



CRAZY FARMERS AND THE CLÔTURES ÉLECTRIQUES

LE JEU

L'écran de jeu se divise en 3 parties :

1. Les informations sur les joueurs et l'état de la partie.
2. Ensuite un ligne d'aide indiquant les actions possibles
3. Le plateau de jeu

2



1



3



Informations sur les joueurs

Chaque joueur participant est indiqué dans la zone du haut. Les infos concernant votre équipe sont sur fond jaune paille, les autres joueurs sur fond vert prairie.

Tour de jeu

Chaque joueur joue à tour de rôle. Le joueur actif est entouré d'un cercle de sa couleur.

Déplacements

Les éclairs grisés indiquent le nombres de déplacements à effectuer pendant le tour, les éclairs jaunes indiquent les déplacements déjà effectués. Lorsqu'au début du tour un joueur à quatres clôtures ou plus sur le plateau, il bénéficie d'un déplacement supplémentaire. Les cartes bonus peuvent aussi modifier le nombre de déplacements.



Déplacements

Les éclairs gris indiquent le nombre de déplacements à effectuer pendant le tour, les éclairs jaunes indiquent les déplacements déjà effectués. Lorsqu'au début du tour un joueur a quatre clôtures ou plus sur le plateau, il bénéficie d'un déplacement supplémentaire. Les cartes bonus peuvent aussi modifier le nombre de déplacements.

Cartes Bonus

Les joueurs gagnent des cartes Bonus en prenant les granges. Elles sont affichées dans les informations du joueur. Les cartes des adversaires sont affichées face cachée. Vous pouvez cliquer sur la carte pour ouvrir un panneau donnant une description de la carte, et lorsque c'est votre tour, les boutons pour la jouer.

Parcelles restantes

À deux joueurs, la partie se termine quand un nombre de parcelles a été pris par les deux joueurs. L'indicateur à droite de la zone d'information montre le nombre de parcelles qu'il reste à prendre pour finir la partie.

À 3 ou 4 joueurs, la partie se termine dès qu'un des joueurs a posé un nombre spécifique de parcelles. Le nombre de parcelles restant à poser est indiqué dans le cadre de chaque joueur.

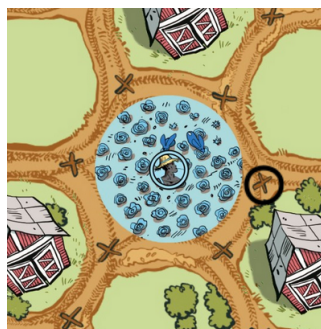
ZONE D'AIDE

La zone d'aide indique les actions à effectuer. Si vous ne savez pas quoi faire, jetez un œil sur ce qui est indiqué ici.

LE PLATEAU

Choix du premier croisement

Au début de votre premier tour, cliquez sur un des six croisements autour de votre parcelle pour choisir d'où vous démarrez.



Déplacement

Pour vous déplacer, cliquez sur un des trois croisements autour de votre personnage. Vous tirez alors une clôture le long du chemin. Si vous prenez un chemin contenant déjà une clôture celle-ci sera supprimée.

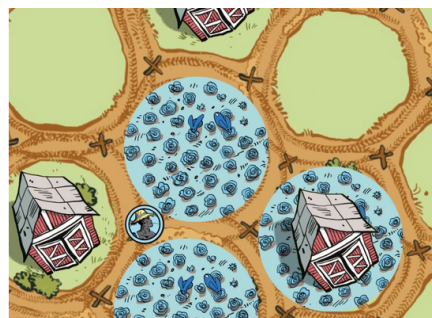


Fin du tour

Une fois tous vos déplacements effectués, si vous n'avez aucune carte en main, votre tour se termine automatiquement. Si vous avez des cartes en main vous pouvez les jouer avant de passer au joueur suivant. Appuyez sur votre personnage pour terminer votre tour et passer au joueur suivant.

Annexion

Lorsque vous revenez au contact de votre champ en ayant entouré des parcelles avec votre clôture, ces parcelles vous appartiennent. Vous gagnez 1 carte bonus si la grange était sur une case qui n'appartenait à personne, 2 si elle appartenait à un adversaire.



Coupure

Lorsque vous touchez une clôture adverse, elle est coupée. Elle disparaît entièrement.

Protection : les 2 clôtures derrière votre tracteur sont protégées des coupures et sont un OBSTACLE infranchissable pour les autres joueurs.

Lorsque vous venez d'être "coupé", vous ne pouvez ni couper les autres, ni tirer de clôture avant d'être revenu au contact de votre champ. Tant que vous n'êtes pas à nouveau connecté à votre champ, il apparaît en transparence.

