2-10

6+

15mn

FUN FARM

CONTENT

- 6 FOAM ANIMALS: 1 SHEEP (BLUE), 1 GOAT (GREEN), 1 PIG (PINK), 1 HORSE (RED), 1 COW (BLACK AND WHITE), 1 CHICKEN (YELLOW)
- 24 CARDS
- 1 WHITE DIE
- 1 BLACK DIE
- THIS RULEBOOK



GOAL OF THE GAME

The animals have escaped from the farm! You need to bring them back before they get into trouble – and you want to do so faster than your opponents so that you can save more than they can!

SET UP

- Place the six animals on the table in a random circle. Leave some space between animals and place them so that all the players can reach them easily.
- Shuffle the cards, then place the deck outside the circle, face down.
- The last player who cuddled a pet is **the Farmer** and will play first.

ROUND OF PLAY

- The Farmer draws the top card from the deck and places it face up in the circle of animals so that everyone can see it. If other cards are in the circle from earlier rounds, they must all be visible.
- The Farmer rolls both dice in the circle of animals.
- Each card that shows at least one die that matches one of the rolled dice is **activated**, and the players must "capture" – i.e., grab – the animal shown on that card. (See "Clarifications about capturing".) If no die matches any visible card, nothing happens.





- Each player who correctly captured an animal collects the corresponding card and places it in front of him, face down.
- After collecting cards, the players place the animals in a circle once again.
- If cards remain in the deck, the player to the left of the Farmer becomes the new Farmer and starts a new round of play.

CLARIFICATIONS ABOUT CAPTURING

- All of the cards in the circle of animals are in play.
- Only one rolled die needs to match the die depicted on a card to activate it. (If both rolled dice match both dice on a card, that card is activated like normal.)
- All players compete in every round, and the fastest player to capture an animal collects the card.
- If an animal appears on more than one card, the player who captures that animal collects only the card that has been activated in the current round.
- If two cards that show the same animal have been activated – one by the white die, one by the black – the player who captures the animal gains both cards.
- The dice roll might activate two or more cards, and all of the animals shown on these cards can be collected.
- A player can use both hands to capture two or more animals in the same round – but if he drops an animal before placing it on the table in front of himself, another player can capture it.
- If a card is activated, but no one notices it before a new card is drawn by the next Farmer, that animal has escaped and can't be captured now. If it appears on another activated card later, then the animal can be captured at that time.
- Non-activated cards remain on the table for future rounds until either someone claims them or the game ends.

ERRORS

If a player captures the wrong animal, he must draw a card at random from those he claimed in previous rounds and place it face up in the circle of animals; this card will be in play from the next round on, like any other card. If this player has no cards, then he suffers no penalty for his mistake.
In the next round, the Farmer draws a new card as usual.

END OF THE GAME

The game ends at the end of the round in which the final card of the deck is played. The player who has collected the most cards wins.
If two or more players tie for the most cards, they play one or more additional rounds – leaving cards still in the circle of animals in place and shuffling the claimed cards to form a new deck – until one of these players has collected more cards than each of the other tied players (If possible, a player who is not involved in the tie should roll the dice each round).

Fun Farm by Luca Bellini • Illustrations by Erika Signini
*Artwork by Paolo Vallerga - **Scribabs***
English rules by Mario Sacchi & W. Eric Martin

© 2013 POST SCRIPTUM and IELLO
IELLO USA LLC, 3722 Las Vegas blvds, suite 1211 E, Las Vegas, NV 89158

www.iellogames.com
www.postscriptum-games.it
www.scribabs.it

ScriBabs ARTWORK

POST SCRIPTUM

iello

2-10

6+

15mn

FUN FARM

CONTENU

• 6 ANIMAUX EN MOUSSE : 1 MOUTON (BLEU), 1 CHÈVRE (VERTE), 1 COCHON (ROSE), 1 CHEVAL (ROUGE), 1 VACHE (BLANCHE ET NOIRE), 1 POULET (JAUNE)

• 24 CARTES

• 1 DÉ BLANC

• 1 DÉ NOIR



APERÇU ET BUT DU JEU

Les animaux se sont échappés de la ferme ! Vous devez les ramener avant qu'il ne leur arrive des problèmes. Attrapez le plus d'animaux possible et plus vite que vos adversaires !

MISE EN PLACE

- Placez les animaux en cercle dans l'ordre de votre choix au centre de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent facilement les attraper.
- Mélangez les cartes puis placez la pioche face cachée en dehors du cercle d'animaux.
- Le joueur qui a caressé un animal le plus récemment est le premier Fermier et commence la partie.

UN TOUR DE JEU

- À chaque tour, le Fermier met en jeu la carte du dessus de la pioche en la plaçant face visible au centre du cercle d'animaux de façon à ce que tout le monde puisse la voir. S'il y avait déjà des cartes des tours précédents au centre, elles restent visibles et la nouvelle carte est placée à côté.
- Le Fermier lance les deux dés dans le cercle.
- Chaque carte qui indique au moins un dé qui correspond à des dés lancés est activée : il faut capturer l'animal correspondant ! C'est-à-dire que les joueurs doivent prendre la figurine d'animal indiquée sur la carte le plus vite possible (voir *Précisions sur la capture*).
- Si aucun dé ne correspond aux cartes visibles, rien ne se passe.





- Chaque joueur qui a capturé un animal correct gagne la carte correspondante du centre de la table qu'il place devant lui face cachée.
- Après avoir pris les cartes gagnées, les joueurs replacent les animaux en cercle.
- Le joueur à gauche du Fermier devient le nouveau Fermier et un nouveau tour de jeu commence.

PRÉCISIONS SUR LA CAPTURE

- Toutes les cartes au centre du cercle d'animaux sont en jeu.
- Un seul dé suffit pour activer une carte. Si les deux dés lancés correspondent aux dés indiqués sur la carte, elle est activée normalement.
- Tous les joueurs sont en compétition à chaque tour, seul le plus rapide (qui a capturé l'animal) gagne la carte correspondante.
- Si un animal apparaît sur plusieurs cartes du centre à la fois, le joueur qui a capturé l'animal ne gagne que la carte qui a été activée par le lancer de dé.
- Si deux cartes qui indiquent le même animal ont été activées (une par le dé blanc, l'autre par le noir), le joueur qui a capturé l'animal correspondant gagne les deux cartes.
- Les dés lancés peuvent activer plusieurs cartes à la fois : tous les animaux indiqués peuvent être capturés.
- Un joueur peut utiliser ses deux mains pour capturer plusieurs animaux dans le même tour (même plus que deux !). Mais s'il fait tomber un animal avant de le placer sur la table en face de lui, un autre joueur peut lui reprendre.
- Si une carte est activée mais que personne ne le remarque avant que le Fermier pioche une nouvelle carte, c'est trop tard.
- Les cartes qui ne sont pas activées restent sur la table jusqu'à ce qu'elles soient activées ou jusqu'à la fin de la partie.

ERREURS

Si un joueur capture un animal qui n'apparaît sur aucune carte activée, il a fait une erreur. Il doit prendre au hasard une des cartes qu'il a déjà gagnées et la placer face visible au centre du cercle d'animaux. La carte rendue est en jeu pour les prochains tours, en plus des cartes piochées à chaque tour. Si un joueur n'a aucune carte, alors il n'est pas sanctionné pour son erreur.

FIN DU JEU

La partie se termine à la fin du tour où la dernière carte de la pioche a été mise en jeu. Le joueur qui a gagné le plus de cartes est déclaré vainqueur !

Si deux joueurs ou plus sont à égalité, le jeu continue entre eux : laissez les cartes au centre du cercle et mélangez toutes les cartes gagnées pour former une nouvelle pioche. Jouez ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs à égalité ait plus de cartes que les autres.

Fun Farm est un jeu de Luca Bellini • Illustré par Erika Signini
*Graphisme par Paolo Vallerga - **Scribabs***
Règles françaises traduites par Gabriel Durnerin

© 2013 POST SCRIPTUM et IELLO
IELLO, 309 BD des Technologies, 54710 Ludres
www.iello.info
www.postscriptum-games.it
www.scribabs.it

ScriBabs ARTWORK

POST SCRIPTUM

iello