

INLEIDING

Op de weidse vlakte van Cania voeden twee broers hun dieren op.

De een houdt **WABBITS** en bouwt voor hen **lange, rechte afsluitingen**. Hij is ervan overtuigd dat deze vorm hen kalmeert, waardoor ze zich beter voortplanten.

De ander houdt **GOBBALLS** en bouwt voor hen **L-vormige afsluitingen**. Hij denkt dat deze vorm hun vacht sneller laat groeien.

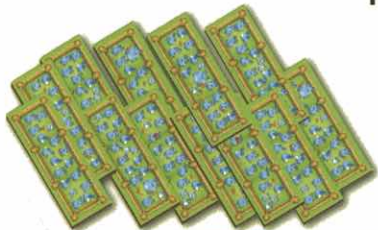
Iedere lente kibbelen de broers over wie er waar mag bouwen, en wie het beste gras krijgt. Omdat ze het nooit eens raken, kan de een altijd minder afsluitingen bouwen dan de ander, en dat komt hun relatie niet ten goede.

Help hen om het uit te vechten!

ONDERDELEN



12 WEIDE TEGELS



12 RECHTE TEGELS: WABBIT AFSLUITINGEN



12 L-VORMIGE TEGELS: GOBBALL AFSLUITINGEN

DOEL VAN HET SPEL

De spelers kruipen in de huid van een van de broers, en willen het laatste woord hebben. Het is je doel om **meer afsluitingen te bouwen dan je tegenstander!** Aan het einde van de ronde krijg je strafpunten voor elke ongebouwde afsluiting die je nog overhebt. **Daarna wissel je van rol. Na twee rondes wint de speler met de minste strafpunten.**

VOORBEREIDING

De jongste speler neemt de **WABBIT** afsluitingen en is de startspeler.

De andere speler neemt de **GOBBALL** afsluitingen.

Verspreid de **WEIDE** tegels willekeurig over de tafel. Hou het midden van de tafel vrij. Dit is het gebied waarin beide spelers de **WEIDE** uitbouwen en hun afsluitingen bouwen.

INTRODUCTION

Dans les vastes plaines de Cania, deux frères élèvent des animaux.

Celui qui élève des **WABBITS** préfère leur construire des **enclos longs et droits**. Il est persuadé que cela les rassure et qu'ils se reproduisent mieux.

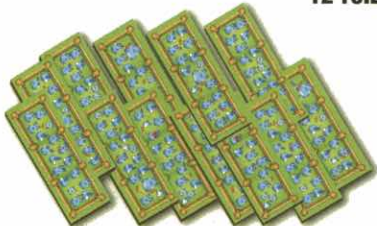
Celui qui élève des **BOUFTOUS** préfère leur construire des **enclos angulaires**. Il estime que cela les stimule et que leur poil pousse mieux.

À chaque printemps, les frères se disputent pour savoir qui plantera ses enclos à quels endroits, pour avoir la meilleure herbe. Comme ils ne sont jamais d'accord, il y en a toujours un qui construit moins d'enclos que l'autre et ceci pèse sur leurs relations. **Aidez-les à se départager!**

MATÉRIEL



12 TUILES PATEAU : PRAIRIE



12 TUILES DROITES : ENCLOS DE WABBITS



12 TUILES ANGULAIRES : ENCLOS DE BOUFTOUS

BUT DU JEU

Vous allez tour à tour prendre la place d'un des frères et tenter d'avoir le dernier mot.

Votre but est de **construire plus d'enclos que votre adversaire!** Pour chaque enclos que vous n'avez pas construit à la fin d'une manche, vous recevez des points de pénalité.

Puis vous changez de rôles. À la fin des deux manches, celui qui a le moins de points de pénalité remporte la partie.

MISE EN PLACE

Le plus jeune joueur prend les enclos de **WABBITS**. C'est lui qui jouera le premier.

Son adversaire prend les enclos de **BOUFTOUS**.

Étalez les tuiles **PRAIRIES** sur la table, sans les ordonner. Conservez le centre de la table vide, car c'est ici que les deux joueurs vont délimiter la **PRAIRIE** sur laquelle ils construiront leurs enclos.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over **2 rondes**. Elke ronde bestaat uit **2 fases**:

- 1) DE WEIDE UITBOUWEN
- 2) AFSLUITINGEN BOUWEN

EERSTE RONDE

1) DE WEIDE UITBOUWEN

De startspeler neemt een **WEIDE** tegel en legt hem in het midden van de tafel. De spelers kiezen dan elk om beurt een **WEIDE** tegel en verbinden deze met de **WEIDE** tegels die er al liggen. Daarbij gelden de volgende regels:

 Nieuwe tegels moeten **minstens één zijde delen** met een bestaande tegel (niet enkel een hoekpunt).

Je mag **geen bestaande tegels overlappen**.

 De Weide is **volledig als alle Weidetegels** in het midden van de tafel zijn gelegd.

x12

2) AFSLUITINGEN BOUWEN

De speler met de **WABBITS** is **altijd als eerste** aan de beurt. Hij bouwt een van zijn afsluitingen op de **WEIDE**, waarbij hij exact 3 vakjes bedekt.

Daarna bouwt de speler met de **GOBBALLS** een afsluiting op de **WEIDE**, waarbij hij exact 3 vakjes bedekt. Zo gaat het spel verder en zijn de spelers afwisselend aan de beurt.

Bij het bouwen van afsluitingen gelden de volgende regels:



Nieuwe afsluitingen mogen nooit een bestaande afsluiting **bedekken of overlappen**.

Ze moeten **correct op de Weide** geplaatst worden en mogen vakjes niet deels bedekken.



Ze **mogen niet** over een rand van de Weide hangen.

Ze **mogen geen** gaten in de Weide overbruggen.

De spelers bouwen om de beurt hun afsluitingen, tot er geen afsluitingen meer op de **WEIDE** passen.

Als een van de spelers geen afsluitingen meer kan bouwen, mag de ander nog verderspelen.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

La partie se joue en **2 manches**. Chaque manche se déroule en **2 étapes** :

- 1) LA DÉLIMITATION DE LA PRAIRIE
- 2) LA CONSTRUCTION DES ENCLOS

PREMIÈRE MANCHE

1) DÉLIMITER LA PRAIRIE

Le premier joueur choisit une tuile **PRAIRIE** et la place au centre de la table. Puis, chacun son tour, chaque joueur va choisir une tuile **PRAIRIE** et la connecter aux tuiles **PRAIRIE** déjà en place, en respectant les règles suivantes :

 Une tuile doit être **en contact avec au moins un carré** d'une autre tuile (jamais en diagonale).

Une tuile **ne doit pas en chevaucher** une autre.

 La prairie est **terminée quand toutes les tuiles Prairie** sont en jeu au centre de la table.

x12

2) CONSTRUIRE LES ENCLOS

C'est toujours celui qui élève les **WABBITS** qui **joue le premier**. Il place l'un de ses enclos sur la **PRAIRIE**, recouvrant exactement 3 cases.

Puis l'éleveur de **BOUFTOUS** place à son tour l'un de ses enclos sur la **PRAIRIE**, en recouvrant exactement 3 cases ; et ainsi de suite.

La construction des enclos doit respecter les règles suivantes :



Une tuile Enclos ne peut ni **recouvrir** ni **chevaucher** une autre tuile Enclos.

Une tuile Enclos doit être **correctement placée** sur la prairie (ne pas chevaucher des cases).



Une tuile Enclos **ne peut pas sortir** de la limite de la prairie.

Une tuile Enclos **ne peut pas recouvrir** un trou formé dans la prairie.

L'un après l'autre, les joueurs continuent de placer leurs enclos jusqu'à ce qu'aucun ne puisse en poser un supplémentaire.

Si l'un des deux joueurs ne peut plus placer d'enclos, l'autre continue.

EINDE VAN DE EERSTE RONDE

Als er geen afsluitingen meer geplaatst kunnen worden, eindigt de eerste ronde.

STRAFPUNTEN VAN DE EERSTE RONDE

De spelers tellen de overgebleven afsluitingen die ze NIET konden bouwen.
De speler met de **WABBITS** krijgt **1 strafpunt** voor elke overgebleven afsluiting.
De speler met de **GOBBALLS** krijgt **2 strafpunten** voor elke overgebleven afsluiting.
Noteer de scores van de eerste ronde.

TWEEDE RONDE

Verwijder alle **WABBIT** tegels, **GOBBALL** tegels en **WEIDE** tegels van het midden van de tafel. In ronde twee bouwen jullie een nieuwe **WEIDE** uit.
De spelers ruilen nu hun tegels. De speler die in de eerste ronde speelde met de **GOBBALLS** krijgt nu de **WABBITS** en andersom.

De tweede ronde verloopt exact als de eerste. Ook nu start de speler met de **WABBITS**.
Als er geen afsluitingen meer geplaatst kunnen worden, eindigt de tweede ronde.
Strafpunten worden op dezelfde manier berekend als in de eerste ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Aan het einde van de tweede ronde tellen de spelers hun strafpunten van de beide rondes bij elkaar op. **De speler met de laagste score wint!**

Is er een gelijkspel, dan vergelijken jullie de scores van jullie **WABBIT** rondes en wint de speler met de laagste score. Is er nog steeds een gelijkspel, dan delen jullie de overwinning.

SPELREGELS VOOR 4 SPELERS

Bij het bouwen van afsluitingen worden de broers soms bijgestaan door hun echtgenotes. Nu zijn het de koppels die bekvechten over de plaatsing van hun afsluitingen...

Met 4 spelers wordt het spel in teams van 2 gespeeld. De spelers die gekruist tegenover elkaar zitten, spelen samen. Op die manier zijn de teams afwisselend aan de beurt.

Elke speler neemt 6 afsluitingen van de diersoort waarvoor ze zorgen.

De spelers bouwen de **WEIDE** op, te beginnen met een van de spelers met de **WABBITS**. Daarna gaat het spel in wijzerzin verder. De spelers bouwen om de beurt afsluitingen op de **WEIDE**, en ook hierbij is een van de spelers met de **WABBITS** als eerste aan de beurt.

BELANGRIJK: Spelers van hetzelfde team mogen niet met elkaar overleggen bij het bouwen van de afsluitingen. Ze mogen echter wel zeuren en klagen als ze vinden dat hun teamgenoot een slechte zet heeft gedaan.

Aan het einde van de eerste ronde wisselen de teams van afsluitingen.

Aan het einde van elke ronde worden de strafpunten net als in een spel met 2 berekend.

Aan het einde van het spel wint het team met de laagste score!

FIN DE LA PREMIÈRE MANCHE

Quand il n'est plus possible de poser d'enclos, la 1^{re} manche prend fin.

DÉCOMPTE DE POINTS INTERMÉDIAIRE

Chaque joueur compte les enclos qu'il n'a PAS pu construire.
Celui qui élève les **WABBITS** compte **1 point** pour chaque enclos qu'il n'a pas construit.
Celui qui élève les **BOUFTOUS** compte **2 points** pour chaque enclos non construit.
Retenez ce décompte intermédiaire.

SECONDE MANCHE

Retirez toutes les tuiles (**WABBITS**, **BOUFTOUS**, **PRAIRIE**) du centre de la table, car une nouvelle **PRAIRIE** est délimitée pour la seconde manche.
Les joueurs échangent leurs tuiles respectives (celui qui élevait les **BOUFTOUS** va maintenant s'occuper des **WABBITS** et inversement).

La **seconde manche** se joue exactement comme la première et c'est toujours le joueur qui élève les **WABBITS** qui commence.

Une fois que tous les enclos ont été construits, on effectue le décompte des enclos qui n'ont pas été posés, comme à la fin de la première manche.

FIN DE PARTIE

À la fin de la seconde manche, chaque joueur additionne le total des points accumulés sur les deux manches. **Le joueur qui a le score le moins élevé l'emporte !**

En cas d'égalité, celui qui a eu le plus faible score en élevant les **WABBITS** gagne. S'il y a encore égalité, c'est un match nul.

JOUER À BROTHERS À 4

Parfois, les frères sont aidés par leurs épouses pour construire leurs enclos. La querelle se propage à leurs femmes et ce sont les deux couples qui se disputent autour de la position des enclos...

Pour jouer à 4, faites 2 équipes de 2 joueurs. Prenez place autour de la table de manière alternée, de façon à ce qu'entre deux joueurs d'une même équipe se trouve toujours un joueur de l'équipe adverse.

Chaque joueur prend 6 enclos des animaux qu'il élève.

En commençant par l'un des joueurs qui élèvent les **WABBITS**, puis chacun leur tour dans le sens horaire, les joueurs vont délimiter la **PRAIRIE**. Ensuite, toujours en commençant par un éleveur de **WABBITS**, les joueurs vont poser un enclos chacun leur tour sur la **PRAIRIE**.

ATTENTION : les joueurs d'une même équipe n'ont pas le droit de se parler pour indiquer où poser leurs enclos respectifs. (Ils ont uniquement le droit de râler l'un sur l'autre s'ils trouvent que leur partenaire a mal joué.)

À la fin de la première manche, les équipes échangent de type d'enclos.

À la fin d'une manche, le décompte des points est identique à celui de la version 2 joueurs.

À la fin de la partie, l'équipe ayant le moins de points l'emporte !



SAMENVATTING

1) DE WEIDE UITBOUWEN

Leg om de beurt **WEIDE** tegels, te beginnen met de speler met de **WABBITS**, tot alle **WEIDE** tegels uitgespeeld zijn.

2) AFSLUITINGEN BOUWEN

Leg om de beurt je afsluitingen, te beginnen met de speler met de **WABBITS**. Blijf afsluitingen bouwen tot geen van de spelers er nog kan leggen.

3) STRAFPUNTEN TELLEN

Tel de strafpunten voor elke afsluiting die jullie niet konden bouwen:

- **1 strafpunt** voor elke overgebleven afsluiting van de **WABBITS**
- **2 strafpunten** voor elke overgebleven afsluiting van de **GOBBALLS**

4) VAN ROL WISSELEN

Speel een tweede ronde met de afsluitingen van de andere diersoort. Bouw een nieuwe **WEIDE** uit, bouw je afsluitingen, en tel je strafpunten.

Tel je strafpunten van beide rondes bij elkaar op. De speler met de laagste score wint!

HET TEAM

Spelontwerp: Christophe Boelinger

Illustraties: Xavier Houssin

Grafisch Ontwerp: Romain Libersa en Justine Levasseur

Agentschap: Forgenext



RÉCAPITULATIF

1) DÉLIMITEZ LA PRAIRIE

Posez une tuile **PRAIRIE** chacun votre tour, en commençant par l'éleveur de **WABBITS**, jusqu'à ce que la **PRAIRIE** soit complète.

2) CONSTRUISEZ VOS ENCLOS

Posez un enclos chacun votre tour, en commençant par l'éleveur de **WABBITS**, jusqu'à ce qu'aucun joueur ne puisse en poser un supplémentaire.

3) COMPTEZ LES POINTS

Pour chaque enclos que vous n'avez pas pu placer, comptez vos points :

- **1 point** par enclos de **WABBITS** restant
- **2 points** par enclos de **BOUFTOUS** restant

4) ÉCHANGEZ LES RÔLES

Refaites une manche en jouant avec les autres enclos. Délimitez une nouvelle **PRAIRIE**, construisez vos enclos, comptez vos points.

Le joueur avec le moins de points à la fin de la 2e manche l'emporte !

CRÉDITS

Auteur : Christophe Boelinger

Illustrateur : Xavier Houssin

Graphisme : Romain Libersa et Justine Levasseur

Agence : Forgenext