

Por 4 ludantoj, printu :

- dufoje la paĝojn 2 kaj 3.
- unufoje la 4an paĝon.

Pour 4 joueurs, imprimer :

- 2 fois les pages 2 et 3
- 1 fois la page 4



koko



kokino



2 kokidoj



koko



kokino



2 kokidoj



koko



kokino



2 kokidoj



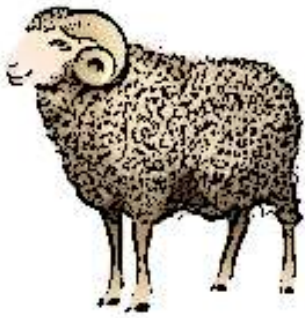
kokino



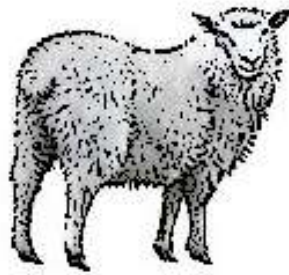
kokino



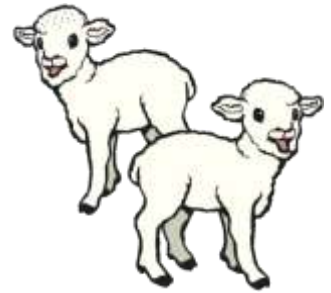
2 kokidoj



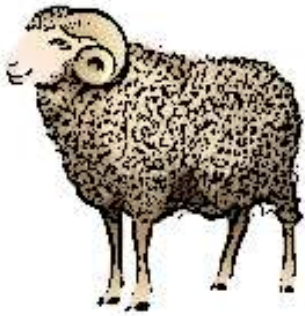
Ŝafo



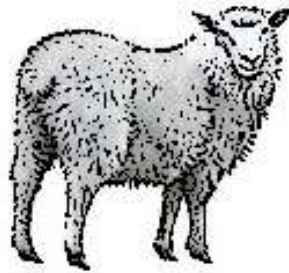
Ŝafino



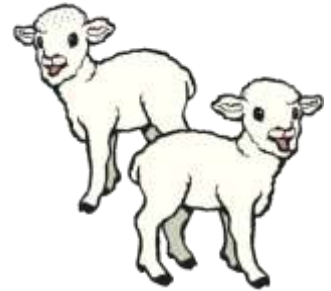
2 Ŝafidoj



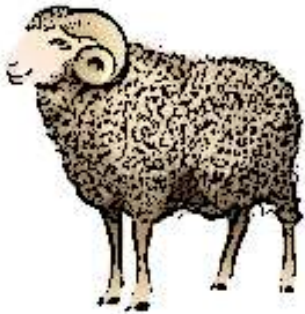
Ŝafo



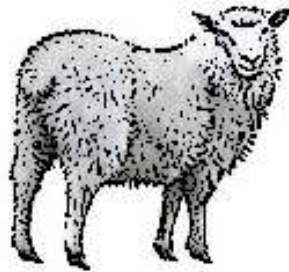
Ŝafino



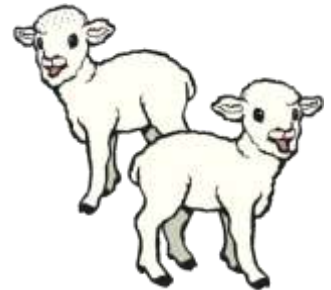
2 Ŝafidoj



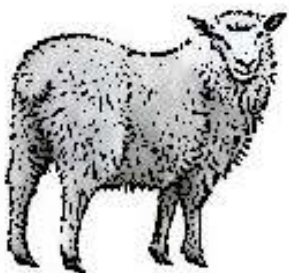
Ŝafo



Ŝafino



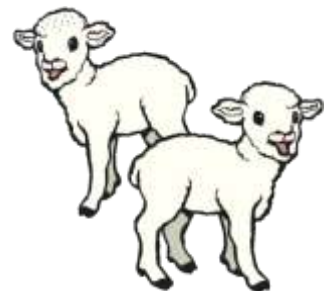
2 Ŝafidoj



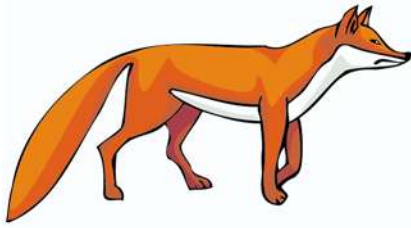
Ŝafino



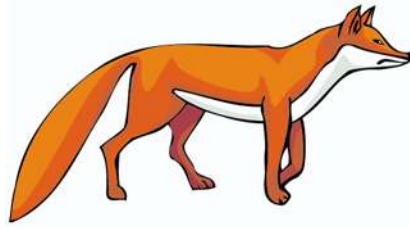
Ŝafino



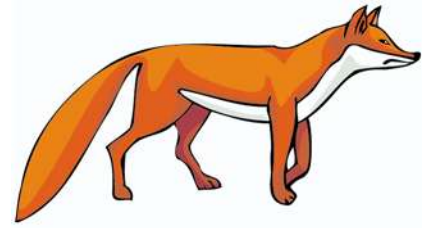
2 Ŝafidoj



vulpo



vulpo



vulpo



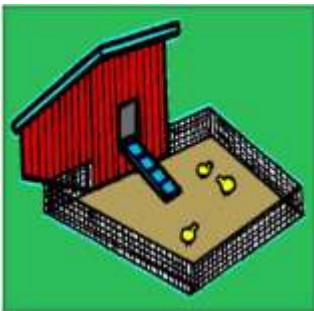
lupo



lupo



lupo



kokejo



kokejo



hundo



ŝafejo



ŝafejo



hundo

Ludreguloj

Bredado

La ludocelo :

Celas bredi ŝafojn aŭ kokojn. La bredisto kiu amasigas la plej gravan brutaron gajnas.

Preparo antaŭ la ludo :

Ĉiu ludanto ricevas unu karton aŭ "ŝafejo" aŭ "kokejo".

Estas pli bone sed ne devige kiam ŝafejo situas inter du kokejoj, kaj kokejo inter du ŝafejoj.



Laŭ la nombro de la ludantoj, kalkulu kartojn laŭ la tabelo.

	Ŝafo	Koko	Ŝafino	Kokino	Ŝafidoj	Kokidoj	Lupo	Vulpo	Hundo
Ĝis 4 ludantoj	6	6	10	10	8	8	3	3	2
Ĝis 8 ludantoj	12	12	20	20	16	16	6	6	4

Disdonu po 3 kartojn. La sekvanta karto estas sternita averse sur tablo, ĝi iĝas la ĵetstako. La ceteraj kartoj provizos dorsflanke talonon sur tablo apud la ĵetstako.

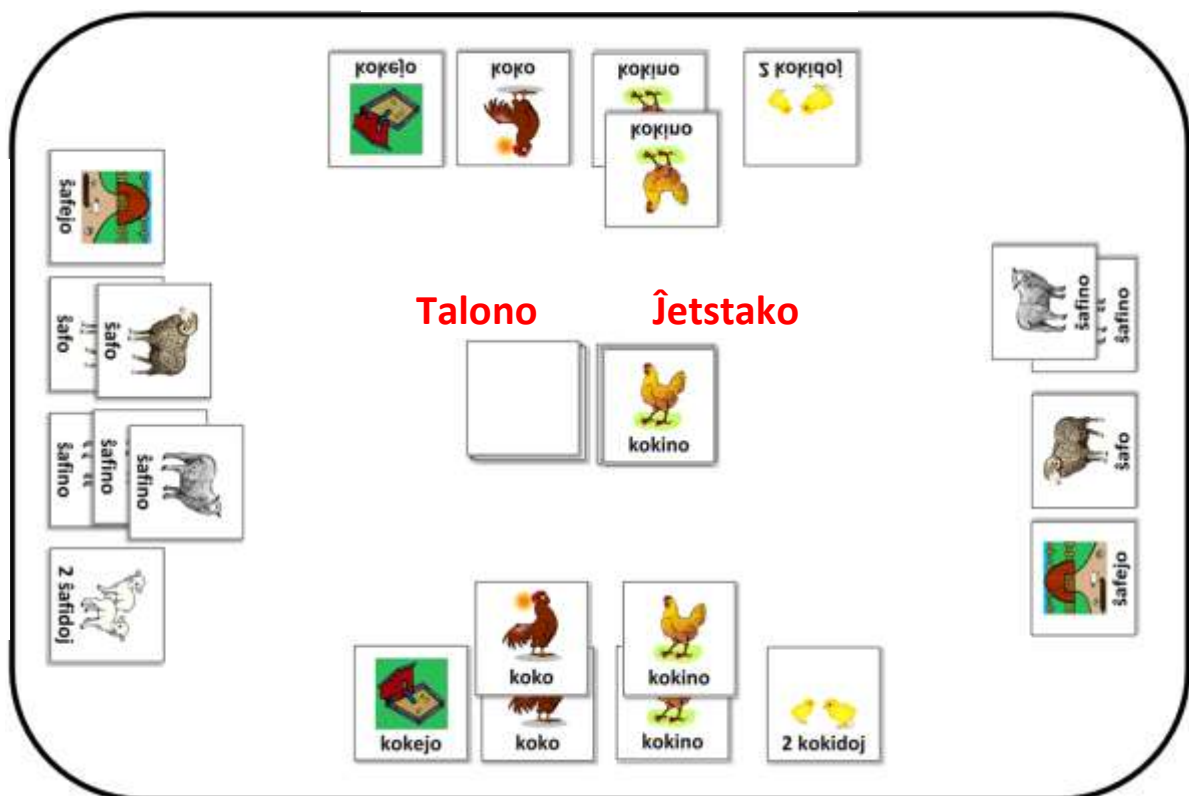
Por ludi :

- La ludanto elprenas karton : li povas preni la supran karton el la talono aŭ la videblan karton el la ĵetstako (krom lupo, vulpo kaj hundo, vidu detaloj poste).
- El siaj 4 kartoj kiujn li tenas enmane, la ludanto elektas karton por ludi. Li averse metas ĝin :
 - En sian brutaron aŭ
 - Sur la ĵetstakon aŭ
 - Sur brutaron de alia ludanto por atako, nur per lupo aŭ vulpokarto

La ludantoj ludas laŭvice ĝis la elĉerpiĝo de la talono.

Brutaro de la 3a ludanto

Brutaro de la 4a ludanto



Brutaro de la 2a ludanto

Brutaro de la 1a ludanto

Aldonaj detaloj por apartaj kartoj :



Ĥafidokarto :

La ludanto rajtas aldoni ŝafidkarton en sian brutaron, nur se li jam posedas minimume unu ŝafon kaj unu ŝafinon.



Kokidokarto :

La ludanto rajtas aldoni kokidkarton en sian brutaron, nur se li jam posedas minimume unu kokon kaj unu kokinon.



Lupokarto :

Eblas ataki ŝafaron de alia ludanto per lupkarto. La atakanto elektas viktiman karton en la atakata ŝafaro.

- Kiam la atakita ludanto ne havas hundon por kontraŭstari, li forlasu la "viktiman" karton kaj la lupkarton sur la ĵetstakon.
- Kiam la atakata ludanto havas hundon, li uzas ĝin por savi sian atakitan karton. Li forlasu la lupkarton kaj la hundkarton sur la ĵetstakon. Tiu kaze, la atakita ludanto prenas karton el la talono por rehavi 3 kartojn enmane.

Estas malpermesite elpreni lupkarton el la ĵetstako.



Vulpokarto :

Eblas ataki kokaron de alia ludanto per vulpkarto. La vulpatako okazas sur kokaro sammaniere kiel la lupatako sur ŝafaro. Estas malpermesite elpreni vulpkarton el la ĵetstako.



Hundokarto :

La hunda karto ebligas kontraŭstari lupa atako aŭ vulpa atako. Post la uzado de la karto, endas forlasi ĝin sur la ĵetstako kaj elpreni karton el la talono por anstataŭi ĝin.

Estas malpermesite elpreni hundkarton el la ĵetstako.

Fino de la partio :

La ludo daŭros ĝis la elĉerpiĝo de la talono. Tiam, ĉiuj ludantoj kalkulas sian brutaron.

Atentigo : ŝafidaj karto kaj kokidaj karto valoras duoble.

La bredisto kiu havas la plej gravan brustaron gajnas.

Règles du jeu

Bredado

Le but du jeu :

Il s'agit de faire un élevage de poulets ou de moutons. L'éleveur qui obtient le plus important cheptel gagne la partie.

Préparation du jeu :

Chaque joueur reçoit soit une carte "bergerie" soit une carte "poulailler".

Il vaut mieux placer poulaillers et bergeries alternativement, mais ce n'est pas obligatoire.



En fonction du nombre de joueurs, préparer le nombre de cartes selon le tableau suivant.

joueurs	bélier	coq	brebis	poule	agneau	poussin	loup	renard	chien
jusqu'à 4	6	6	10	10	8	8	3	3	2
jusqu'à 8	12	12	20	20	16	16	6	6	4

Distribuer 3 cartes par joueurs. La carte suivante est posée face visible au milieu de la table, elle définit le tas de rejet. Les cartes restantes sont posées de dos à côté du tas de rejet, elles constituent le talon.

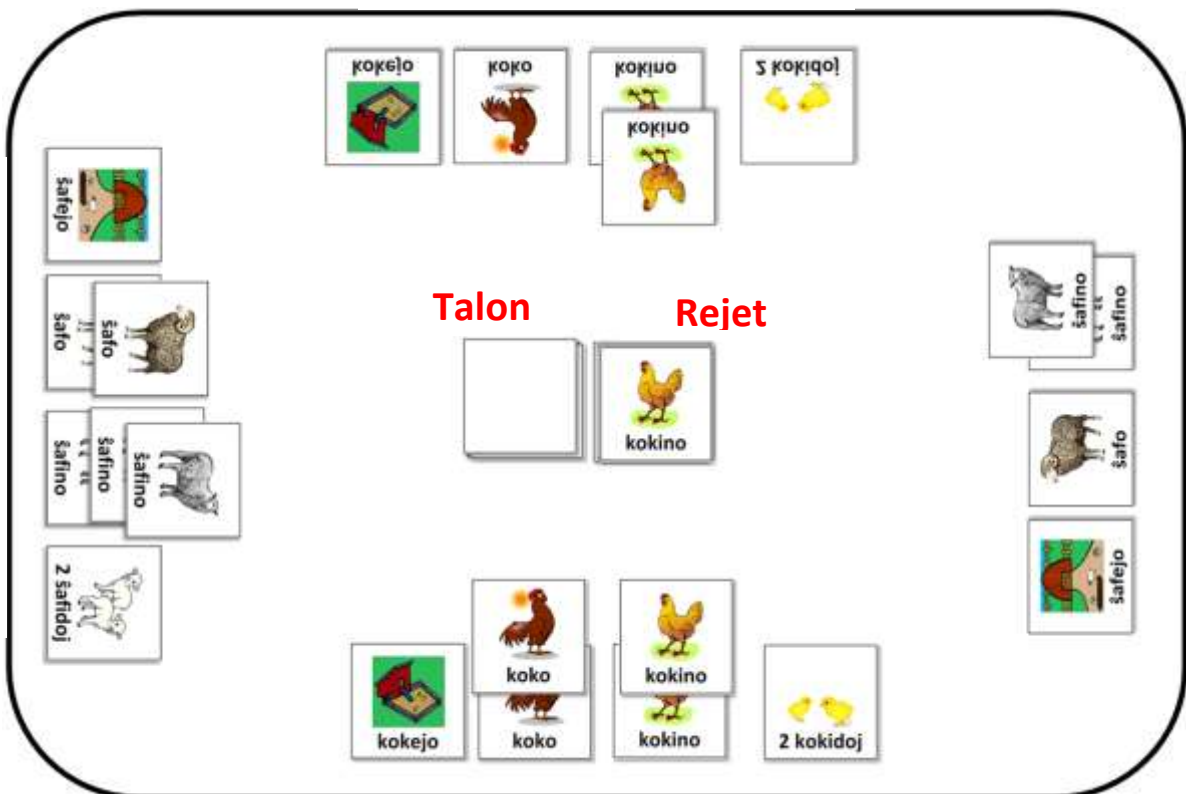
Pour jouer :

- Le joueur pioche une carte : il peut prendre la carte en haut du talon ou bien la carte visible en haut du tas de rejet (sauf si cette dernière est un loup, un renard ou un chien ; détails plus loin).
- Parmi les 4 cartes qu'il tient en main, le joueur choisit une carte qu'il joue de face :
 - pour son propre cheptel, devant lui ; ou
 - sur le tas de rejet ; ou
 - sur le cheptel d'un autre joueur pour l'attaquer, si la carte jouée est un renard ou un loup.

Les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à épuisement du talon.

Cheptel du 3^{ème} joueur

Cheptel du 4^{ème} joueur



Cheptel du 1^{er} joueur

Particularités :



Carte agneaux :

Le joueur peut ajouter une carte "agneaux" à son cheptel seulement s'il possède déjà au moins un bélier et une brebis.



Carte poussins :

Le joueur peut ajouter une carte "poussins" à son cheptel seulement s'il possède déjà au moins un coq et une poule.



La carte loup :

Il est possible d'attaquer le troupeau de moutons d'un autre joueur avec la carte "loup". Le joueur attaquant choisit une carte victime dans le troupeau qu'il attaque.

- Si le joueur attaqué ne possède pas de carte "chien" pour contrer, il abandonne la carte victime avec la carte "loup" sur le tas de rejet.
- Si le joueur attaqué a une carte "chien" en main, il peut l'utiliser pour sauver et conserver la carte attaquée. Il doit ensuite poser les cartes "loup" et "chien" sur le tas de rejet. Dans ce cas, le joueur attaqué doit reprendre une carte dans le talon pour avoir de nouveau 3 cartes en main.

Il est interdit de prendre une carte "loup" sur le tas de rejet.



La carte renard :

Il est possible d'attaquer l'élevage de poules d'un autre joueur avec la carte "renard". L'attaque du renard sur le poulailler se déroule de la même manière que pour le loup sur la bergerie.

Il est interdit de prendre une carte "renard" sur le tas de rejet.



La carte chien :

La carte "chien" permet de contrer une attaque du loup ou du renard. Après l'utilisation de la carte, il est obligatoire de la poser sur le tas de rejet et de reprendre une autre carte sur le talon pour la remplacer.

Il est interdit de prendre une carte "chien" sur le tas de rejet.

Fin de la partie :

Le jeu continue jusqu'à l'épuisement du talon. A ce moment là, chaque joueur compte les animaux de son cheptel. Attention : les cartes "agneaux" et "poussins" comptent pour deux.

L'éleveur qui a le plus important cheptel gagne la partie.