

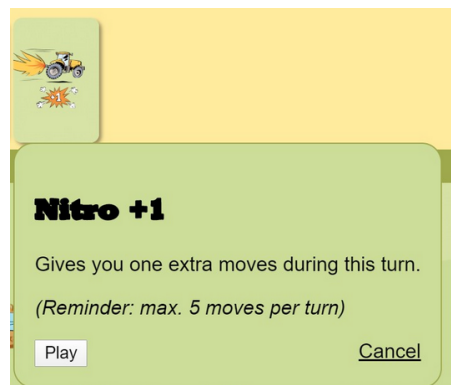


CRAZY FARMERS AND THE CLÔTURES ÉLECTRIQUES

LES BONUS

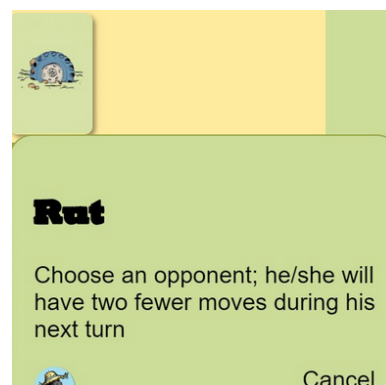
Nitro +1/+2

Cliquez sur la carte Nitro pour afficher la description, puis sur le bouton Play pour jouer la carte. Vous avez alors 1 ou 2 déplacements supplémentaires pour ce tour (vous êtes limités quoi qu'il arrive à 5 déplacements par tour). Les déplacements supplémentaires sont visibles dans la zone du joueur, et un indicateur rappel à tous les joueurs que le bonus a été joué pendant le tour.



Ornière

Cliquez sur la carte ornière pour afficher la description, puis sélectionnez l'icône du joueur contre lequel vous souhaitez la jouer. Ce joueur aura 2 déplacements en moins à son prochain tour.





1/2 Botte(s) de foin

Cliquez sur la carte botte de foin pour afficher la description puis sur le bouton **Go**.

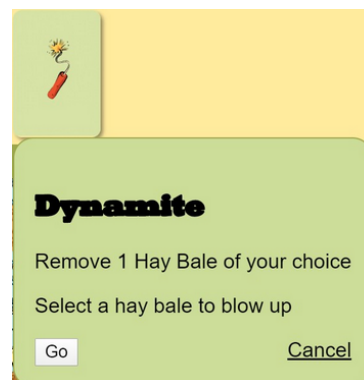
Cliquez alors sur 1 ou 2 chemins pour y placer des bottes de foin. Lorsqu'un chemin est bloqué par une botte de foin, il ne peut plus être traversé par aucun des joueurs jusqu'à la fin de la partie.

À moins de s'en débarrasser avec une dynamite.



Dynamite

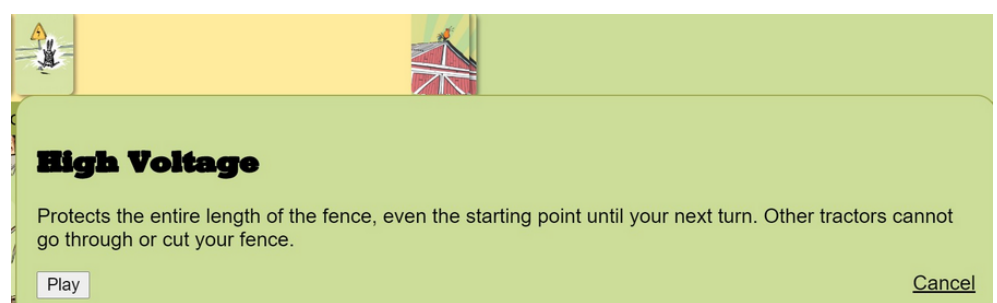
Sélectionnez la carte Dynamite pour faire apparaître la description puis appuyez sur le bouton **Go**. Cliquez ensuite sur une botte de foin pour la faire exploser.



Surcharge

Sélectionnez la carte Surcharge pour faire apparaître la description puis appuyez sur le bouton **Play**. Votre clôture est protégée sur toute sa longueur jusqu'à votre prochain tour.

L'indicateur surcharge apparaît tant que votre clôture est protégée. Si un adversaire tente de couper votre clôture, un message apparaît lui indiquant qu'il ne peut pas à ce tour-ci.





Chien de Garde

Cliquez sur la carte Chien de Garde pour afficher la description, puis sur le bouton **Play**.

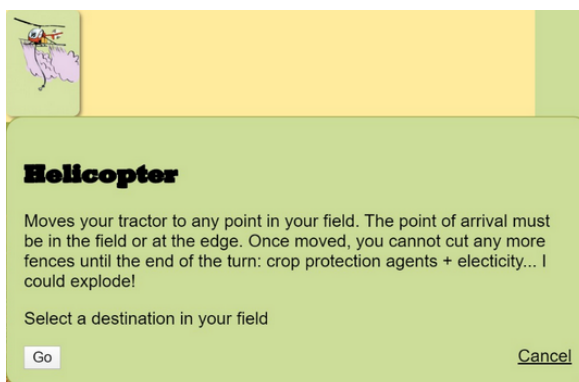
Vos parcelles sont alors protégées contre toute prise par l'adversaire. Un indicateur Chien de Garde apparaît alors indiquant que toutes vos parcelles sont protégées.



Hélicoptère

Cliquez sur la carte Hélicoptère pour afficher la description, puis sur le bouton **Go**. Sélectionnez alors un croisement en n'importe quel point de votre champ pour vous y hélicopter immédiatement.

Une fois hélicoptéré, vous ne pouvez pas couper les clôtures des adversaires jusqu'à la fin de votre tour. Un indicateur rappel que vous avez utilisé un hélicoptère pendant ce tour.



Pot de Vin

Cliquez sur la carte Pot de Vin pour afficher la description, puis sur le bouton **Go**. Sélectionnez alors une parcelle adverse qui touche votre champ et qui ne contient pas de grange, d'où ne part aucune clôture, et qui n'est pas la dernière parcelle de l'adversaire.

Elle vous appartient !

