



Cas particuliers, les vaches spéciales

- **Serre file:** Jouez cette vache pour bloquer une extrémité du troupeau.



- **Vache acrobate:** Placez cette vache sur une vache de même numéro que celui indiqué, quelle que soit sa position dans le jeu (cette carte ne peut pas être jouée seule... Elle nécessite qu'une vache portant le numéro correspondant soit déjà présente dans le troupeau).



- **Retardataire:** Insérez cette vache dans le troupeau à la place d'un numéro manquant, entre deux autres numéros. (par exemple entre 5 et 7 elle prend la place du 6) (cette carte ne peut pas être jouée si aucun numéro ne manque dans le troupeau).



Attention!

Un fermier qui pose une vache spéciale à 5 mouches peut, s'il le souhaite, changer le sens du tour de jeu!!! Il prend alors la carte MOW et la place devant lui dans le sens de son choix. Le jeu continue dans le sens indiqué par la flèche.



Nouveau troupeau

Un fermier qui ne PEUT PAS ou ne VEUT PAS ajouter une vache au troupeau en cours, ramasse toutes les cartes de ce troupeau et les pose faces cachées dans son étable devant lui... Puis, il démarre un nouveau troupeau en posant une carte de son choix au milieu de la table.

Chaque mouche présente sur les cartes ramassées rapportera 1 point de honte en fin de manche.

Principe général

Lors de son tour, un joueur doit:

- 1 Ajouter une vache au troupeau
- 2 Piocher une carte

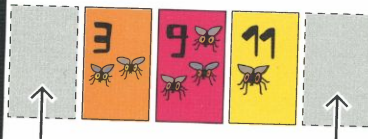
1 Ajouter une vache au troupeau

Chaque fermier, lors de son tour, DOIT ajouter une nouvelle vache au troupeau en cours, à la queue-leu-leu.

Le fermier qui pose la 1ère vache peut choisir n'importe quel numéro, mais ensuite, toute vache rejoignant le troupeau doit, soit avoir un plus petit numéro, soit avoir un plus grand numéro que toutes les vaches déjà présentes dans le troupeau.

Exemple:

Ici, on peut ajouter une vache avec un numéro inférieur à 3 ou supérieur à 11.



Il est possible d'ajouter ici une vache numérotée

0, 1 ou 2

Il est possible d'ajouter ici une vache numérotée

12, 13, 14, 15 ou 16