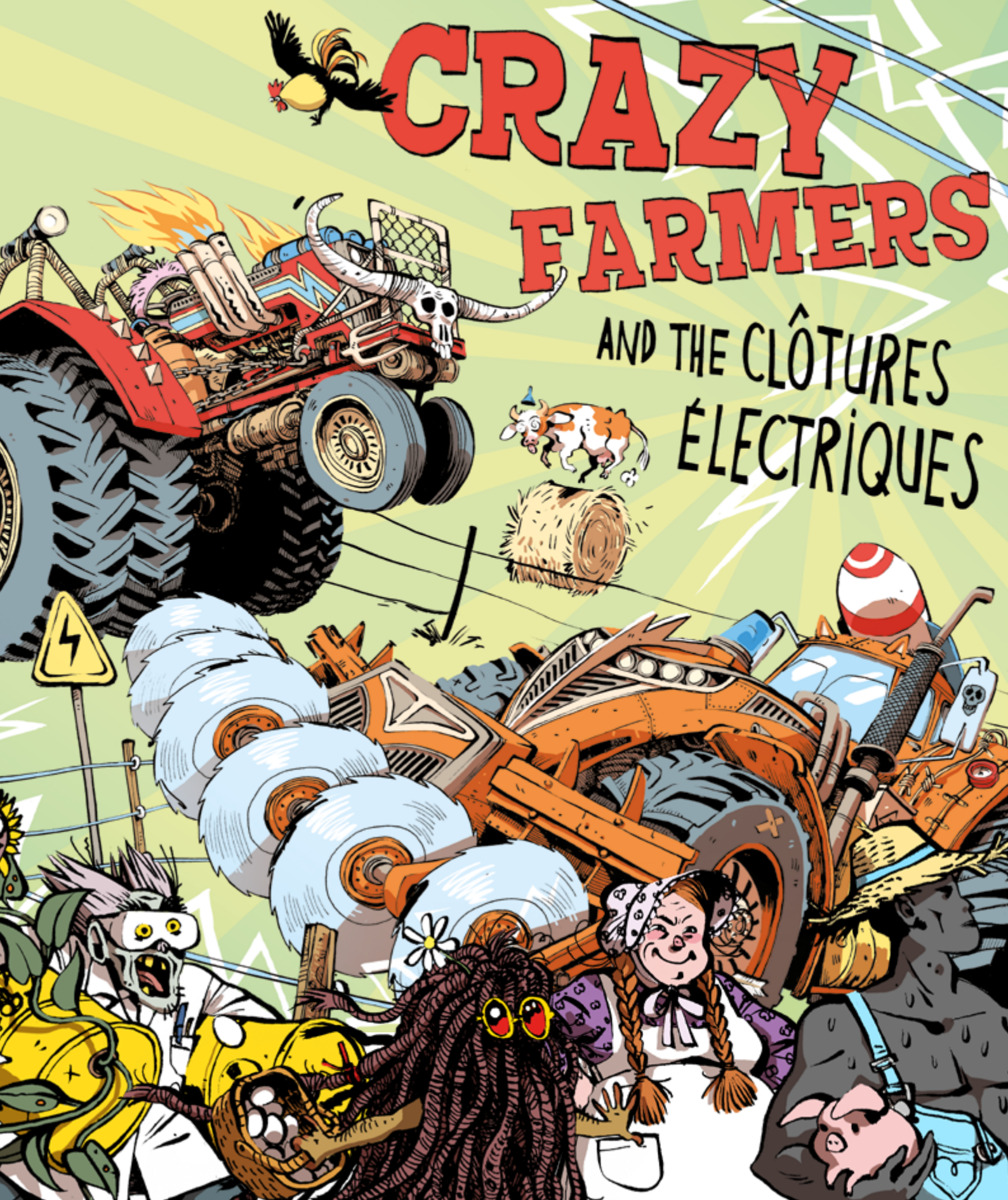


CRAZY FARMERS

AND THE CLÔTURES ÉLECTRIQUES



CRAZY FARMERS

AND THE CLÔTURES ÉLECTRIQUES

CONTENU

- 1 plateau
- 4 tracteurs en bois
- 10 bottes de foin en bois
- 14 granges
- 28 parcelles rouges/jaunes
- 22 parcelles bleues/violettes
- 30 clôtures rouges
- 30 clôtures jaunes
- 20 clôtures bleues
- 20 clôtures violettes
- 36 cartes bonus, dont :
 - 6 Nitro +1
 - 3 Nitro +2
 - 2 Sabotage
 - 4 Botte de foin
 - 3 Double bottes de foin
 - 4 Dynamite
 - 3 Surcharge
 - 2 Chien de garde
 - 6 Hélicoptère
 - 3 Bakchich
- 4 Aides de jeu

LE PATOIS LOCAL !



MISE EN PLACE

Posez les bottes de foin à côté du plateau. Mélangez les cartes bonus, et posez la pioche ainsi constituée face cachée près du plateau. Chaque joueur choisit une couleur et place près de lui ses clôtures ainsi qu'un nombre de parcelles en fonction de la durée de partie.

Jeu à deux. À deux, les joueurs se partagent une pile **commune** de parcelles rouge/jaune. Chaque joueur place ensuite sa 1^{ère} parcelle sur le terrain comme indiqué sur le schéma. Placez les granges comme indiqué sur le schéma de départ.

Chaque joueur pioche 3 cartes bonus, en choisit une et remélange les 2 autres dans la pioche.

Le joueur qui est allé à la campagne le plus récemment commence. Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À son 1^{er} tour, le joueur choisit sur quel croisement il démarre parmi les 6 autour de sa parcelle.

Partie Rapide (15-30 minutes)

2 joueurs : 23 parcelles (pile commune)

3 joueurs : 9 parcelles

4 joueurs : 8 parcelles

Partie Standard (25-50 minutes)

2 joueurs : 27 parcelles (pile commune)

3 joueurs : 11 parcelles

4 joueurs : 9 parcelles

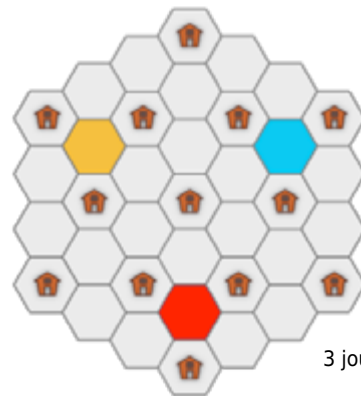
Partie Expert (40-90 minutes)

2 joueurs : 28 parcelles (pile commune)

3 joueurs : 13 parcelles

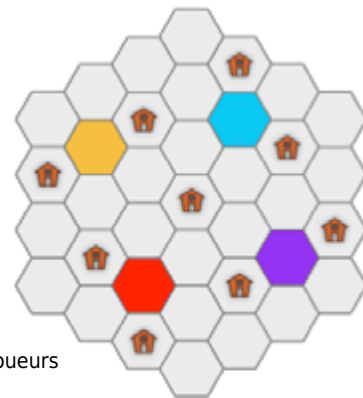
4 joueurs : 11 parcelles

2 joueurs



3 joueurs

4 joueurs



BUT DU JEU

Le vainqueur est celui qui a le **plus grand champ** à la fin de la partie.

Pour agrandir votre champ, votre tracteur tire des clôtures électriques pour encercler de nouvelles cases et les annexer. Vous pouvez aussi couper les clôtures de vos adversaires ou leur reprendre des parcelles pour les empêcher de gagner !

La partie se termine **dès qu'un des joueurs a posé toutes ses parcelles**.

DÉPLACEMENT

Durant votre tour, vous avez 3 déplacements de base, de croisement en croisement, le long des chemins.

Clôtures. En vous déplaçant, vous tirez des clôtures le long des chemins. Les chemins entre vos parcelles ou en bordure de celles-ci vous appartiennent déjà, n'y tirez pas de clôture.



Tour 1 du tracteur bleu



Tour 2 du tracteur bleu

Accélération. Si au début de votre tour, vous avez sur le terrain 4 clôtures ou plus de votre couleur, le tracteur est chaud, vous passez la 4^e ! Vous avez 4 déplacements pendant ce tour.

Vitesse Max. Il est possible d'aller plus vite en utilisant des **Nitros** (voir Bonus), mais attention, le tracteur est limité à 5 déplacements maximum par tour. Ce n'est pas une Formule 1 non plus...



Tour 3 du tracteur bleu

Obligation. Vous devez faire tous vos déplacements tant que des mouvements sont possibles (toujours dans la limite des 5 max).

Marche arrière. Il est possible de prendre un chemin d'où vous venez en sens inverse. S'il contient une clôture, cela la supprime, enlevez cette clôture.



Tour 4 du tracteur bleu

Boucle. Si vous faites une boucle avec votre clôture, la boucle est supprimée.



Tour 5 du tracteur bleu

Continuité. L'électricité prend toujours le plus court trajet. Votre clôture doit être une ligne simple, ininterrompue et sans boucle entre votre champ et votre tracteur. Si vous n'avez pas assez de clôtures vous devez faire marche arrière.



Après 5 tours de jeu du tracteur bleu

ANNEXION

Quand votre tracteur revient sur un bord de votre champ en ayant tiré une clôture, vous annexe les cases entourées par la clôture et le champ. Placez des parcelles de votre couleur sur les cases annexées. Si des cases annexées contenaient des parcelles d'un adversaire, rendez-les lui. Enlevez la clôture qui n'est plus nécessaire en bordure du nouveau champ.



*Tour 6 du tracteur bleu
Annexion avec ses 2 premiers déplacements*



*Tour 6 du tracteur bleu
Poursuite du déplacement*

Dernière parcelle. Si vous venez de poser votre dernière parcelle, la partie se termine immédiatement (voir **Fin de Partie**). Si vous n'avez pas assez de parcelles pour remplir les cases entourées, ne posez que celles qu'il vous reste, laissez les autres vides.

Granges. Vous venez d'annexer une case avec une grange ? Surprise, elle n'est pas vide ! Prenez une carte bonus. La grange était sur une parcelle adverse ? Elle est pleine à craquer, prenez 2 cartes ! Vous pouvez les jouer immédiatement où les garder pour plus tard (voir **Bonus**).

Après l'annexion. L'annexion a lieu dès que vous touchez le bord du champ. Vous pouvez jouer vos bonus immédiatement, avant même de finir vos déplacements, y compris votre accélération si vous en avez une.

Élimination. Si lors d'une annexion un joueur n'a plus aucune parcelle lui appartenant sur le terrain, il est éliminé. Retirez son tracteur et ses clôtures..

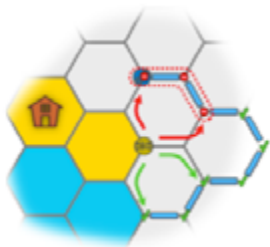
Jachère. Si votre champ se retrouve coupé en plusieurs parties, pas d'affolement, lisez **Jachère** !

COUPURE

La clôture est une force, mais aussi une faiblesse car elle peut être coupée. N'hésitez pas à aller embêter les adversaires, eux ne se gêneront pas !

Coupure. En allant sur un croisement où passe la clôture d'un adversaire, point de départ compris, vous la coupez. Même chose si vous annexe la parcelle d'où part sa clôture. L'électricité ne passe plus, sa clôture est perdue, enlevez-la sur toute sa longueur.

Protection. À tout moment, vous défendez les 2 clôtures derrière votre tracteur. Les adversaires ne peuvent ni couper, ni passer sur votre tracteur et les 2 croisements où passent ces clôtures. En conséquence, avec une clôture de longueur 1 ou 2, vous êtes totalement protégé.



*Tour 1 du tracteur jaune
Coupures autorisées et interdites
sur les clôtures du tracteur bleu*



*Tour 1 du tracteur jaune
Déplacement et coupure*



*Tour 1 du tracteur bleu
Déplacement sans coupure*



Tour 2 du tracteur jaune



Il est possible de traverser plusieurs clôtures non protégées d'un adversaire quand vous êtes Hors Tension.

Retour Sous Tension. Une fois revenu au bord de votre champ, vous êtes à nouveau sous tension, vous pouvez tirer une nouvelle clôture et couper les clôtures des adversaires. Dans votre champ, ou en bordure de celui-ci, vous êtes toujours sous tension.



*Tour 2 du tracteur bleu
Coupures autorisées et interdites*



*Tour 2 du tracteur bleu
Déplacement et coupure*

BONUS

Vous récoltez des cartes bonus en annexant des granges. Vous pouvez jouer autant de ces cartes bonus que vous voulez pendant votre tour, au début, entre deux déplacements ou à la fin, mais jamais pendant le tour d'un adversaire.

Défausse. Une fois jouées, les cartes sont défaussées face visible à côté de la pioche. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, utilisez la défausse bien mélangée.

FIN DE PARTIE

La partie se termine **dès qu'un joueur a posé toutes ses parcelles sur le terrain** ou si **tous les autres joueurs sont éliminés**.

Le joueur qui a **le plus de parcelles** dans son champ principal remporte alors la partie. En cas d'égalité, le joueur **qui a déposé le plus de parcelles en tout** est déclaré vainqueur.

Jeu à deux. À deux, les joueurs se partagent une pile **commune** de parcelles rouge/jaune. La partie se termine lorsque toutes les parcelles de cette pile ont été posées sur le terrain. Attention à ne pas poser la dernière parcelle si vous n'avez pas l'avantage !

JACHÈRE

Votre champ a été coupé en plusieurs parties façon puzzle ?! C'est pas la fin du monde : vous avez une jachère.

Champ principal. La partie dans laquelle vous vous trouvez, ou à laquelle vous êtes relié par votre clôture est alors votre champ principal. Les règles habituelles s'y appliquent.

Jachères. Les autres parties sont en jachère.

Clôtures. Placez des clôtures en bordure et à l'intérieur des jachères comme si les parcelles ne vous appartenaient pas.

Annexion. Les annexions n'ont lieu que lors d'un retour dans le champ principal.

Réunification. Réunifiez votre champ et vos jachères en annexant les parcelles qui les séparent. Si vos parcelles ne sont plus séparées, elles font à nouveau partie du champ principal.

Fin de partie. La partie se termine quand toutes les parcelles sont posées, jachère comprise. En revanche **seules les parcelles du champ principal** sont prises en compte pour déterminer le vainqueur !

Hors Tension. Si vous n'êtes pas dans votre champ et n'avez plus de clôture, vous n'avez pas de champ principal avant d'atteindre une de vos parcelles.

Hélicoptère d'épandage. Il permet de changer de champ principal en se déplaçant dans une jachère.

JEU EXPERT

Mise en place. Placez les granges comme bon vous semble, et autant que vous voulez. Démarrez **sans bonus**.

Annexion. 1 seul bonus quand vous reprenez une grange adverse.

Bonus. Vous pouvez jouer un bonus au profit d'un autre joueur avec son accord. Surcharges, Chien de garde et Hélicoptère d'épandage prennent effet immédiatement et se terminent au début du prochain tour du joueur qui a joué la carte bonus.

Rendez-vous en ligne pour voir les variantes expert des auteurs.

JEU EN ÉQUIPE

À 4 joueurs, vous pouvez jouer en 2 contre 2. La mise en place se fait selon le schéma. Les partenaires jouent avec la même couleur de barrière et de parcelles.

Annexion en Equipe. Lorsque vous croisez la clôture de votre partenaire, vous réalisez une annexion des cases entourées par votre champ et les deux clôtures. Enlevez les clôtures en bordure des parcelles posées. La protection de clôture n'affecte pas les partenaires. Cependant il est toujours interdit de mettre deux tracteurs sur le même croisement.

Clôture. Il est interdit de se déplacer le long d'une clôture de son partenaire.

Bonus. Vous pouvez jouer un bonus au profit d'un partenaire selon la règle habituelle avec son accord (voir Jeu Expert). Attention, vous ne pouvez croiser la clôture de votre partenaire si sa clôture est en Surcharge.

Jachère. En cas de jachère (voir Jachère), des tracteurs partenaires peuvent avoir des champs principaux différents. Dans ce cas, un croisement entre leurs clôtures ne provoque pas forcément une annexion. En effet, si des cases ne sont pas totalement entourées, il ne peut y avoir d'annexion. Il y a alors coupure entre partenaires !

Fin de Partie. La partie se termine comme à 2 joueurs dès que la pile commune est épuisée. C'est l'équipe qui a le plus grand nombre de parcelles dans son/ses champs principaux qui est déclarée gagnante.

Avec la vache...

Posez les bottes de foin à côté du plateau. Mélangez les cartes bonus, et posez la pioche ainsi constituée face cachée près du plateau.

Le joueur choisit la couleur rouge ou jaune et place près de lui ses clôtures et ses parcelles. Placez la 1^{re} parcelle comme indiqué sur le schéma.

Préparez 12 parcelles bleues ou violettes, et placez-en une au milieu du terrain avec la vache dessus.

Placez les granges comme indiqué sur le schéma de départ.

La vache joue en 1er. Au début de votre 1er tour, choisissez le croisement d'où vous souhaitez partir.

Capturer la vache avant qu'elle ne ravage trop de parcelles, en ayant le plus grand champ possible.

Joueur. Votre tracteur se déplace exactement comme dans le jeu à 2 ou plus.

Vache. Contrairement au tracteur, la vache se place au milieu des cases, et a une orientation définie vers une des 6 cases adjacentes.

À son tour, piochez une carte, et effectuez le déplacement indiqué en respectant l'orientation actuelle de la vache. Vous pouvez aligner la carte comme la vache pour vous aider.



Si le déplacement indique x2, piochez une nouvelle carte. Effectuez le déplacement indiqué 2 fois de suite. Recommencez si c'est encore un x2, et faites le déplacement autant de fois que vous avez pioché de cartes.



Réorientation. Si la vache, dans son orientation, ne peut pas se déplacer comme indiqué, soit parce qu'elle est sur le bord du terrain, soit à cause d'une protection de clôture, une Surcharge ou une botte de foin, elle tente le mouvement de la carte à partir des nouvelles orientations suivantes : demi-tour, puis si elle ne peut toujours pas se déplacer, elle tourne d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à trouver une issue. Si aucune issue n'est possible, elle reste sur place et perd son déplacement.

Joueur. Pour le joueur, l'annexion se passe exactement comme dans le jeu à 2 ou plus. L'annexion d'une grange appartenant à la vache ne rapporte qu'un bonus.

Vache. À chaque déplacement de la vache sur une case vide ou vous appartenant, elle l'annexe en posant une parcelle de sa couleur. Si la case annexée contient une grange, la vache déclenche un bonus en "retour de bâton". Contrairement au jeu à 2 ou plus, la vache déclenche à nouveau un bonus si elle repasse sur une grange lui appartenant déjà.

Vous récoltez des bonus en annexant des granges (cf Annexion).

Jouez les bonus pendant votre tour comme dans le jeu à 2 ou plus. Cependant, en mode solo, ils risquent de vous exploser à la figure. Au moment de jouer un bonus, piochez une nouvelle carte et regardez le nombre inscrit en bas de celle-ci.



Si votre nombre de clôtures actuel est **inférieur** à ce nombre, subissez les effets en mode "retour de bâton".

Si votre nombre de clôtures est **supérieur ou égal**, jouez le normalement.

Lorsque la vache déclenche un bonus, vous subissez toujours les effets en mode "retour de bâton".

Nitro. Non modifié

Sabotage. La vache ne se déplace pas.

Bottes de Foin. Non modifié

Dynamite. Non modifié

Surcharge. Non modifié, la vache ne peut pas traverser la clôture. Elle doit changer de direction (voir Déplacement).

Chien de garde. Non modifié, la vache se déplace sur vos parcelles mais sans les annexer ni prendre de bonus.

Bakchich. Non modifié, il est possible de prendre la parcelle où se trouve la vache.

Hélicoptère. Non modifié (sans objet pour la capacité à couper d'autres joueurs)

Nitro. Piochez 1 ou 2 cartes déplacement supplémentaires pour la vache et placez-les à la suite des déplacements à effectuer.

Sabotage. Vous perdez 2 déplacements à votre prochain tour.

Bottes de Foin. Placer une 1^{re} botte de foin sur un des 3 chemins autour de votre tracteur. Pour 2 Bottes de Foin, posez la seconde 1 chemin plus loin. En cas de manque de place, essayez toujours 1 chemin plus loin.

Dynamite. La vache fait exploser tout ce qui est sur sa case et ses chemins : clôture (donc coupure totale), Bottes de Foin et grange.

Surcharge. Fait fondre votre clôture. Enlevez la clôture sur sa longueur comme une coupure classique.

Chien de garde. Protège les parcelles de la vache contre les annexions. Attention, peut vous empêcher de capturer la vache à ce tour.

Hélicoptère. La vache va tout droit jusqu'au bout de son champ. Si elle est déjà au bord, elle se réoriente (voir Réorientation) avant d'aller jusqu'au bout de son champ en ligne droite. Si la vache n'est pas sur une parcelle de sa couleur, il ne se passe rien.

Bakchich. Vous perdez une parcelle qui touche une de celle de la vache (au choix).

DÉPLACEMENT MULTIPLE

En cas d'enchaînement de Nitro et de déplacement double, la vache peut faire de nombreux déplacements dans un seul tour.

Quand vous piochez un x2, piochez une nouvelle carte déplacement et placez-la sur la carte x2. Si vous piochez encore un x2, continuez d'empiler jusqu'à tomber sur un déplacement.

Pour vous y retrouver organisez en liste les déplacements restants :

1. Jouez le déplacement en tête de liste.
2. Si le déplacement est accompagné d'un x2, défaussez celui-ci, sinon défaussez la carte déplacement.
3. Appliquez les bonus éventuels.
 - a. En cas de prise de bonus Hélicoptère d'épandage, effectuez immédiatement le vol.
 - b. En cas de bonus Nitro +1 ou +2, piochez immédiatement 1 ou 2 cartes que vous ajoutez à la suite des déplacements restants.
4. Tant qu'il vous reste des déplacements à effectuer, revenez au point 1.

FIN DE PARTIE

Dès que la vache atteint 12 parcelles ou si vous êtes éliminé (voir jeu à 2 ou plus), vous perdez immédiatement la partie.

Si vous enfermez la vache dans une prise de 3 cases au moins dans une annexion, vous avez gagné.

SCORE

Calculez la différence entre votre nombre de parcelles et celui de la vache.

*Exemple : 20 (joueur) - 3 (vache) = 17
Respect !!*

20 ou plus. Gros boss !!!

15 à 19. Master !!

10 à 14. Respect !

5 à 9. Correct

1 à 4. Peut mieux faire

0. C'est limite, mais ça passe

Moins de 0. Vous avez gagné, mais vous avez quand même perdu... Y a du boulot !

CRÉDITS

Auteurs : Jérémie Chassaing & Quentin de Cagny

Editeurs : The Freaky 42

Illustratrice : ChaBD

Communication : Kévin Jost

Mise en page : Axel Koszo

Remerciements des auteurs : À venir

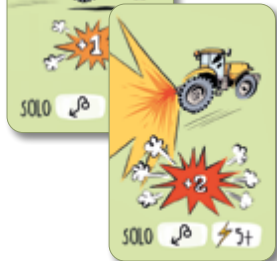
Remerciements de l'éditeur : À venir

Un jeu fièrement produit en France par les petites mains aux grands poils de Victoria Games utilisant au maximum des matériaux recyclés.

DESCRIPTION DES BONUS



Nitro +1/+2. Donne 1 ou 2 déplacements supplémentaires au joueur pendant son tour. (Attention : 5 déplacements max par tour)



Surcharge. Protège la clôture sur toute sa longueur, même le point de départ, jusqu'à son prochain tour. Les autres tracteurs ne peuvent ni passer, ni couper.



Chien de garde. Protège les parcelles du joueur contre toute annexion jusqu'à son prochain tour. Les annexions faites par les adversaires laissent en place les parcelles et les granges du joueur protégé.



Sabotage. Donnez la carte sabotage à un adversaire. Il aura deux déplacements de moins à son prochain tour.



Hélicoptère d'épandage. Déplace le tracteur d'un point à un autre de son champ. Le point de départ et d'arrivée doivent être dans le champ ou en bordure. Une fois déplacé, le joueur ne peut plus couper de clôture jusqu'à la fin du tour : produits phytosanitaires + électricité ... Ça risquerait d'exploser !



1 ou 2 Botte(s) de foin. Placez 1 ou 2 botte(s) de foin sur les chemins de votre choix. Une botte de foin bloque le chemin pour tous les joueurs tant qu'elle n'a pas été dynamitée. Vous ne pouvez pas placer de botte de foin sur une clôture en cours ou sur le bord du terrain. Il est interdit d'enfermer un adversaire.



Bakchich. C'était pas clair sur le plan, la borne a un peu bougé... avec un petit billet, ça va passer. Le joueur choisit une parcelle d'un adversaire qui a un bord commun avec son champ... maintenant elle lui appartient, il la remplace par une parcelle de sa couleur ! Attention ça doit rester discret. Impossible de prendre une parcelle d'où part une clôture, ça la couperait, un peu voyant... Impossible de prendre une grange, un peu gros... Impossible de poser ainsi sa dernière parcelle, ce serait un peu fort !



Dynamite. Enlevez une botte de foin de votre choix.