



Marie &
Wilfried Fort



Luke Ives

TROUPO



4+



10min



2-4



KIWI
ZOU



Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

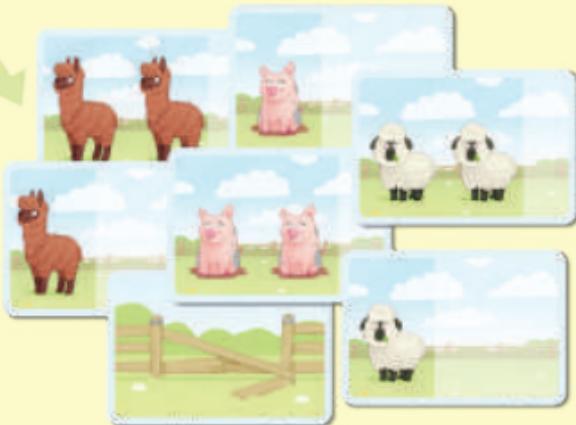
Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

CONTENU - CONTENTS CONTENIDO - CONTENUTO INHOUD - INHALT



x 34



x 4



4+



10min



2-4



Le troupeau est paisible dans la prairie. Quel fermier sera le plus habile à réunir un maximum d'animaux dans sa ferme ? Pour cela il faudra faire preuve d'audace et révéler un maximum d'animaux par tour de jeu ... tout en restant prudent, car si deux cartes représentant un même animal sont révélées, les animaux retournent dans la prairie !

But du jeu : Être le joueur ayant le plus d'animaux dans sa ferme.

Mise en place :



1. Chaque joueur choisit une carte Ferme qu'il place devant lui.
2. Les cartes Troupeau sont mélangées et étalées en tas au centre de la table, face cachée : **c'est le troupeau.**

Déroulement du jeu :

Le dernier à avoir visité une ferme commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un tour de jeu :

Pour démarrer chaque tour de jeu, le joueur actif **doit découvrir une carte troupeau** : il retourne une carte du troupeau qui **n'est pas encore révélée** (face cachée) et la place au-dessus de sa carte Ferme.

Il choisit ensuite de continuer ou de s'arrêter.

- S'il continue, il choisit une nouvelle carte du troupeau face cachée ou déjà révélée et la place au-dessus de sa carte ferme.
 - Si le joueur se retrouve avec 2 cartes représentant le même animal au-dessus de sa carte ferme (quelle que soit la quantité) ... **Pas de chance, les animaux se chamaillent !** Les cartes collectées par le joueur lors de ce tour sont réintégrées au troupeau face visible et son tour de jeu s'arrête immédiatement.
 - Si le joueur se retrouve avec un animal différent de la carte qu'il a déjà collectée. **Bravo !** Il choisit alors à nouveau de continuer (et donc de répéter cette étape) ou de s'arrêter.
- S'il s'arrête (après 1, 2 ou 3 cartes), il glisse la ou les carte(s) collectée(s) en dessous de sa carte ferme. Chaque animal va lui rapporter 1 point en fin de partie.

Puis la main passe au joueur suivant.

Lors d'un même tour de jeu, il est impossible pour un joueur de collecter des cartes représentant le même animal, que les quantités soient les mêmes ou non. Il existe 3 animaux différents, il est donc impossible de collecter plus de 3 cartes. Si un joueur collecte 3 cartes représentant 3 animaux différents, il doit donc s'arrêter.



Les cartes Barrière Cassée :

Zut, la barrière est cassée et les animaux s'échappent !

Si, lors de son tour de jeu, le joueur actif révèle une carte Barrière Cassée, toutes les cartes révélées (dans le troupeau ou au-dessus sa ferme) ainsi que la carte Barrière Cassée sont écartées du jeu.

Si aucune carte n'était déjà révélée au moment où la carte Barrière Cassée est révélée, aucun animal ne s'échappe, seule la carte Barrière Cassée est écartée.

Le joueur actif redémarre son tour de jeu afin que la partie reprenne.





Fin de partie :

La partie prend fin

- lorsqu'il ne reste plus de carte dans le troupeau
ou

-lorsqu'il ne reste que des cartes révélées dans le troupeau.
Les cartes Ferme de chaque joueur sont placées à gauche de la table, les unes au-dessus des autres. Chaque joueur aligne ensuite devant sa ferme tous les animaux qu'il a collectés. Chaque carte se superpose partiellement à la dernière placée. Le joueur ayant la ligne d'animaux la plus longue est déclaré vainqueur : c'est lui qui a collecté le plus d'animaux !



Crédits :

Auteurs : Marie & Wilfried Fort

Illustrateur : Luke Ives

Remerciements : Kiwizou remercie les élèves de l'école Saint Exupéry de Bois Colombes et Paolito notre Lama Péruvien.