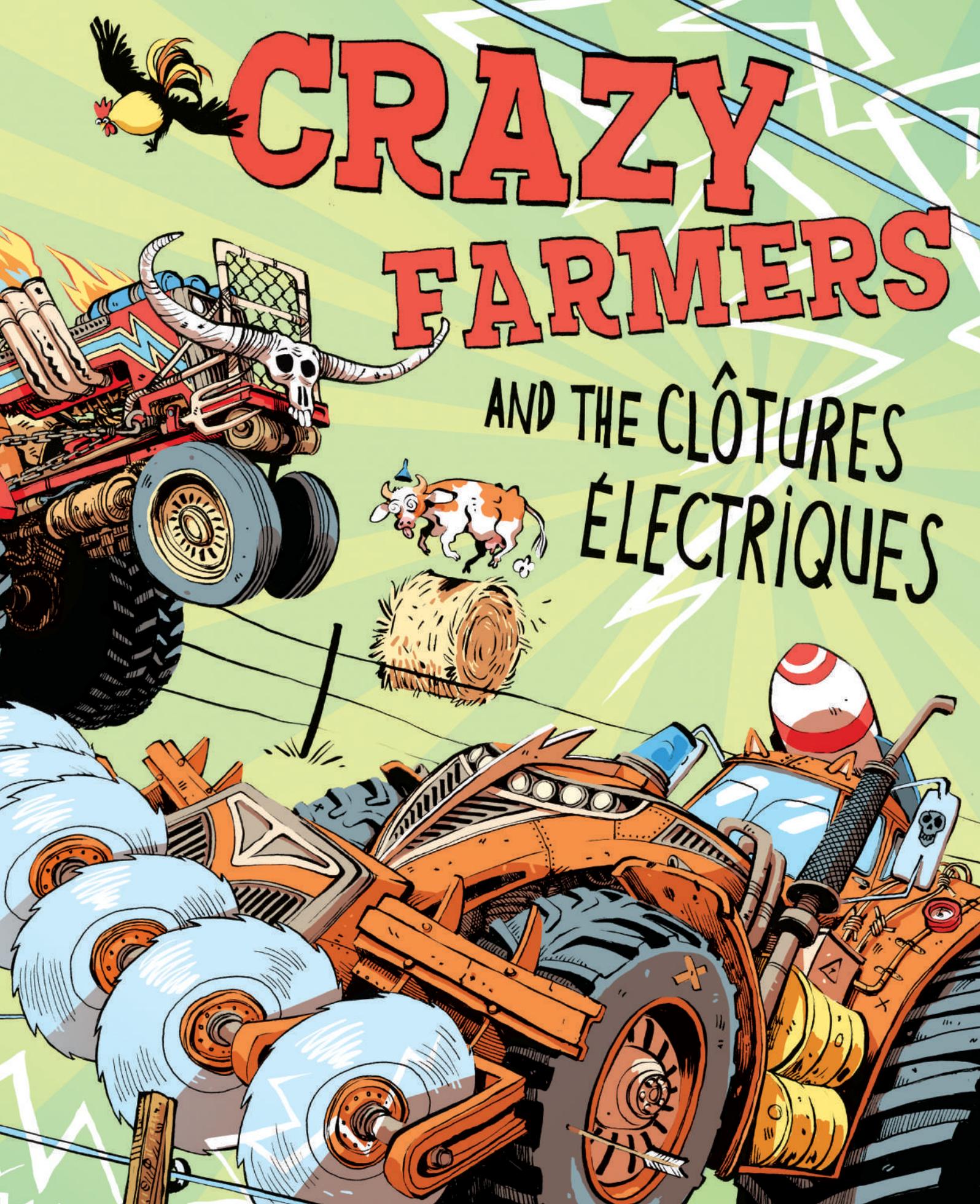


CRAZY FARMERS

AND THE CLÔTURES ÉLECTRIQUES



CRAZY FARMERS AND THE CLÔTURES ÉLECTRIQUES

2042... Dernier bastion d'humanité dans un monde en perdition, l'agriculture a fini par périr elle aussi. Les fermiers ont dû se réinventer.

L'Ultimate Farming Championship, mélange improbable de Monster Truck, catch mexicain et foire agricole, rassemble la fine fleur de l'univers champêtre sous l'oeil torve des caméras, des sponsors sans foi ni loi et du public survolté.

À bord de votre tracteur trafiqué, entrez à votre tour dans l'arène pour devenir le meilleur poseur de clôtures électrique du monde !

BUT DU JEU

Avoir **le plus grand champ** à la fin de la partie.

CONTENU DE LA BOITE

- 1 plateau
- 4 tracteurs
- 8 bottes de foin
- 1 vache folle
- 14 granges
- 31 parcelles rouges/bleues
- 22 parcelles jaunes/violettes
- 6 Scènes de groupe
- 6 Terrains impossibles
- 24 clôtures rouges
- 24 clôtures bleues
- 20 clôtures jaunes
- 20 clôtures violettes
- 82 cartes dont :
 - 36 cartes *Bonus de base*
 - 14 cartes *Crazy bonus*
 - 1 carte *Fin de partie*
 - 13 cartes *Événement de stade*
 - 18 cartes *Vache folle (solo/co-op)*
- Ce livret de règles

AIDES DE JEU EN LIGNE

Scannez ce QRcode pour retrouver la FAQ, *Crazy Variantes*, Vidéo-règles 7mn Chrono et niouzes fraîches, tout est là :

<https://qr.thefreaky42.com/crazyfarmers/faq>



MISE EN PLACE

Constituez la pioche :

- Mélangez toutes les cartes sauf la carte *Fin de Partie* et les cartes *Vache folle*.

Recommandation : pour les premières parties, prenez seulement les *Bonus de base*

- Chaque joueur pioche 3 cartes *Bonus* et en choisit une. Mélangez les bonus non choisis avec la carte *Fin de partie* (optionnel) et placez le tout en dessous de la pioche.

Le joueur ressemblant le plus à une clôture électrique commence.

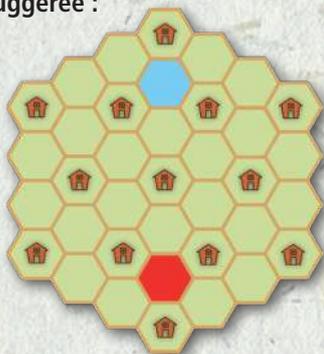
PARTIE À DEUX JOUEURS

Nombre de clôtures par joueur : 24

Nombre de parcelles communes :

23	27	31
15-30 min	25-50 min	40-90 min
Partie rapide	Partie standard	Partie longue

Mise en place suggérée :



Important :

Pour les parties à deux, les joueurs se partagent une pile commune de parcelles rouges/bleues.

PARTIE À TROIS JOUEURS

Nombre de clôtures par joueur : 20

Nombre de parcelles par joueur :

9	11	13
15-30 min	25-50 min	40-90 min
Partie rapide	Partie standard	Partie longue

Mise en place suggérée :



MATÉRIEL



Tracteurs



Plateau



Clôtures



Parcelles



Jeton Grange



Jeton Botte de foin



Carte Fin de partie



Cartes Bonus de base



Jeton Vache folle



Cartes Crazy bonus



Cartes Événement de stade



Cartes Vache folle



Scène de groupe



Terrain impossible

PARTIE À QUATRE JOUEURS

Nombre de clôtures par joueur : 20

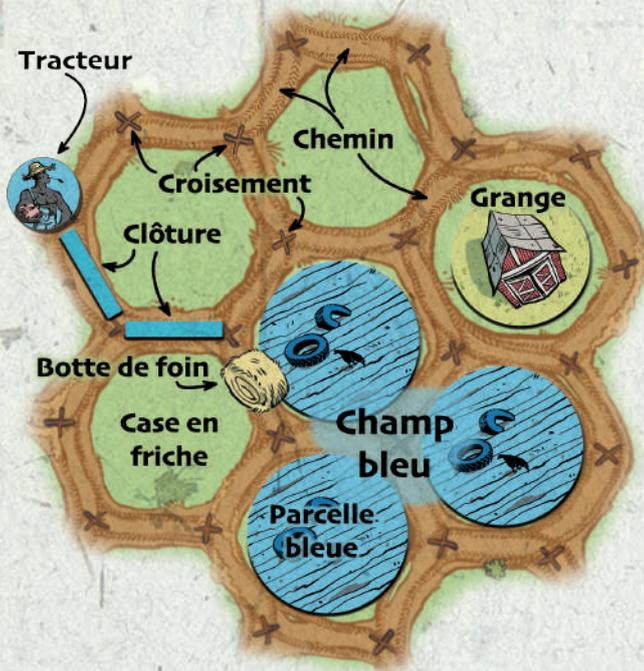
Nombre de parcelles par joueur :

8	9	11
15-30 min	25-50 min	40-90 min
Partie rapide	Partie standard	Partie longue

Mise en place suggérée :



LE PATOIS LOCAL



LE SAVIEZ-VOUS ?

Adaptez le jeu à votre style !

← STRATÉGIQUE ou DÉJANTÉ →

2 joueurs ← → 3-4 joueurs

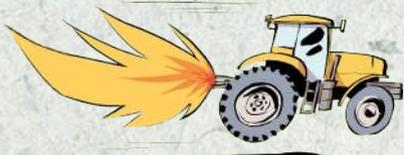
Moins de granges ← → Plus de granges

Bonus de base ← → Crazy bonus

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Avant de commencer votre premier tour, choisissez un croisement de votre parcelle et posez-y votre tracteur. À votre tour :

1. Vérifiez si vous avez une **accélération** et/ou si des **événements de stade** sont actifs afin d'en appliquer les effets pendant votre tour.
2. Commencez vos déplacements.
3. Lorsque vous déclenchez une *annexion*, un bonus ou une *coupure*, résolvez-les entièrement avant de continuer/terminer vos déplacements.
4. Vous pouvez toujours jouer des bonus après tous vos déplacements tant que c'est durant votre tour.



DÉPLACEMENT

TIREZ des clôtures derrière votre tracteur !

- 3 déplacements de base par tour.
- **Accélération** : 4 clôtures ou plus EN DÉBUT DE TOUR derrière votre tracteur ? +1 déplacement !
- Les déplacements sont obligatoires, mais les retours en arrière sont possibles.
- La limite est de 5 déplacements maximum par tour.

SOYONS PRÉCIS...

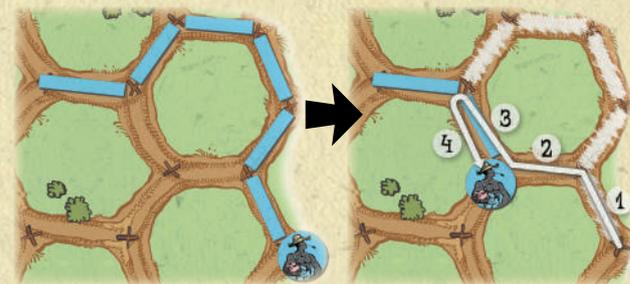
Les clôtures sont inutiles à **L'INTÉRIEUR** et **EN BORDURE** de votre champ, n'en placez pas.

Accélération : si au début de votre tour, votre clôture est de longueur 4 ou +, « vous passez la 4^e » → vous gagnez un déplacement.

Il est possible d'aller plus vite en utilisant des bonus, mais attention, votre tracteur est limité à **5 déplacements effectués maximum par tour**.

Tout déplacement acquis est obligatoire s'il est possible. Vous pouvez cependant revenir en arrière sur votre clôture ou faire une boucle, mais les morceaux de clôtures en trop sont retirés.

Si vous arrivez à court de clôtures, revenez en arrière.



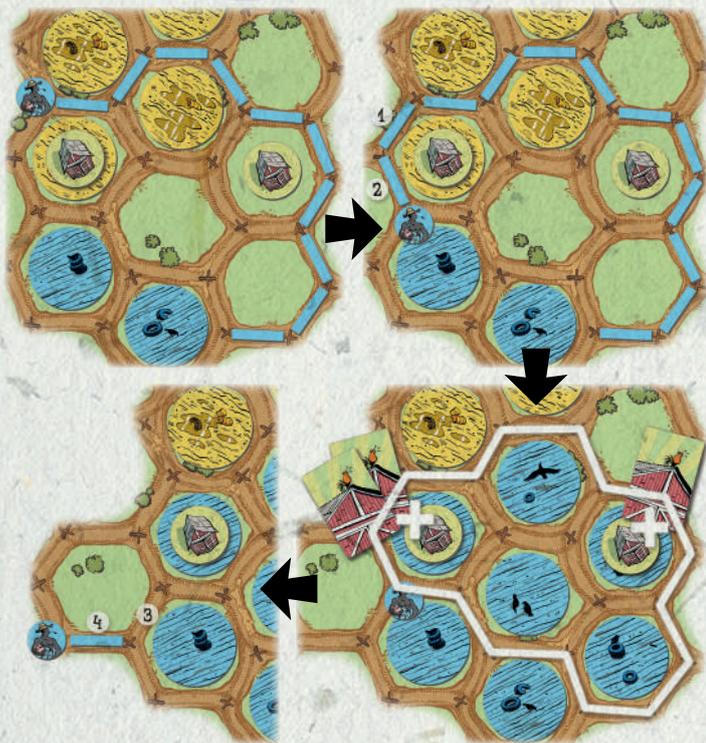
ANNEXION ET BONUS

ENCERCLEZ des cases pour les ANNEXER à votre champ !
Prenez des BONUS dans les GRANGES !

Dès que votre clôture relie 2 points de votre champ :

- Posez vos parcelles et remplacez celles des adversaires.
- La clôture ne sert plus, retirez-la entièrement.
- **Bonus** : gagnez-en 1 par grange libre présente (2 par grange adverse). Ils sont jouables immédiatement ou plus tard pendant l'un de VOS prochains tours. Attention, 6 cartes maximum en main à la fin du tour.

Finissez ensuite vos déplacements.



SOYONS PRÉCIS...

Aussitôt que votre tracteur revient au contact de votre champ en ayant tiré une clôture, emparez-vous des cases encerclées en y posant vos parcelles. La prise de parcelles adverses est permise voire encouragée. Enlevez toute la clôture, elle est inutile en bordure de votre champ fraîchement annexé.

Si, au passage, vous morcelez un champ adverse, lisez Jachère page 7.

Pour chaque case annexée contenant une grange, piochez 1 carte bonus (2 si la case appartenait à un adversaire). Laissez la grange en place. Les bonus sont jouables sans limite de nombre, immédiatement ou à tout moment au cours de l'un de vos tours, mais jamais pendant le tour d'un adversaire.

Si, à la fin de votre tour, vous avez plus de **6 cartes en main**, jouez ou **défaussez** immédiatement les cartes en excédent.

Une fois joués, les bonus sont **défaussés**. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse.

Après l'annexion finissez vos déplacements restants, y compris votre **accélération** si vous en aviez une au début du tour.

S'il vous manque des parcelles pour remplir toutes les cases annexées, la partie se termine tout de même (voir Fin de partie ci-après) mais les cases restées vides ne comptent pas.

Élimination : si un joueur vient d'annexer la dernière parcelle que vous aviez sur le terrain, vous êtes éliminé, retirez votre tracteur et vos clôtures.

COUPURE DE CLÔTURE

COUPEZ les clôtures de vos adversaires !

- Lorsque vous touchez une clôture adverse, elle est coupée.
- Enlevez-la immédiatement et entièrement.
- **Protection** : votre tracteur et les 2 clôtures derrière lui (si elles existent) sont un **OBSTACLE** infranchissable pour les autres joueurs et sont donc protégées des coupures.
- 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.



SOYONS PRÉCIS...

En entrant en contact avec la clôture d'un adversaire, point de départ compris, ou en vous emparant de la parcelle d'où elle part, vous la coupez. Sa clôture est perdue, enlevez-la sur toute sa longueur.

Protection : un œil dans le rétroviseur, un fusil à portée de main, vous surveillez les **2 clôtures derrière votre tracteur**. Les adversaires ne peuvent ni couper ni passer sur les 3 croisements qui les entourent. Le croisement à l'arrière de la 3^e clôture derrière votre tracteur est donc le premier point vulnérable.

Si un adversaire a coupé votre clôture, il vous met **hors tension**. Vous ne pouvez plus ni tirer de clôture en vous déplaçant, ni couper les clôtures des adversaires ; mais vous pouvez passer dessus là où elles ne sont **pas protégées**. C'est d'ailleurs le seul cas où un tracteur peut se retrouver sur une clôture sans la couper, voir stationner dessus entre les tours.

Une fois revenu au contact de votre champ, vous n'êtes plus **hors tension**, vous pouvez de nouveau tirer une clôture et immédiatement couper celles des adversaires.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin immédiatement lorsqu'un joueur :

- Pose la dernière parcelle de sa pile (à 3, 4 joueurs) / de la pile commune (à 2 joueurs) **ou**,
- Tire la carte Fin de Partie **ou**,
- A éliminé tous les autres.

Le vainqueur est alors celui qui a le plus de parcelles dans son **champ principal** (voir Jachère page 7). En cas d'égalité, on prend en compte également les champs en jachère.

BONUS

Tous les bonus sont à usage unique, défaussez-les après utilisation.

BONUS DE BASE

Nitro +1/+2

1 ou 2 déplacements supplémentaires pendant ce tour.

Limite: 5 déplacements max. par tour.



Ornière

L'adversaire de votre choix aura 2 déplacements de moins à son prochain tour.



1/2 Botte(s) de foin

Posez 1 ou 2 bottes de foin au milieu d'1 ou 2 chemins afin de les bloquer pour tous les joueurs. Placez-les n'importe où sauf sur les chemins du bord du terrain, une clôture ou une autre botte de foin. On ne peut enfermer un tracteur entre des bottes de foin. S'il n'y a plus de botte de foin disponible, prenez celle de votre choix sur le terrain.



Dynamite

Enlevez 1 botte de foin n'importe où sur le terrain. Boom !



Surcharge

Votre clôture est protégée sur toute sa longueur, même le point de départ jusqu'à votre prochain tour. Aucun tracteur adverse ne peut ni passer sur ni couper votre clôture sauf par une annexion de la parcelle d'où elle part.



Chien de garde

Il a l'air stupide... et pourtant il vous protège. Personne ne peut prendre vos parcelles, ni par annexion, ni par un bonus jusqu'à votre prochain tour. Si une annexion adverse a lieu, seules les cases ne vous appartenant pas sont prises.



Hélicoptère

Uniquement lorsque vous n'avez pas de clôture, utilisez ce bonus pour vous transporter vers n'importe quel croisement sans clôture adverse de votre champ (principal ou jachère). Une fois utilisé, vous ne pouvez plus couper de clôture jusqu'à la fin du tour.



Pot de vin

Prenez à un adversaire une parcelle qui touche votre champ. Attention ça doit rester discret ! Impossible de prendre une parcelle qui produirait immédiatement un effet supplémentaire : grange, coupure, jachère, élimination d'un joueur, victoire immédiate.



CRAZY BONUS

Lorsque vous maîtrisez les Bonus de base, ajoutez les Crazy bonus.

Taup'Attack

Posez une tuile Terrain impossible sur une case en friche ET sans grange. Plus personne ne peut poser de parcelle sur cette case jusqu'à la fin de partie. Il reste possible d'en faire le tour.



Envahissement de terrain

Le public est déchaîné ! Choisissez 1 ou 2 parcelles adjacentes sur le bord du terrain et retirez-les (sauf la dernière parcelle d'un joueur).



Bélier

Équipé d'un bélier, les bottes de foin vous font bien marrer ! Empruntez avec votre tracteur un chemin bloqué par une botte de foin : poussez-la sur un des deux autres chemins dans le sens de poussée et sur lequel il est normalement possible de poser une botte de foin. Si ce n'est pas possible, vous ne pouvez pas utiliser ce bonus.



Rhume des foins

Atchoum ! Choisissez un adversaire. Il se défausse d'une carte bonus de son choix.



Blocus

Sitting au rond-point ! Posez une botte de foin sur un croisement vide n'importe où sur le terrain. Personne ne pourra passer par ce croisement. S'il n'y a plus de botte de foin disponible, prenez celle de votre choix sur le terrain. Retirez cette botte de foin au début de votre prochain tour. Les bonus Dynamite et Bélier (sur un croisement adjacent) peuvent s'utiliser sur un Blocus.



Fertilisant

Ce produit fait des miracles ! Durant ce tour, les parcelles sans grange que vous prenez vous rapportent aussi un bonus.



Rappel à l'ordre

Finis la rigolade ! Jusqu'au début de votre prochain tour, personne ne joue de bonus.



Fin de partie (optionnel)

La partie prend fin. Il est temps de compter vos parcelles.

ÉVÉNEMENTS DE STADE

Mélangez les cartes *Événement de stade* avec les autres bonus. Mais ce ne sont pas nécessairement des bonus :

Lorsque vous tirez une carte *Événement de stade*, mettez-la de côté et tirez une nouvelle carte jusqu'à trouver un bonus. La carte (si plusieurs, choisissez-en une et défaussez les autres) produit son effet **POUR TOUS LES JOUEURS**, dès la fin de votre tour et dure tant qu'elle n'est pas remplacée par une autre.

Temps idéal

La vitesse maximum passe à 6 déplacements par tour.

Pluies diluviennes

1 déplacement de moins par tour.

Tournée de Nitro

1 déplacement supplémentaire par tour.

Fumigènes

Seule la 1^{re} clôture derrière le tracteur est protégée, en raison de la mauvaise visibilité.

Verglas

Ça glisse ! Impossible de revenir en arrière, dans le même tour, sur un chemin déjà emprunté.

Corne d'abondance

Les granges sont pleines à craquer ! Chacune rapporte 1 bonus supplémentaire lors d'une annexion.

Vent violent

Choisissez le sens du vent parmi les 6 orientations de chemin possibles et indiquez-le grâce à la carte. Se déplacer dans le sens du vent coûte **1** mouvement tandis qu'à contrevent, cela exige **2** mouvements. Quel que soit le nombre de mouvements « consommés » en utilisant le vent ou non, on ne peut toujours réaliser que 5 déplacements réels au maximum !



Groupe électrogène

La centrale nucléaire du coin a lâché, on est passé sur le groupe électrogène. Il ne peut supporter que 12/18/24 clôtures à 2/3/4 joueurs collectivement sur le terrain. Si ce nombre est dépassé, ça claque, toutes les clôtures sont perdues. Enlevez-les du terrain.



Ces 3 dernières cartes *Événement de stade* ont un effet qui s'applique une fois, mais ne dure pas ensuite. Elles mettent tout de même fin à tout effet *Événement de stade* précédent.

Sponsor

Un sponsor vient de payer pour mettre ses pubs sur des bottes de foin ! Chaque joueur en pose une, dans l'ordre du tour en terminant par celui qui a tiré la carte. S'il n'y a plus de botte de foin disponible, prenez celle de votre choix sur le terrain.



Ultime subvention

Il restait une ultime subvention qui est enfin tombée ! Chaque joueur prend une carte bonus. Si un joueur tire une carte *Événements de stade*, il la défausse et tire une nouvelle carte.



Nuage de sauterelles

Des sauterelles affamées envahissent l'arène. Chaque joueur perd une parcelle de son choix. S'il ne vous reste qu'une parcelle, vous réussissez à la sauver.



JACHÈRE

Votre champ a été morcelé façon puzzle ?! C'est moche... Vous avez une jachère.

- La partie où est votre tracteur (ou d'où part votre clôture) reste votre champ principal, les autres sont des champs en jachère.
- Les parcelles des jachères restent en place mais se comportent pour vous comme des cases en friche.
- Pour réunifier vos jachères, (re)prenez les cases qui les séparent du *champ principal*.

SOYONS PRÉCIS...

Les annexions ne peuvent donc se faire qu'entre deux points de votre *champ principal*.

Si vous êtes hors de votre champ ET sans clôture, vous n'avez temporairement pas de *champ principal*. Rejoignez vite une jachère pour la convertir en *champ principal*.

Si vous avez de la jachère en **fin de partie** seules les parcelles du *champ principal* sont prises en compte pour déterminer le vainqueur !

Le **bonus Hélicoptère** permet de changer de *champ principal* en se déplaçant vers une jachère.

JEU SOLO/COOPÉRATIF

Sacrebleu ! La vache folle a réussi à se frayer un chemin sur le terrain. Tout le monde se débîne bien évidemment. Profitez-en pour montrer vos talents et électriser la foule !

Pour 1 joueur solo ou 2/3/4 joueurs en co-op.

MISE EN PLACE

Faites 2 pioches différentes :

- Cartes *Bonus de base*
- Cartes *Vache folle*.



Jouez en ● ou ●, avec 24 clôtures et toutes les parcelles ● ou ●. À plusieurs, jouez avec des parcelles communes de la même couleur et commencez tous de la même 1^{re} parcelle.

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

BUT DU JEU

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



TOUR DE JEU

La vache (🐄) joue en 1^{er}. À 1 ou 2 joueurs, elle joue entre chaque joueur. À 3 ou 4, elle ne joue qu'après 2 joueurs.

Par exemple à 3 joueurs (●●●) : 🐄●●●🐄●●●🐄●●●...

Jouez avec les règles habituelles sauf indication contraire et sauf pour la vache folle, qui a une intelligence... disons... bien à elle.

LA MÉCANIQUE DE LA VACHE

Déplacement

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

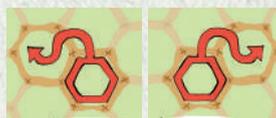
Au tour de la vache, piochez une carte *Vache folle*, et effectuez le déplacement et la réorientation indiqués. Alignez la carte avec la vache pour vous aider comme sur le schéma ci-après.



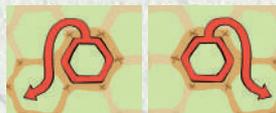
Arrière droite



Il y a 9 types de déplacements pour la vache :



Gauche
Droite



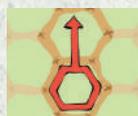
Arrière gauche
Arrière droite



Glisser à gauche
Glisser à droite



Demi-tour



Tout droit



Répète (🔄)

Si la carte indique Répète 🔄, piochez une nouvelle carte *Vache folle*. Effectuez le déplacement indiqué 2 fois de suite. Si vous piochez à nouveau un 🔄, faites le prochain déplacement 3 fois, et ainsi de suite.

Déplacement multiple

En cas d'enchaînement de bonus *Nitro* et de 🔄, la vache peut partir en vrille et faire de nombreux déplacements en un seul tour :

- Effectuez les déplacements un par un dans l'ordre où ils ont été piochés en faisant une pile. Chaque nouvelle carte *Vache folle* piochée ira SOUS la pile.
- Un 🔄 vaut le déplacement situé juste en-dessous dans la pile.
- Dès que la vache prend un bonus (sur une grange), effectuez-le avant de continuer le reste des déplacements.

Découvrez, page suivante, un exemple complet de déplacement multiple de la vache.





1/ Vous piochez un  pour la vache.
Piochez une nouvelle carte.



2/ C'est un *Tourner à gauche*.
Effectuez ce déplacement 1 fois tout en défaussant uniquement le .



3/ La vache tombe sur une grange.
Piochez un bonus : c'est une *Nitro +2* !



4/ Vous piochez donc 2 déplacements : *Arrière droite* et *Tout droit*.
Placez-les en dessous de la pile.
Effectuez le *Tourner à gauche*.



5/ Effectuez les 2 déplacements restants : *Arrière droite* puis *Tout droit*.
La vache a enfin fini son tour.

Réorientation

Si la vache, à partir de 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 alors elle est bloquée par l'obstacle et doit tenter à nouveau le même déplacement à partir des nouvelles orientations suivantes : demi-tour, puis rotation d'un cran dans le sens horaire jusqu'à trouver une issue.

Si aucune issue n'est possible, elle reste sur place et perd son déplacement.

Annexion et bonus

La vache annexe chaque case sur laquelle elle se déplace (elle n'est donc pas concernée par la jachère). Posez une parcelle de sa couleur, enlevez la vôtre si besoin. Si elle se déplace sur une grange (même lui appartenant déjà), la vache tire un bonus et l'enclenche en mode retour de bâton.

En co-op, entrer en contact avec la clôture d'un partenaire peut provoquer une annexion si des parcelles sont entourées par les clôtures ET des champs. Sinon c'est une coupure.

Coupure

Si la vache entre en contact avec une clôture **non protégée**, la clôture est coupée.



La vache doit aller tout droit, mais la **protection** de clôture l'en empêche.



1^{re} réorientation : 180°. Le bord du terrain bloque la vache, mais la clôture n'est pas protégée : elle est coupée.



2^e réorientation un cran à droite : bloquée par le bord du terrain.



3^e réorientation : ça passe, la vache prend la case.



BONUS

Récoutez les bonus comme dans le mode normal. Cependant, en mode solo/co-op, ils risquent de vous exploser à la figure.

Au moment de jouer un bonus, piochez une carte *Vache folle* (que vous défaussez juste après) et regardez le nombre inscrit au milieu :



- Si votre clôture actuelle est **plus longue ou égale** à ce nombre, jouez le bonus normalement.
- Si elle est plus courte, jouez-le en mode *Retour de bâton*.

Lorsque la vache déclenche un bonus, vous subissez toujours ses effets en mode *Retour de bâton*.

BONUS MODE NORMAL

Pour ce mode de jeu, les règles de certains bonus ont été adaptées. Pour les bonus ne figurant pas dans cette liste, les règles décrites pages 6 s'appliquent normalement.

Ornière

La vache ne se déplace pas.

Surcharge

La vache est bloquée par la clôture, qui est bien sûr **protégée** sur toute sa longueur. Voir *Réorientation*.

Chien de garde

Le chien garde votre champ. La vache ne peut y pénétrer, elle est bloquée. Voir *Réorientation*.

Pot de vin

Non modifié, mais il est interdit de prendre la parcelle où se trouve la vache.

BONUS MODE RETOUR DE BÂTON

Nitro

Piochez 1 ou 2 cartes *Vache folle*. Placez-les à la suite des déplacements à effectuer par la vache.

Ornière

Vous (ou le joueur suivant) perdez 2 déplacements au prochain tour.

Bottes de Foin

Choisissez un des tracteurs. Placez la 1^{re} botte de foin sur un des 3 chemins libre autour de lui, au choix. Pour 2 bottes de foin, posez la seconde 1 chemin plus loin. En cas de manque de place, essayez encore 1 chemin plus loin...

Dynamite

La vache fait exploser tout ce qui est sur sa case : clôture (ce qui entraîne sa coupure), botte de foin et grange.

Surcharge

Enlevez votre clôture (ou celle du prochain joueur) sur toute sa longueur.

Chien de garde

Protège les parcelles de la vache contre les annexions, immédiatement et jusqu'au début du prochain tour du joueur (ou de la vache) qui a joué le bonus. Attention, il peut vous empêcher de capturer la vache.

Hélicoptère

La vache vole sur la case de son champ la plus éloignée d'elle (si plusieurs cases, choisissez) sans couper d'éventuelles clôtures au passage. Son orientation est inversée.

Pot de Vin

Perdez, au profit de la vache, une parcelle (au choix) qui touche une des siennes, avec les restrictions de discrétion habituelles (voir page 6).





FIN DE PARTIE

Dès que la vache atteint 12 parcelles ou si vous êtes éliminé(s) (voir Annexion → Élimination), vous perdez immédiatement la partie.

Si vous enfermez la vache dans une annexion ET que cette annexion vous permet de poser au moins 3 parcelles, vous avez gagné.

Score

Calculez la différence entre votre nombre de parcelles et celui de la vache et référez-vous au tableau des victoires ci-dessous.

Tableau des victoires

20 ou plus	Champion UFC incontesté
15 à 19	Champion UFC en herbe
10 à 14	Crazy Farmer
5 à 9	Ça commence à ressembler à quelque chose
1 à 4	Un peu petit bras, continuez d'essayer
0	Est-ce que vous pensez vraiment que c'est une victoire ?
Moins de 0	Vous avez gagné, mais vous avez quand même perdu...

Exemple : 20 (joueur(s)) - 3 (vache) = 17

TUILES SCÈNES DE GROUPE

Guérilla Poubelle, Justin(e), Jodie Faster, Diego Pallavas, Charly Fiasco et les Ludwig Von 88 vont faire rugir leurs instruments plus fort que les moteurs de nos joueurs.

En début de partie, posez une ou plusieurs tuiles Scène en bordure du terrain, sur des cases vides. Ces cases deviennent imprenables pour toute la partie. Tout tracteur passant à une distance d'un croisement ou moins tire une carte Bonus qu'il doit jouer immédiatement, même si ça ne l'arrange pas... Si la carte ne peut pas être jouée, défaussez la.

Attention ceci peut entraîner des parties courtes et totalement incontrôlables !

Ah la magie des festivals de musique, la furie des fosses en transe, le frisson des décibels titillant les oreilles... Et pour être complètement dans l'ambiance, scannez le QR code au dos de la tuile pour écouter une playlist de chansons du groupe !

CRÉDITS

Auteurs :	Jérémie Chassaing & Quentin de Cagny
Éditeur :	The Freaky 42
Illustratrice :	ChaBD
Communication :	Kévin Jost
Mise en page :	Maxime Baillon

Remerciements des auteurs :

Marine et Roman, Léonie, Zach et Aglaé, Alexis Jacquet et Manon David, Julien Marcland, Pier Pow, Quentin Francotté, Juliette Chesnais, Nicolas Boulenger et Nataliya Hrynchyshyn, Thomas Richard, Ludo, Jab, Jérémy Corbet, Guérand Retout, Émile Feltesse, Alex Blanchard, Manu Leduc, Marie Eynard, Gizmo, Clotilde Bayeulle, Nicolas Dufailly, Régis Rallo, Iris Launay, Stéphane Bogard, les Pigs !, Pierre Scelles, Grégory Isabelli, Cyril Harper, Andrew Smith, Cyril Golovtchan.

Remerciements de l'éditeur :

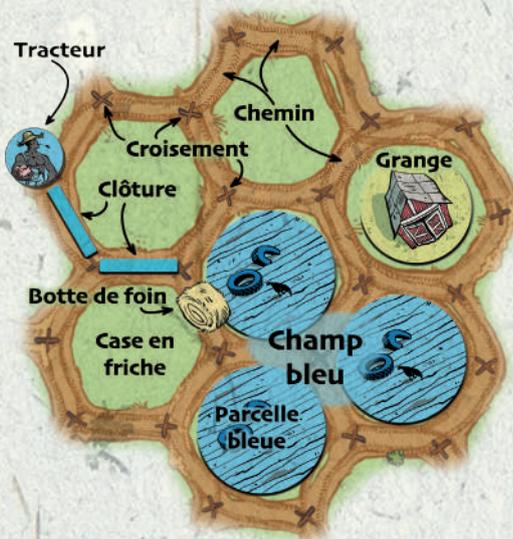
L'éditeur remercie, Axel K. et Olivier D., Melvin Z à l'origine du design dont les conseils nous ont mis sur la voie, Borderlines, Myke, le Drink Doctor et Thyll Games toujours présent depuis le début ! L'équipe ludique qui tient une place particulière dans nos pitis cœurs. Nos familles & proches qui nous supportent alors qu'on passe autant de temps sur des projets de frappés. Un spécial de Gab à Nathan et de PY à Colin qui, s'ils ne le savent toujours pas, sont une source d'inspiration et une motivation de chaque instant.

Jeu fièrement produit en France par les petites mains aux grands poils de VictoriaGame utilisant au maximum des matériaux recyclés..



PETIT GUIDE POUR UNE PARTIE STANDARD

LE PATOIS LOCAL



MISE EN PLACE

Pour une partie standard à 4 joueurs (pour les parties à 2 et 3 voir page 2) :

- Chaque joueur prend 20 clôtures et 9 parcelles.
- Jouez d'abord avec seulement les cartes *Bonus de base* (page 6).
- Piochez chacun 3 *Bonus* mais n'en gardez qu'un seul, au choix.
- Placez la carte *Fin de partie* au hasard parmi les 8 derniers *Bonus*.
- Jouez chacun votre tour. Au 1^{er} tour, choisissez de quel coin de votre 1^{re} parcelle vous partez.



TIREZ DES CLÔTURES DERRIÈRE VOTRE TRACTEUR

- 3 déplacements de base / tour.
- Accélération : 4 clôtures ou + en début de tour → + 1 déplacement.
- Déplacements obligatoires, mais retours en arrière possibles.
- 5 déplacements max / tour.

ENCLERGEZ DES CASES POUR LES ANNEXER À VOTRE CHAMP ET PRENEZ DES BONUS DANS LES GRANGES

Dès que votre clôture relie 2 points de votre champ :

- Posez vos parcelles et remplacez celles des adversaires.
- La clôture ne sert plus, retirez-la entièrement.
- Bonus : gagnez-en 1 par grange présente (2 par grange adverse). Ils sont jouables immédiatement ou plus tard pendant l'un de VOS prochains tours. 6 max. en main en fin de tour.

Finissez ensuite vos déplacements.

COUPEZ LES CLÔTURES DE VOS ADVERSAIRES

- Lorsque vous touchez une clôture adverse, elle est coupée.
- Enlevez-la immédiatement et entièrement.
- **Protection** : votre tracteur et les 2 clôtures derrière lui (si elles existent) sont un **OBSTACLE** infranchissable pour les autres joueurs et sont donc protégées des coupures.
- 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.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur pose sa dernière parcelle ou tire la carte *Fin de Partie*.

Le vainqueur est alors celui qui a le plus grand champ.

RESTE DU MATÉRIEL



Tracteurs



Cartes Bonus de base



Jetons
Botte de foin



Clôtures



Carte
Fin de partie