

# TURBULENTO

Regarder ! Toucher ! Chercher !  
Trouver ! Un jeu de divertissement turbulent sur le thème de la ferme pour 2 à 4 enfants qui n'ont pas la tremblotte à partir de 4 ans. Avec une variante de jeu.

**Contenu :** 1 plateau de jeu,  
18 billes en bois, 16 pions,  
16 autocollants,  
30 cartes, 1 règle du jeu



**Auteur :** Heinz Meister  
**Illustration :** Gabriela Silveira

## Histoire

La ferme est bien agitée aujourd'hui ! Les animaux se cachent dans la paille et s'amuse comme des fous. Les avez-vous bien regardés et savez-vous encore où ils se cachent ?

## Préparation du jeu

Le dessous de la boîte de jeu sert de plateau de jeu. Placez-le au milieu de la table pour que tous les joueurs y accèdent facilement.



Avant de jouer pour la première fois, préparez les pions : collez pour cela un autocollant sur le côté plat des jetons. Placez les 16 jetons sur le plateau, l'image sur le dessus. Les jetons ne doivent pas être serrés les uns contre les autres. Le jeton avec Coco Malchance est mis à l'envers.



Mélangez les cartes, formez-en une pile que vous posez face cachée à côté du plateau. Chaque joueur reçoit quatre billes en bois qu'il garde dans la main.

## But du jeu

Vous devez bien regarder et mémoriser où, dans la paille, se cachent les animaux. Celui qui a trouvé le plus grand nombre d'animaux gagne la partie.

## Déroulement du jeu

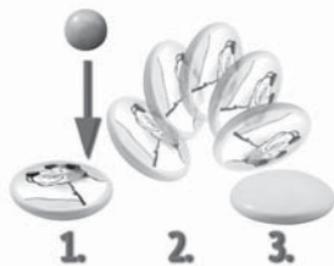
Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à être aller le dernier dans une ferme commence.

### 1. Tirer une carte

Le premier joueur pioche la première carte de la pile et la regarde. La carte représente un animal qui se trouve aussi sur un pion sur le plateau. Il pose cette carte à une pile extra et, ensuite, toutes les cartes retournées viendront dessus.

### 2a. Faire tomber une bille

Ce joueur fait ensuite tomber **une bille** d'une hauteur de 20 cm environ sur le jeton avec l'animal figurant sur la carte qu'il vient de piocher.



Le but est de toucher le jeton de telle sorte qu'il **se retourne face contre terre**. Il faut mémoriser quel animal se trouve sous quel jeton.

Lorsque le bon **jeton se retourne**, le joueur récupère sa bille et c'est le tour du joueur suivant. Lorsque le **bon jeton ne se retourne pas** ou lorsqu'un **mauvais jeton se retourne**, la bille reste sur le plateau. C'est ensuite le tour du joueur suivant qui retourne une nouvelle carte.

Lorsqu'un joueur fait tomber sa bille, et si deux jetons se retournent dont le jeton avec l'animal de la carte, le joueur a le droit de reprendre **deux billes** à condition qu'il y en ait deux sur le plateau ; s'il y en a qu'une, le joueur n'en prend qu'une seule.

Si un jeton se retourne et saute sur un autre, le coup est perdu. On remet le jeton face visible sur le plateau de jeu et la bille reste là où elle est tombée.

### 2b. Rechercher un animal

Lorsqu'un joueur retourne une carte et que l'animal correspondant ne fait plus partie des jetons visibles, il doit le rechercher dans la paille. Il retourne pour



cela **un jeton déjà retourné** avec l'image contre terre et regarde s'il a trouvé l'animal qu'il recherche.

S'il a **trouvé le bon animal**, le joueur remet le jeton face visible sur le plateau et il obtient en récompense **une bille** qui se trouve sur le plateau. Si aucune bille ne se trouve sur le plateau, le joueur n'obtient malheureusement rien.

Lorsque le joueur **ne retourne pas le bon animal**, il repose le jeton **face cachée** sur le plateau de jeu. Les autres joueurs pourront alors avoir la chance de trouver le bon jeton au cours d'un tour de bonus.



### Tour de bonus

Le joueur de gauche de celui qui était en train de jouer commence le tour de bonus et peut retourner un jeton sans retourner auparavant de nouvelle carte de jeu. Les joueurs peuvent ensuite chacun à leur tour retourner un jeton jusqu'à ce qu'un joueur trouve le bon animal. Si dans un tour de bonus personne ne trouve pas le bon animal, on met la carte sur la pile extra.

Le joueur qui trouve le bon animal peut prendre en récompense **une bille** sur le plateau. Les jetons retournés par erreur sont retournés immédiatement face contre terre.

Le jeu se poursuit ensuite : le joueur qui a débuté le tour de bonus retourne une nouvelle carte.



### Coco Malchance

Si un joueur n'a pas de chance et retourne **Coco Malchance**, il doit laisser tomber **une bille** sur le plateau. Puis il remet le jeton avec Coco Malchance face cachée sur le plateau.

## Fin du jeu

Deux possibilités :

1. Le jeu se termine lorsque les joueurs ont tiré toutes les cartes. Le joueur qui détient le plus grand nombre de billes gagne la partie.
2. Le jeu se termine lorsqu'un joueur perd sa dernière bille sur le plateau. Le joueur ayant à cet instant le plus grand nombre de billes gagne la partie.

## Variante de jeu

Les 30 cartes de jeu permettent aussi de jouer comme à un jeu de mémo classique. Avant de commencer à jouer, disposez toutes les cartes face cachée, de telle sorte que tous les joueurs puissent les atteindre et les voir correctement. Les billes ne sont pas nécessaires.

## But du jeu

Chaque joueur doit essayer de réunir le plus grand nombre de paires.

## Déroulement du jeu

Le plus jeune enfant commence. Il retourne deux cartes au hasard, les images devant être montrées à tout le monde, et regarde s'il peut former une paire. Si l'enfant trouve une paire, il peut la conserver et la poser devant lui. C'est ensuite le tour du joueur suivant. Lorsqu'un joueur retourne deux cartes différentes, il les remet face cachée sur la table. Il faut alors bien mémoriser la position des cartes. C'est ensuite le tour du joueur suivant.

## Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de cartes. Le gagnant est celui qui a réuni le plus grand nombre de paires.

**Et maintenant : amusez-vous bien !**