
- De ezel heeft een lange nek en de koe heeft rondere vormen.

Einde van het spel:

Als een van de dieren in de wei staat voordat de tractor terug is op de boerderij heeft iedereen gewonnen! Als dit niet gelukt is, heeft iedereen verloren

Een spel van Karin Hetling.

F Règles du jeu

FARMANIMO



4 à 8 ans



1 à 4 joueurs



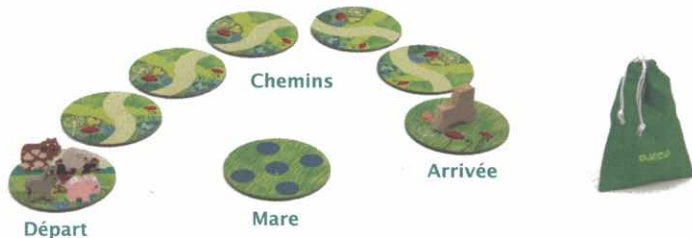
10 min

Vite ! Il faut amener les animaux au pré avant que le fermier ne rentre du village !

Contenu : 1 tuile départ (cours de ferme), 1 tuile arrivée (pré), 5 tuiles chemin, 1 tuile mare, 4 gros pions animaux (une vache, un mouton, un âne et un cochon), 1 gros pion tracteur, 12 petits pions animaux (pour chaque animal il y a 2 petits modèles en bois et 1 petit modèle noir) et 1 sac.

But du jeu : Farmanimo est un jeu coopératif : vous devez atteindre le pré avec au moins un des animaux avant que le fermier n'arrive à la ferme avec son tracteur. Pour faire avancer un animal il faut retrouver tactilement son modèle réduit dans le sac, mais attention : celui-ci doit être en bois.

Préparation du jeu : Le parcours de 7 cases est mis en place sur la table au centre des joueurs : le **départ**, puis les 5 **chemins**, puis l'**arrivée**. La tuile **mare** est posée à côté. Les 4 gros pions animaux sont posés sur la tuile de départ, le tracteur est placé sur la tuile d'arrivée et les 12 petits pions animaux sont mis dans le sac.



Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le 1^{er} joueur démarre et tire un animal du sac.

- **Si c'est un animal en bois :** il avance d'une case le gros pion animal correspondant vers le pré. Le joueur pose le petit pion tiré sur une des 5 cases de la tuile mare.
- **Si c'est un animal noir :** c'est le tracteur qui avance d'une case vers la ferme. Le joueur pose le petit pion tiré sur une des 5 cases de la tuile mare.

Vous pouvez discuter tous ensemble de quel animal il vaut mieux retrouver dans le sac, mais la décision finale appartient au joueur dont c'est le tour.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Lorsque toute les cases de la tuile mare sont occupées, on remet tous les petits pions dans le sac !

Astuce :

Les petits pions du sac sont des modèles réduits des gros pions.

Utilisez les différences de formes des animaux pour identifier tactilement :

- Le mouton et le cochon sont plus petits.
- Le mouton est dentelé et le cochon tout rond.
- La vache et l'âne sont plus grands.
- L'âne a un long cou et la vache est plus ronde.

Fin de la partie :

Si un des animaux arrive au pré avant que le tracteur ne soit arrivé à la ferme, tout le monde a gagné ! Sinon tout le monde a perdu !

Un jeu de Karin Hetling.