



# Farm & Furious

Ça caquette fort dans la basse-cour ! Canetons, poules, lapins, chiens et coqs : tous les animaux sont prêts au départ. Entre coéquipiers, on s'interpelle, on s'encourage : la course de relais s'annonce palpitante et riche en rebondissements...

Cocoricooo ! Le départ est donné, à toi de jouer ! Fais courir les bons animaux au bon moment et fais gagner ton équipe !

## Matériel de jeu

**6 cartes**  
Équipe  
Carotte  
(orange)



**6 cartes**  
Équipe  
Aubergine  
(violet)



**5 pions Relais**  
(jaune, orange, rouge,  
violet, vert)



**3 cartes**  
Piste de  
course



**6 cartes**  
Équipe  
Maïs  
(jaune)



**6 cartes**  
Équipe  
Piment  
(rouge)



**6 cartes**  
Équipe  
Poireau  
(vert)



**1 carte**  
Départ





**1 boîte**  
Arrivée



# Mise en place

1 Place les cartes **Départ** et **Piste de course** ainsi que la boîte **Arrivée** au centre de la table, comme illustré ci-dessous.

**Conseil du cotcoach?** Pour la première partie, utilise les cartes **Piste de course** du côté . Le côté  ne sera utilisé que pour certaines courses (regarde page 5 pour découvrir les variantes du jeu).

2 Choisis une équipe et prends le pion **Relais** correspondant. Place-le sur la carte **Départ** et récupère les cartes **Équipe** de la même couleur (chaque équipe se compose de 1 chien, 1 poule, 1 caneton, 1 lapin, 1 coq et 1 vestiaire).



**Conseil du cotcoach?** Pour la première partie, la carte **Coq** de ton équipe n'est pas utilisée. Mets-la de côté pour l'instant, ou laisse-la devant toi pour te rappeler de ta couleur !

Exemple de mise en place pour 3 joueurs



## But du jeu

Joue tes cartes au bon moment pour faire avancer ton pion **Relais** et franchir la ligne d'arrivée en premier.

## Déroulement du jeu



À chaque tour de jeu, tous les joueurs jouent en même temps. Ils effectuent les actions **Choisir une carte (1)** et **appliquer son effet (2)** au même moment.

### 1. Choisir une carte

Chaque joueur choisit 1 carte Équipe parmi celles qu'il a en main et la pose **face cachée** au centre de la table.



### 2. Appliquer son effet

Lorsque tous les joueurs ont placé leur carte Équipe face cachée au centre de la table, ils les révèlent **tous en même temps** et appliquent leurs effets (détaillés page 4).



Les cartes jouées au fil des tours restent **face visible** sur la table, les unes à côté des autres, devant chaque joueur.

Un nouveau tour de jeu commence. Tu as maintenant une carte en moins dans ta main.



# Effet des cartes

Chaque type de carte a un effet spécifique :



**Caneton** : Avance ton pion **Relais** de 1 case pour chaque caneton joué pendant ce tour, en comptant le tien.



**Poule** : Avance ton pion **Relais** de 3 cases si aucun chien n'a été joué pendant ce tour. Dans le cas contraire, n'avance pas.



**Lapin** : Avance ton pion **Relais** de 4 cases si aucun chien n'a été joué ET si tu es le seul à avoir joué un lapin pendant ce tour. Dans le cas contraire, n'avance pas.



**Chien** : Il annule les effets des cartes Poule et Lapin utilisées par les autres joueurs. Avance ton pion **Relais** d'autant de cases que de cartes annulées grâce à ton chien ce tour-ci. Cela s'applique pour tous les chiens joués pendant ce tour.



**Sifflet** : À la fin du tour, récupère toutes les cartes que tu as jouées depuis le début de la partie et replace-les dans ta main (même la carte Sifflet). Tu as de nouveau toutes tes cartes en main.



**Coq (variante)** : Copie la carte que tu as jouée au tour précédent.  
*Exemple : si tu as joué un caneton au tour précédent, le coq est alors considéré comme une carte Caneton. Si c'est le premier tour de jeu ou si tu n'as aucune carte face visible devant toi, le coq n'a aucun effet.*

## Fin de la partie

Lorsqu'un joueur atteint la ligne d'arrivée (dans la boîte), la partie s'arrête. Si plusieurs joueurs franchissent la ligne d'arrivée en même temps, c'est celui qui termine sa course le plus loin qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le plus jeune joueur remporte la partie.

## Variantes

Une fois que tu maîtrises les règles du jeu, pimente tes parties en modifiant la mise en place de départ.




### Carte Coq

- Le coq est une carte supplémentaire dont l'effet peut provoquer un vrai coup de théâtre ! Quand tu choisis une équipe en début de partie, garde la carte Coq dans ta main de départ. Tu commences donc la partie avec 6 cartes au lieu de 5. L'effet de la carte Coq est expliqué page 4 de ce livret de règles.



### Piste orange

- Lors de la mise en place du parcours, tu peux utiliser les cartes **Piste de course** côté . Quand tu atteins ou passes par certaines cases, des effets particuliers se déclenchent. Tu peux placer ces cartes dans l'ordre de ton choix, et même les faire se chevaucher !

### Conseils du cotcoach:

- Pour des parties plus courtes, tu peux réduire la **piste de course** en faisant se chevaucher les cartes.
- Tu peux aussi n'utiliser que 1 seule carte **Piste de course** au lieu de 3.
- Agence les cartes comme tu le souhaites pour jouer avec différentes combinaisons !



### Effets de la piste de course

#### • Flaque de boue - arrêt

**immédiat !** Lorsque tu atteins ou que tu dois passer par cette case avec ton pion Relais, arrête-

toi sur cette case. Au tour suivant, tu pourras repartir de cette case comme si de rien n'était.

*Exemple : si tu joues une carte Poule, tu dois normalement avancer de 3 cases. Mais comme il y a une flaque de boue sur la piste, tu ne peux avancer que de 1 case ce tour-ci. Au prochain tour, tu pourras appliquer normalement l'effet de la carte que tu joueras.*



#### • Niche du chien - le chien rentre

**à la maison !** Lorsque tu atteins ou que tu dépasses cette case, retire immédiatement ta carte Chien du jeu. Tu ne peux plus l'utiliser jusqu'à la fin de la partie.





### • Botte de paille - obstacle à franchir !

Tu dois franchir entièrement la botte de paille. Lorsque tu termines ton déplacement exactement sur cette case, recule immédiatement de 1 case. Tu ne peux jamais terminer un déplacement sur une botte de paille.



### Mode solo

Pour une partie en solo, ajoute un **joueur imaginaire**.

**1.** Après avoir choisi ton équipe lors de la mise en place, récupère les éléments pour un second joueur comme décrit en page 2 (2) de ce livret.

**2.** Mélange ensuite les cartes de ce joueur et dispose les en pioche au centre de la table **face cachée**.

**3.** Désormais, quand tu as placé une carte face cachée au centre de la table (1) pendant un tour de jeu et avant de la révéler, pioche 1 carte du joueur imaginaire. Ensuite, révèle les deux cartes et applique leurs effets normalement. Lorsque la carte Vestiaire du joueur imaginaire est révélée, mélange l'ensemble de ses cartes pour former une nouvelle pioche.

### Conseils du cotcoach :

Cette variante peut aussi se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs pour encore plus de surprises !



# La course de relais



En athlétisme, la course de relais est une discipline où les membres d'une même équipe courent à tour de rôle. Au moment où un coureur termine sa partie de la course et que son coéquipier commence la sienne, ils se transmettent un tube en bois ou en fer que l'on appelle un « témoin ». Dans d'autres sports, ce peut être une simple tape dans la main, mais dans Farm & Furious ce sont... des légumes !

## Crédits



**Auteur :** Luc Rémond  
**Illustrateur :** Alfonso Pardo Martínez  
**Chef de projet :** Adrien Fenouillet  
**Graphiste :** Charlie Metz  
**Relectrice :** Maëva Debieu Rosas



### Le mot de l'auteur et de l'équipe

Une pensée pour l'équipe de Tout pour le jeu dont le matériel a été source d'inspiration. Un immense merci à Robin et Arthur, mais aussi Isabelle, Michal, Mathias, Aubane et Lola pour les centaines de parties. Un clin d'œil particulier à Robin pour son idée de chevaucher les cartes pour des parties plus courtes et pour pouvoir dire : « allez papa encore une ».

Nous remercions également les écoliers et les enseignants des communes de Heillecourt et de Ludres qui ont partagé leurs impressions et fait de précieux retours sur le jeu.

© LOKI 2022 - TOUS DROITS RÉSERVÉS





# Farm & Furious

The critters are yammering in the farmyard! Ducklings, chickens, bunnies, dogs, and roosters—all the animals are ready to race. Teammates are cheering each other on: the relay race will surely have exciting moments and dramatic twists... Cock-a-doodle-doo! The race has begun, it's time to play! Make the right animals run at the right time to take home the trophy!

## Contents

6 Team Carrot cards (orange)



6 Team Eggplant cards (purple)



5 Baton pawns (yellow, orange, red, purple, green)



3 Racetrack cards



6 Team Corn cards (yellow)



6 Team Pepper cards (red)



6 Team Leek cards (green)



1 Starting Line card



1 Finish Line box



# Setup

- 1 Place the **Starting Line** and **Racetrack** cards as well as the **Finish Line box** in the middle of the table, as shown below.

**Coach's advice:** For your first game, use the  side of the **Racetrack** cards. The  side is only used for certain races (see page 13 for the gameplay variants).

- 2 Choose a team and take the matching **Baton pawn**. Place it on the **Starting Line card** and take the **Team cards** of the matching color (each team has 1 dog, 1 chicken, 1 duckling, 1 bunny, 1 rooster, and 1 whistle).



**Coach's advice:** For your first game, do not use the Rooster card. Put it aside for now or leave it in front of you as a reminder of your color!

Setup example for 3 players:



## Goal of the game

Play your cards at the right time to move your **Baton pawn** and cross the Finish line first!

## Gameplay



Each turn, all players play simultaneously. First, they each **Choose a card (1)** then **Apply the effect (2)** at the same time.

### 1. Choose a card

Each player chooses 1 Team card from their hand and plays it **face down** in the middle of the table.



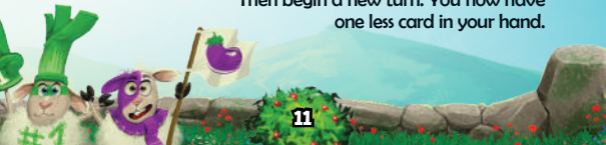
### 2. Apply the effect

After everyone has placed a Team card face down on the table, they reveal their cards **at the same time** and apply the effects (details on page 12).



The cards you play stay **face up** on the table in front of you, next to the cards you played earlier.

Then begin a new turn. You now have one less card in your hand.



## Card effects

Each type of card has a unique effect:



**Duckling:** Move your **Baton pawn** 1 space for each Duckling played this turn, including yours.



**Chicken:** Move your **Baton pawn** 3 spaces, if no one played a Dog this turn. Otherwise, do not move.



**Bunny:** Move your **Baton pawn** 4 spaces if no one played a **Dog** AND you are the only one who played a **Bunny** this turn. Otherwise, do not move.



**Dog:** Cancel the effects of **Chicken** and **Bunny** cards played by the other players. Move your **Baton pawn** as many spaces as the number of cards your **Dog** canceled this turn. All dogs played this turn move the same number of spaces.



**Whistle:** At the end of the turn, take all the cards you have played since the start of the game and put them back in your hand (including the **Whistle card**). Now you have all your cards in your hand again.



**Rooster (variant) :** Copy the card you played last turn.  
*Example: If you played a Duckling during the last turn, the Rooster will move like a Duckling. If it's the first turn of the game or if you have no cards face up in front of you, you do not move.*

## End of the game

When a player crosses the Finish Line (in the box), the game ends. If multiple players cross the Finish Line at the same time, the one who moved **furthest** wins the game. In case of a tie, the younger player wins the game.

## Variants

Once you master the normal rules, spice up your games by changing the setup.




### Rooster card

- The Rooster is an extra card whose effect can add a dramatic twist! When you choose a team at the start of the game, keep the Rooster card in your starting hand. You begin the game with 6 cards instead of 5. The effect of the Rooster card is explained on page 12.



### Orange track

- When setting up the racetrack, you can use the  side of the Racetrack cards. When you reach or pass through certain spaces, special effects can happen. You can place these cards in any order, or even have them overlap!

### **Coach's advice:**

- For faster games, you can shorten the **Racetrack** by overlapping cards.
- You can also choose to use only 1 **Racetrack** card instead of 3.
- Arrange the cards however you like and play with different combinations!



### **Racetrack effects**

- **Mud Puddle - stop immediately!** When you reach or pass through this space with your Baton pawn, you must

stop on this space. On the next turn, you can continue moving as if nothing happened.

*Example: If you play a Chicken card, you normally move 3 spaces. But since there is a mud puddle on the space in front of you, you can only move 1 space this turn. On the next turn, you can move normally based on the card you play.*



- **Doghouse - the dog heads back home!** When you reach or pass through this space, immediately put your Dog card back in the box. You cannot use it for the rest of the game.





• **Straw Bale - jump over the obstacle!**

You must jump all the way over the straw bale. If you finish your movement on top of this space, immediately move back 1 space. You can never end your movement on a straw bale.



**Solo mode**

For a solo game, add an **imaginary player**.

**1** After choosing your team during setup, take the components for a second player as described on page 10 (step 2) of this rulebook.

**2** Shuffle the imaginary player's cards and put them in the middle of the table, **face down**.

**3** From now on, before you reveal the card you placed face down in the middle of the table (step 1), draw 1 card for the imaginary player. Then, reveal both cards and apply their effects like normal.

When the imaginary player's Whistle card is revealed, shuffle all their cards to make a new deck.

**Coach's advice:**

This variant can be used to play with 2, 3, or 4 players for even more surprises!



## Relay Races




In athletics, the relay race is a discipline where members of the same team take turns running. When one runner ends their turn on the racetrack and their teammate starts their turn, they exchange a wooden or metal cylinder that is called a baton. In other sports, runners can simply tap hands, but in *Farm & Furious* we're passing... vegetables!

## Credits



**Designer:** Luc Rémond  
**Illustrator:** Alfonso Pardo Martínez  
**Project manager:** Adrien Fenouillet  
**Graphic designer:** Charlie Metz  
**Proofreader:** Maëva Debieu Rosas  
William Niebling



### Special thanks from the designer and team

Thanks to the team at Tout for inspiring this game. A huge thanks to Robin and Arthur, as well as Isabelle, Michal, Mathias, Aubane, and Lola for their playthroughs. Shout out to Robin in particular for his idea to overlap cards for playing faster games and making it easier to say "let's play again!" right away.

We also thank the schools and teachers in the towns of Heillecourt and Ludres for sharing their thoughts and feedback on the game.

© LOKI 2022 - ALL RIGHTS RESERVED





# Farm & Furious



Die Tiere auf dem Bauernhof jubeln! Enten, Hühner, Kaninchen, Hunde und Hähne: Alle sind bereit für das Rennen. Die Mitglieder der einzelnen Teams feuern sich gegenseitig an. Welche spannenden Momente und dramatischen Wendungen wird dieser Staffellauf wohl bereithalten?

Kikeriki! Das Rennen beginnt und das Spiel kann losgehen! Lasst die richtigen Tiere zur richtigen Zeit laufen und schnappt euch den Pokal!

## Inhalt

6  
Teamkarten  
Karotte  
(orange)



6  
Teamkarten  
Aubergine  
(lila)



5 Spielfiguren  
(gelb, orange, rot, lila, grün)



3 Streckenkarten



6  
Teamkarten  
Mais  
(gelb)



6  
Teamkarten  
Paprika  
(rot)



6  
Teamkarten  
Lauch  
(grün)



1 Startlinienkarte



1 ZiellinienSchachtel



# Spielaufbau

1. Legt die **Startlinienkarte** und die **Streckenkarte** sowie die **ZiellinienSchachtel** in die Tischmitte, wie unten gezeigt.

**Prof-Tipp:** *Verwendet für euer erstes Spiel bei den Streckenkarten die Seite mit . Die Seite mit  braucht ihr nur für bestimmte Rennen (Spielvarianten auf Seite 21).*

2. Wählt jeweils ein Team und nehmt euch die dazugehörige **Spielfigur**. Stellt die Spielfiguren auf die **Startlinienkarte** und nehmt die **Teamkarten** in der passenden Farbe. Jedes Team hat 1 Hund, 1 Huhn, 1 Ente, 1 Hasen, 1 Hahn und 1 Trillerpfeife.



**Prof-Tipp:** *Spielt ihr zum ersten Mal, spielt am besten ohne die Hähne. Legt diese Karten beiseite oder lasst sie vor euch liegen, als Erinnerung, welches Team ihr gewählt habt.*

Beispiel für 3 Spieler.



# Spielziel

Spielt eure Karten zum richtigen Zeitpunkt aus, um eure **Spielfiguren** zu bewegen. Wer zuerst die Ziellinie überquert, gewinnt!

# Spielablauf



Gespielt wird über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 2 Phasen: **Karte ausspielen (1)** und **Effekt anwenden (2)**. In jeder Phase spielt ihr gleichzeitig.

## 1. Karte ausspielen

Wählt alle jeweils 1 Teamkarte von eurer Hand und legt sie **verdeckt** in die Tischmitte.



## 2. Effekt anwenden

Nachdem ihr alle eine Teamkarte verdeckt in die Tischmitte gelegt habt, deckt ihr eure Karten **gleichzeitig** auf und wendet die Effekte an (mehr dazu auf Seite 20).



Legt eure eigene Karte danach jeweils **offen** vor euch ab. Sie kommt neben die Karten, die ihr in den vorherigen Runden ausgespielt habt.

Danach beginnt die nächste Runde. Alle haben jetzt eine Karte weniger auf der Hand.



# Karteneffekte

Jedes Tier hat einen einzigartigen Effekt:



**Ente:** Laufe mit deiner Spielfigur 1 Feld vorwärts für jede **Ente**, die in dieser Runde ausgespielt wurde, einschließlich deiner.



**Huhn:** Laufe mit deiner Spielfigur 3 Felder vorwärts, wenn niemand in dieser Runde einen **Hund** ausgespielt hat. Andernfalls läufst du nicht.



**Hase:** Laufe mit deiner Spielfigur 4 Felder vorwärts, wenn niemand in dieser Runde einen **Hund** ausgespielt hat UND du der einzige Spieler bist, der in dieser Runde einen **Hasen** ausgespielt hat. Andernfalls läufst du nicht.



**Hund:** Hebe die Effekte von allen **Hühnern** und **Hasen** auf, die die anderen in dieser Runde ausgespielt haben. Zähle, wie viele Hühner und Hasen das sind, und laufe mit deiner Spielfigur genauso viele Felder vorwärts. Dieser Effekt wird für alle **Hunde** angewendet, die in dieser Runde ausgespielt wurden.



**Trillerpfeife:** Nimm am Ende der Runde alle deine Karten zurück auf die Hand, die du in diesem Spiel bereits ausgespielt hast (einschließlich der **Trillerpfeife**). Dadurch hast du wieder alle deine Karten auf der Hand.



**Hahn (Variante):** Kopiere deine zuletzt ausgespielte Karte.

*Beispiel: Hast du in der letzten Runde eine Ente ausgespielt, laufe mit deiner Spielfigur, als wäre der Hahn eine Ente. Der Hahn hat keinen Effekt, wenn du ihn in der ersten Runde ausspielst oder wenn du keine offenen Karten vor dir liegen hast.*

# Spielende

Das Spiel endet, sobald eine Spielfigur die Ziellinie in der Box überquert. Überschreiten mehrere Spielfiguren gleichzeitig die Ziellinie, gewinnt, wer am weitesten gekommen ist. Bei einem Gleichstand gewinnt der jüngste Spieler.

## Varianten

Sobald ihr die normalen Regeln beherrscht, könnt ihr für mehr Abwechslung sorgen, indem ihr den Spielaufbau verändert.




### Hahn-Karte

- Der Effekt dieser Karte kann für dramatische Wendungen sorgen! Nehmt beim Spielaufbau, wenn ihr ein Team wählt, euren Hahn mit auf die Hand. Ihr spielt also mit 6 Karten (statt 5). Auf Seite 20 wird der Effekt des Hahns erklärt.



### Orangefarbene Strecke

- Verwendet beim Spielaufbau bei den Streckenkarten die Seite mit . Wann immer ihr über bestimmte Felder lauft oder auf ihnen zum Stehen kommt, werden Spezialeffekte ausgelöst. Ihr könnt die Streckenkarten in beliebiger Reihenfolge anordnen und sie dürfen sich auch überlappen.

### Prof-Tipps:

- Legt ihr die **Streckenkarten** so aus, dass sie sich überlappen, ist die Strecke kürzer und das Spiel geht schneller.
- Ihr könnt auch nur 1 **Streckenkarte** verwenden, statt alle 3.
- Ordnet die Karten von Spiel zu Spiel verschieden an.



### Streckeneffekte

- **Schlammfüße** – sofort **anhalten!** Bleibe mit deiner Spielfigur auf diesem Feld stehen, wenn du über dieses Feld läufst oder

darauf zum Stehen kommst. In der nächsten Runde darfst du wieder normal laufen.

*Beispiel: Wenn du ein Huhn ausspielst, läufst du normalerweise 3 Felder vorwärts. Da sich aber eine Schlammfüße auf der Strecke befindet, kannst du in dieser Runde nur 1 Feld weit laufen. In der nächsten Runde wendest du den Effekt deiner ausgespielten Karte wieder ganz normal an.*



- **Hundehütte** – der Hund kehrt nach **Hause zurück!** Lege deinen Hund sofort zurück in die Box, wenn du über dieses Feld läufst oder darauf zum Stehen kommst. Du kannst

diese Karte für den Rest des Spiels nicht mehr verwenden.





### • Strohballen – spring über das Hindernis!

Du musst es ganz über den Strohballen schaffen. Kommt deine Spielfigur auf diesem Feld zum Stehen, laufe mit ihr sofort 1 Feld zurück – sie kann am Ende einer Runde nie auf einem Strohballen stehen bleiben.



### Solospiel

Im Solospiel trittst du gegen einen **erfundenen** Spieler an.

**1** Wähle beim Spielaufbau zuerst dein Team aus. Wähle danach ein Team für den erfundenen Spieler aus und lege das dazugehörige Spielmaterial bereit, wie unter 2. auf Seite 18 beschrieben.

**2** Mische die Karten dieses Spielers und lege sie als **verdeckten** Stapel bereit.

**3** Beim Spielablauf wählst du in Phase 1 (Karte ausspielen) immer erst 1 deiner Karten und legst sie verdeckt in die Tischmitte. Danach ziehst du für den erfundenen Spieler 1 Karte vom Stapel. Decke dann beide Karten auf und wende ihre Effekte nach den normalen Regeln an. Wenn du die Trillerpfeife des erfundenen Spielers aufdeckst, mische alle seine bereits ausgespielten Karten zurück in den Stapel.

### Profi-Tipp:

Diese Variante könnt ihr auch im Spiel zu zweit, dritt oder viert verwenden für noch mehr Überraschungen.



# Der Staffellauf



In der Leichtathletik ist der Staffellauf eine Disziplin, bei der die Mitglieder eines Teams abwechselnd laufen. Nachdem eine Person ihren Teil der Strecke gelaufen ist, übergibt sie dem nächsten Teammitglied einen Stab aus Holz oder Metall, den man Staffelstab nennt. Manchmal klatscht man sich beim Staffellauf auch nur ab. Aber bei *Farm & Furious* übergeben wir ... Gemüse!

## Impressum



**Autor:** Luc Rémond

**Illustrationen:** Alfonso Pardo Martínez

**Projektleitung:** Adrien Fenouillet

**Graphikdesign:** Charlie Metz

**Übersetzung & Lektorat DE:** Florian Gräfe  
& Lisa Prohaska (Board Game Circus)

### Besonderer Dank des Autors und des Teams

Vielen Dank an das Team von Tout, das uns zu diesem Spiel inspiriert hat. Ein großes Dankeschön an Robin und Arthur sowie an Isabelle, Michal, Mathias, Aubane und Lola für die Testpartien. Ein besonderer Dank geht an Robin für seine Idee, Karten überlappend auszulegen für ein kürzeres Spiel. Dadurch ist es noch einfacher zu sagen: „Lasst uns noch mal spielen!“. Wir danken auch den Schulen und Lehrkräften in den Städten Heillecourt und Ludres, die uns ihre Meinung und ihr Feedback zum Spiel gegeben haben.

© LOKI 2022 - ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG,

Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312

Günzburg, DEUTSCHLAND.

**HUTTER**  
Trade GmbH + Co KG

