

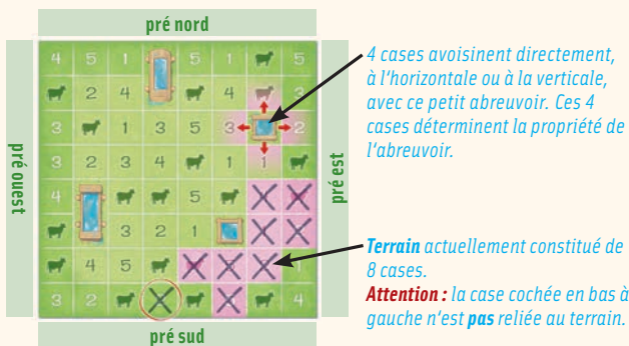
Contenu

1 bloc de jeu et 2 dés

Les joueurs jouent à tour de rôle et lancent les dés. Si un joueur lance **deux chiffres**, il ne peut marquer qu'une case sur la feuille. Mais s'il lance **un chiffre et une vache** (voire deux vaches), il peut marquer **deux** cases, ce qui présente le plus souvent un avantage.

À la fin de la partie, des points sont marqués dans trois cas :

- 1.) **Pour les prés du pourtour** : chacun des quatre prés du pourtour (pré nord, pré est, pré sud, pré ouest) comprend les 8 cases au bord de la zone de jeu, les deux cases d'angle incluses. Les cases des prés sont faciles à reconnaître grâce à l'herbe vert foncé et aux chiffres blancs.
- 2.) **Pour la propriété d'abreuvoirs** : les cases immédiatement voisines de chaque abreuvoir, horizontalement et/ou verticalement (pas diagonalement), sont déterminantes pour la possession d'un abreuvoir.
- 3.) **Pour les terrains** : si 5 cases ou plus d'un joueur sont reliées à l'horizontale et/ou à la verticale, elles sont considérées comme terrains (les liaisons diagonales ne comptent pas). **Remarque** : les cases tout à fait au bord peuvent aussi faire partie des terrains.



Préparation du jeu

Le bloc de jeu est posé au centre de la table. Un crayon est aussi nécessaire. Un joueur joue avec les croix, l'autre avec les cercles. On tire au sort pour savoir qui commence. Détachez doucement la première page du bloc (récapitulatif des points) et posez-la bien visiblement à côté. Gardez-la pour d'autres parties.

Déroulement de la partie

Quand c'est le tour d'un joueur, il prend deux dés et les lance. Il a **deux** essais. Après le premier lancer, il peut reprendre un nombre de dés au choix, un, les deux, ou aucun. Ensuite, le joueur **doit** marquer une ou deux cases sur la feuille. Trois cas sont possibles :

Le joueur a lancé deux vaches

Le joueur doit marquer **précisément deux** cases vache (libres) au choix n'importe où sur la feuille. **Remarque** : s'il ne restait qu'une seule case vache libre, le joueur ne marque que cette case.

Le joueur a lancé deux chiffres

Le joueur doit marquer **précisément une case** sur la feuille qui correspond à un des deux chiffres. Le joueur est entièrement libre de décider quelle case correspondante (encore libre) il marque. **Remarque** : s'il n'y avait plus de case libre correspondante, le joueur ne marque rien. Pas de chance.

Le joueur lance une vache et un chiffre

Le joueur doit en tout cas marquer **au moins une case**, soit une case vache, soit une case avec le chiffre obtenu. Le joueur peut décider librement lequel des deux il souhaite marquer, la vache ou le chiffre. Mais le joueur peut, s'il le souhaite (et si c'est possible) utiliser les deux, la vache **et** le chiffre obtenu, et donc marquer deux cases correspondantes – à condition que les deux cases, donc la case vache et la case du chiffre obtenu, soient **séparées d'exactly une case**, à l'horizontale, à la verticale, ou en diagonale.

Attention : une case abreuvoir peut se trouver entre les deux cases marquées.



Exemples :

À gauche : Tim a lancé une vache et un 3. Entre les deux cases marquées se trouve exactement une case d'écart (à la verticale).

À droite : Tim a lancé une vache et un 4. Entre les deux cases marquées se trouve exactement une case d'écart (en diagonale). On saute l'abreuvoir.



Quand le joueur a marqué la ou les deux cases, c'est au tour de l'autre joueur de lancer les dés. On continue à jouer comme décrit.

Attention : les cases abreuvoir ne peuvent jamais être marquées. Les abreuvoirs séparent le cas échéant des terrains.

Fin de la partie

La partie se termine quand, après l'action d'un joueur, **aucune case vache** n'est plus libre ou si au total, il ne reste plus que **5 cases chiffre libres**. Ensuite, on compte les points.

Comptage des points

- ➔ 3 points sont attribués pour chaque pré du pourtour (nord, est, sud, ouest). Les points sont attribués au joueur qui a marqué **plus** de cases dans le pré concerné que l'autre joueur.
- ➔ Un grand abreuvoir rapporte **4 points**, un petit **2 points**. Les points sont attribués au joueur qui a marqué **plus** de cases directement voisines de l'abreuvoir correspondant (attendant à l'horizontale et à la verticale – pas en diagonale) que l'autre joueur.
- ➔ Si un **terrain** comprend **au moins 5 cases reliées**, **2 points sont attribués**. 5 points sont attribués pour au moins 10 cases. 12 points sont attribués pour au moins 15 cases. Et 20 points sont attribués pour au moins 20 cases. **Attention :** si un joueur possède plusieurs terrains, il obtient des points pour **chacun** de ces terrains.



Exemple :

*Sarah (les croix) a la majorité dans le pré sud (= 3 points). Elle possède le grand abreuvoir du haut (= 4 points) et le petit abreuvoir du bas (= 2 points). Elle obtient 12 points pour son terrain (18 cases). Sarah a obtenu **21 points** au total. Tim (les cercles) a la majorité dans les prés nord et ouest (3 points pour chacun) et possède le grand abreuvoir à gauche (= 4 points). Il obtient 2 et 5 points pour ses deux terrains. Il a donc obtenu **17 points** au total.*

Récapitulatif des points

Prés du pourtour	chacun	3 points
Abreuvoirs	petit	2 points
	grand	4 points
Terrains	à partir de 5	2 points
	à partir de 10	5 points
	à partir de 15	12 points
	à partir de 20	20 points

Variante pro

Le déroulement de la partie est exactement le même, donc comme déjà décrit. Dès que **9 vaches** sont marquées au total sur le bloc, on calcule un score intermédiaire. Seules les **cases doubles** sont comptées ici.

- ➔ Précisément **deux** cases (jamais plus) d'un joueur attendant à l'horizontale ou à la verticale constituent **une** case double. Pour chaque case double qu'un joueur possède, il obtient 2 points. Après ce score intermédiaire, on continue à jouer tout à fait normalement. À la fin de la partie, les cases doubles n'apportent plus de points.



2 cases doubles différentes