

## HAPPY FARM

PS	MS	GS	Nb joueurs	Durée
	x	xx	4 / 5 joueurs	20 minutes

Hasard	Anticiper	Stratégie	Dénombrer	Coopérer	Mémoire	Comparer	Chemin	Quadrillage	s'orienter
x	Si variante (obstacle)	x	x						x

### Description du jeu :

1 plateau de jeu	15 cochons
4 pions	5 vaches
1 dé	1 tracteur
20 coqs	3 panneaux (échanges)

Dans la ferme de Patrick et ses parents, il y a beaucoup à faire et il y a longtemps que le père de Patrick rêve d'un tracteur. Patrick sait qu'un voisin est prêt à échanger son tracteur contre deux vaches. Comme ses parents n'ont que des coqs et des cochons, Patrick doit d'abord en échanger quelques-uns contre des vaches pour faire la surprise du tracteur à son père.

### But du jeu :

Faire des échanges pour gagner le tracteur.

### Compétences visées - Savoirs impliqués :

- Se repérer - Se déplacer sur un chemin.
- Développer des stratégies pour arriver à obtenir le tracteur.
- Adapter son jeu en fonction des échanges souhaités.

### Déroulement du jeu :

Déroulement du jeu : 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 !

**Fin du jeu :** Le premier qui possède deux vaches les échange immédiatement contre le tracteur et gagne ainsi la partie.

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.