



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**Tout public**

THÈME  
**Jouer**

## Le Cowboy Farmer

**Voici un nouveau jeu de société inédit à réaliser facilement avec un groupe d'enfants. Le Cowboy Farmer est un jeu de vitesse venu tout droit du Far West !**

- Découper ensuite, à l'aide du patron fourni, un lasso par participant dans du carton. Chaque joueur personnalise son lasso pour le différencier de celui des autres.
- Imprimer et découper les cartes de jeu, éventuellement les plastifier pour améliorer la durée de vie du jeu.



- **Nombre de joueurs :** jusqu'à 8 joueurs.
- **Durée :** moins de 30 minutes.

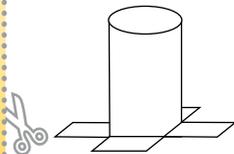
### Mise en place du jeu

- Mettre en place le poteau « *vachette* » au centre de la table de jeu, à l'aide de ruban adhésif ou de Patafix.
- Séparer les cartes « *Wanted* » des cartes de jeu et en faire une pile.
- Distribuer toutes les autres cartes de jeu aux participants. Il se peut que certains aient plus de cartes que d'autres, cela ne pose pas de problème.
- Chaque joueur constitue alors devant lui une pile avec les cartes distribuées (elles doivent être face cachée).

Faire quatre entailles de 3 cm tout autour du rouleau.



Plier ensuite les quatre languettes de manière à obtenir quatre pieds que vous fixerez sur la table avec de la pâte adhésive.



### But du jeu

- Être le premier « *Cowboy Farmer* » à attraper quatre vachettes lors du grand concours annuel.
- Pour ce faire, les joueurs devront remporter des duels face à leurs adversaires.

### Construction du jeu

- Tous les éléments nécessaires à ce jeu sont fournis à la fin de ce fichier PDF. Il convient de les imprimer à l'échelle indiquée sur un papier assez épais puis de les découper.
- La « *vachette* » est symbolisée par un rouleau cartonné de papier essuie-tout, dont la base est découpée de quatre entailles pour pouvoir le fixer debout (voir schéma). Une fois les entailles pratiquées, le rouleau peut être décoré à la mode Far West, par exemple en imprimant et collant le logo « *Cowboy Farmer* ».

### Déroulement du jeu

- Tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur retourne la première carte de sa pile puis la place face visible sur la table. Chaque carte posée recouvre la précédente.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que deux personnes ou plus aient retourné une carte « *duel* ». À cet instant, les joueurs en question doivent se saisir de leur lasso (posé devant eux) et être le plus rapide à le lancer sur le poteau.
- Celui qui y parvient remporte une carte « *Wanted* ».
- Attention, il y a des règles pour lancer le lasso : il doit être posé en bord de table et lorsqu'un joueur le lance, il doit poser son coude à l'endroit où se situait le lasso.

- Le premier joueur à accumuler quatre cartes « *Wanted* » remporte la partie. Si les joueurs ont épuisé toutes leurs cartes et que personne n'a remporté la partie, chacun récupère ses cartes, les bat, et le jeu reprend.

## Les différentes cartes de jeu

### Carte « *Wanted* »

- En cas de duel, le vainqueur reçoit une carte « *Wanted* ». Il faut accumuler quatre cartes « *Wanted* » pour remporter la partie.

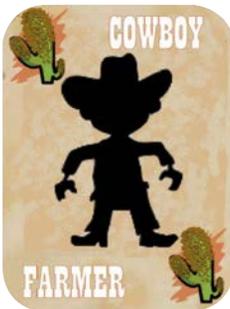


### Carte duel



- Lorsque deux personnes ou plus ont cette carte en commun face visible sur la table, cela engage un duel. Le gagnant récupère une carte « *Wanted* » dans la pile prévue à cet effet.

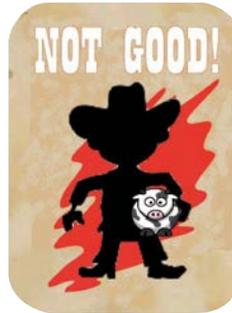
### Cartes leurres



- Ces cartes sont des leurres. Lorsqu'elles apparaissent, le jeu se poursuit et ce même si plusieurs joueurs ont l'une de ces cartes face visible sur la table.

- Si un joueur se laisse leurrer et entame un duel. Il perd alors l'une de ses vachettes ; s'il n'en possède pas encore, il ne pourra en obtenir lors de son prochain duel gagné.

### Carte « *Not good !* »



- Lorsque cette carte apparaît et jusqu'à ce qu'elle soit recouverte, la personne remportant un duel ne prend pas une carte « *Wanted* » dans la pile mais à tous les joueurs ayant participé au duel (s'ils en possèdent, bien sûr)

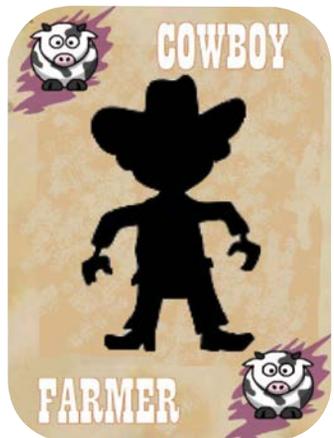
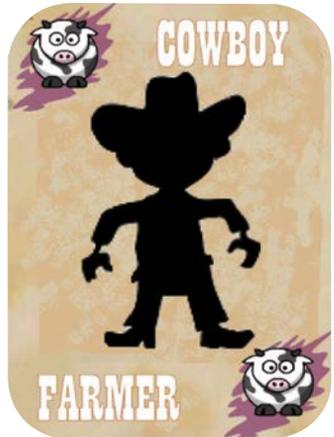
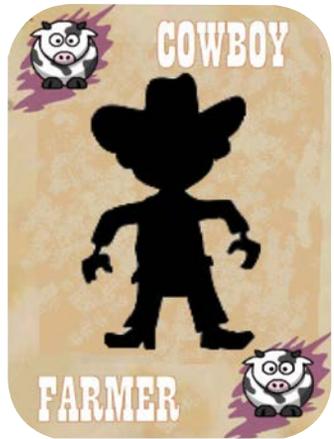
### Carte « *Change* »

- Si l'un des joueurs retourne cette carte, le sens du jeu est modifié. ▶

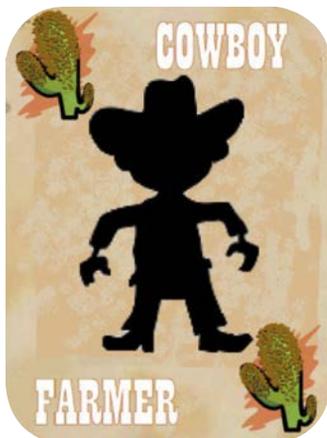
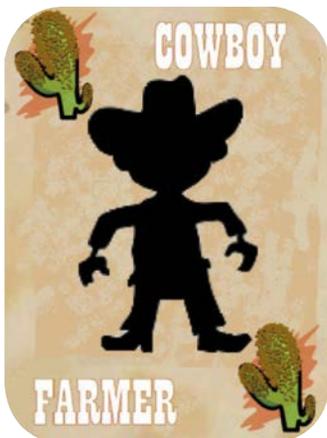
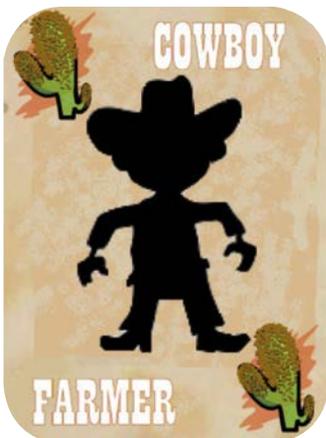
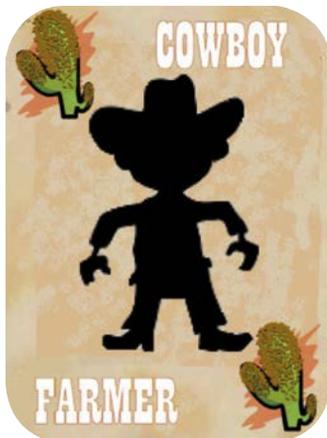
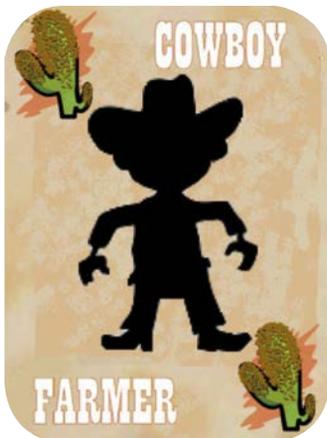
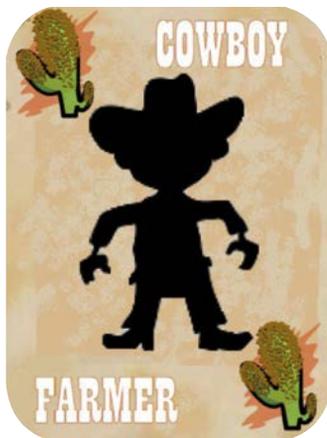
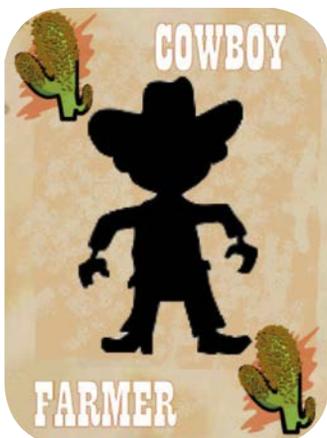
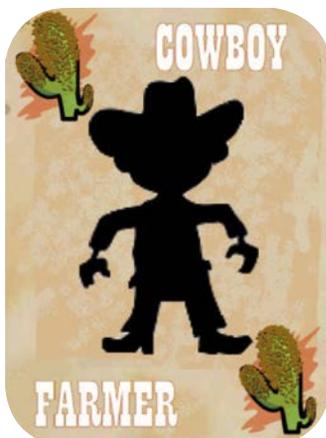




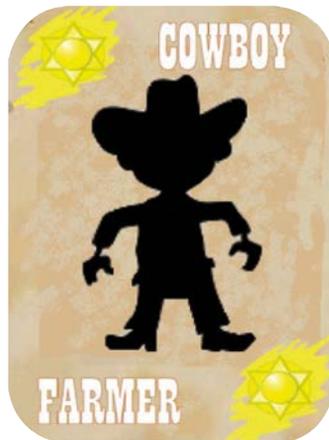
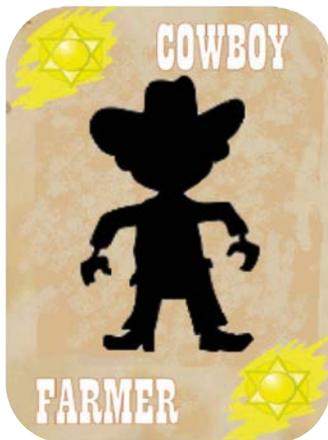
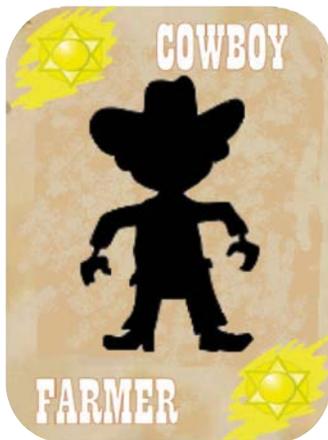
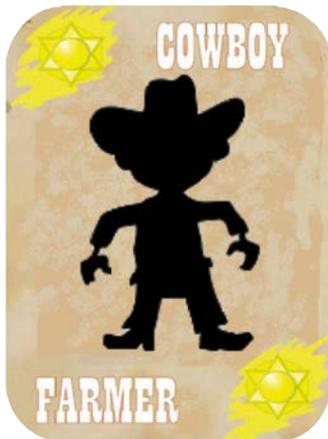
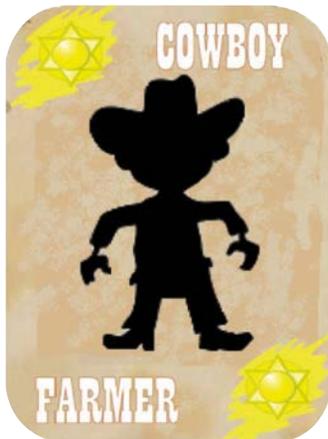
Imprimer cette page en trois exemplaires.



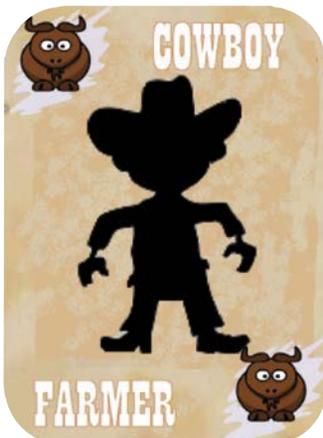
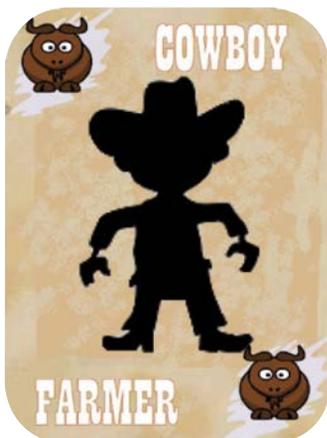
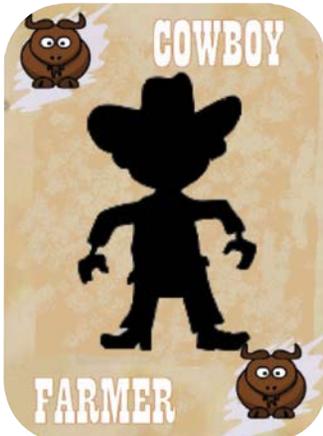
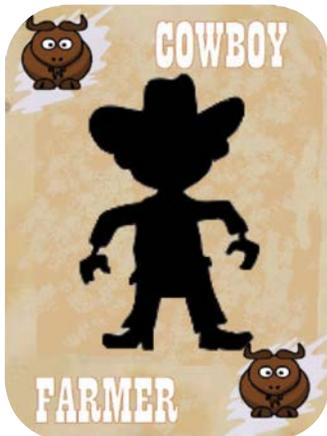
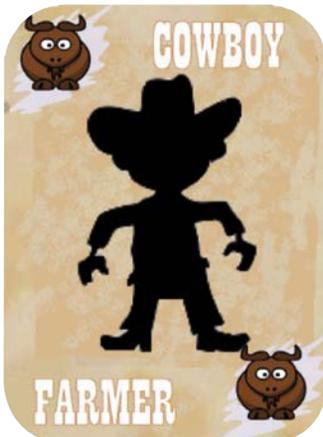
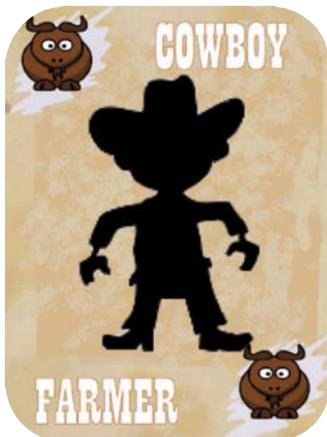
Imprimer cette page en un exemplaire.

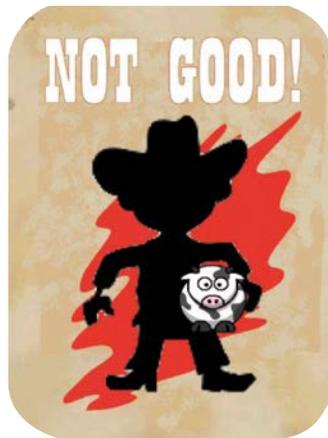


Imprimer cette page en un exemplaire.

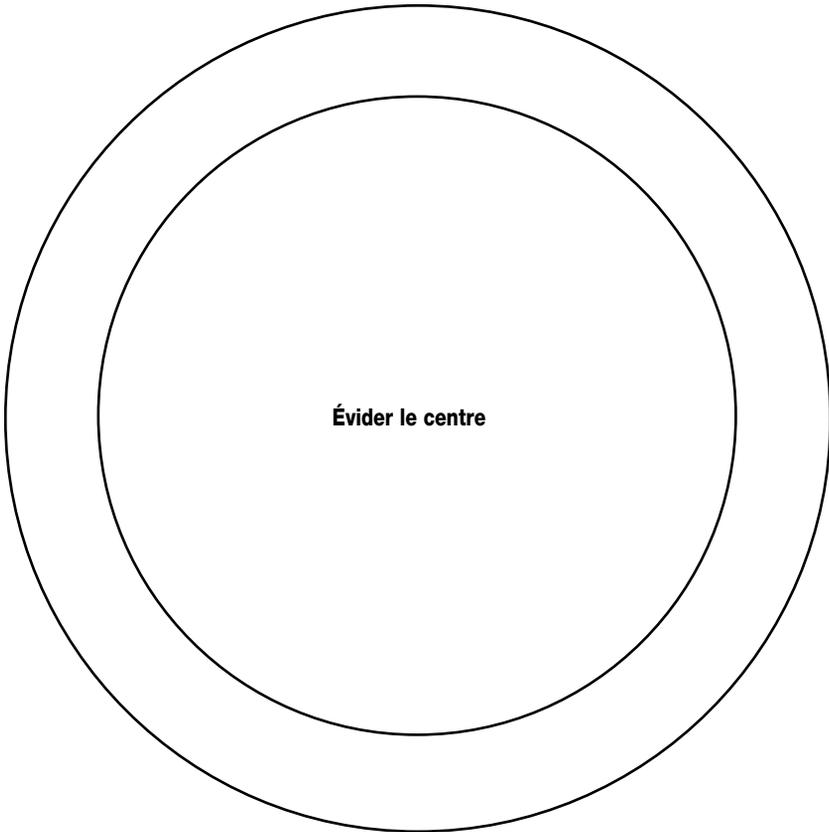


Imprimer cette page en un exemplaire.





**Modèle de lasso à imprimer** (1 par participant).



**Évider le centre**

