



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





4+



10min



2-4



Il gregge è tranquillo nel prato. Quale contadino sarà il più abile a riunire il maggior numero possibile di animali nella sua fattoria? Per farlo, bisognerà essere audaci e rivelare il maggior numero di animali a ogni turno... ma sempre con prudenza, perché se vengono rivelate due carte che rappresentano lo stesso animale, gli animali tornano nel prato!

Obiettivo del gioco: Essere il giocatore con più animali nella propria fattoria.

Preparazione:



1. Ogni giocatore sceglie una carta Fattoria e la posa davanti a sé.
2. Le carte Gregge vengono mescolate e disposte in un mucchio al centro del tavolo, a faccia in giù: **questo è il gregge.**

Svolgimento del gioco:

Inizia il giocatore che ha visitato una fattoria più di recente, poi si procede in senso orario.

Un turno di gioco:

All'inizio di ogni turno, il giocatore attivo **deve scoprire una carta del gregge**: gira una carta **non ancora rivelata** (coperta) e la colloca sopra la propria carta Fattoria. Poi sceglie se continuare o fermarsi.

- Se continua, sceglie una nuova carta del gregge, coperta o già rivelata, e la posa sopra la propria carta Fattoria.
 - Se il giocatore si ritrova con 2 carte raffiguranti lo stesso animale sopra la propria fattoria (indipendentemente dalla quantità)... **Che sfortuna, gli animali litigano!** Le carte raccolte durante quel turno vengono rimesse nel gregge a faccia in su e il turno termina immediatamente.
 - Se il giocatore ottiene un animale diverso da quello già raccolto: **bravo!** Può scegliere di nuovo se continuare (e ripetere questa fase) o fermarsi.
- Se si ferma (dopo 1, 2 o 3 carte), infila la o le carte raccolte sotto la propria carta Fattoria. Ogni animale vale 1 punto alla fine della partita.

Poi il turno passa al giocatore successivo.

Durante lo stesso turno, un giocatore non può raccogliere carte che rappresentano lo stesso animale, indipendentemente dalla quantità.

Esistono 3 animali diversi, quindi non è possibile raccogliere più di 3 carte. Se un giocatore raccoglie 3 carte che rappresentano 3 animali diversi, deve fermarsi.



Le carte Recinto Rotto:

Accidenti, il recinto è rotto e gli animali scappano!

Se, durante il suo turno, il giocatore attivo rivela una carta Recinto Rotto, tutte le carte rivelate (nel gregge o sopra la sua fattoria) insieme alla carta Recinto Rotto vengono rimosse dal gioco.

Se al momento della rivelazione della carta Recinto Rotto non era stata rivelata alcuna carta, nessun animale scappa: solo la carta Recinto Rotto viene eliminata.

Il giocatore attivo ricomincia il suo turno per permettere alla partita di proseguire.





Fine della partita:

La partita termina

- quando non ci sono più carte nel gregge

O

- quando nel gregge rimangono solo carte scoperte.

Le carte Fattoria di ogni giocatore vengono posizionate sul lato sinistro del tavolo, una sopra l'altra. Ogni giocatore allinea poi davanti alla propria fattoria tutti gli animali raccolti, sovrapponendo leggermente ogni carta alla precedente. Il giocatore con la fila di animali più lunga è dichiarato vincitore: è colui che ha raccolto più animali!



Meriti:

Autori: Marie & Wilfried Fort

Illustratore: Luke Ives

Ringraziamenti: Kiwizou ringrazia i tester della scuola primaria Saint-Exupéry di Bois-Colombes e Paolito, il nostro lama peruviano.