

Jay Cormier Sen-Foong Lim

Tic Tac Moo



Ein tierisches Taktieren für 2 Spieler ab 8 Jahren

Farmer Frank ist auf einem Fachkongress für Traktoren und Düngemittel und hat euch die Aufsicht über den Hof überlassen.

Was könnte einfacher sein, als ein paar Tiere aus dem Stall zu holen? Ihr öffnet also die Scheunentore ... und schon habt ihr das Problem.

Die Tiere haben spezielle Wünsche, neben wem sie grasen wollen, und immer wieder machen sich ein paar von ihnen heimlich vom Acker. Dabei erfreut doch gerade eine volle Wiese das Herz des Landmanns.

Wer hat den Viehtrieb am besten im Griff und ergattert den Sieg?

Inhalt



1 Spielplan



52 Tierplättchen
davon: 4 Startplättchen
und je ein Satz mit 24 Plättchen pro Spieler

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, eine der beiden eigenen Weideflächen auf der Wiese vollständig mit mindestens 2 Tieren von jeder Tierart zu füllen.

Ihr versucht also, eine eurer beiden Weideflächen mit einem Tierpaar jeder Tierart (Kuh, Schwein, Schaf, Huhn) sowie einem beliebigen Einzeltier zu füllen. Wer alle 9 Felder auf diese Weise füllt, gewinnt sofort das Spiel.

Alternativ gewinnt ihr, wenn es euch gelingt, mindestens 12 Tiere von der Wiese zu holen. Tiere holt ihr von der Wiese, indem ihr aus mindestens 3 Tieren einer Art senkrecht, waagrecht oder diagonal eine Gruppe bildet. Aus jeder so gebildeten Herde nehmt ihr jeweils alle, bis auf das zuletzt gelegte Tierplättchen, zu euch. Gelingt es euch, auf diese Weise 12 oder mehr Tiere zu sammeln, gewinnt ihr sofort das Spiel.



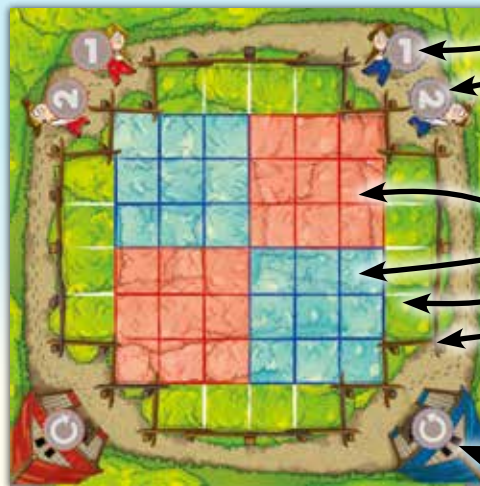
Spielaufbau

Jeder wählt eine Farbe. Die rot hinterlegten Teile der Wiese sind der roten Scheune zugeordnet und stellen die Weideflächen des roten Spielers dar, die blau hinterlegten Teile der Wiese gehören dem Spieler mit der blauen Scheune. Die grünen äußeren Teile der Wiese sind neutrales Gebiet.

verdeckter Vorrat



Startplättchen



Stallknechte



Weideflächen

neutrales Gebiet

Wiese (farbige Weideflächen + neutrales Gebiet)

Scheune

- Legt den Spielplan in die Mitte, so dass jeder von euch vor einer der Scheunen und den Stallknechten in seiner Farbe sitzt.
- Beide Spieler nehmen sich alle Tierplättchen in ihrer Farbe und legen sie verdeckt vor sich ab.
- Jeder zieht aus seinem jeweiligen Vorrat 2 Tierplättchen und legt sie offen auf die beiden Stallknechte auf seiner Seite des Spielplans.



- Jeder zieht 1 weiteres Tier und legt es offen auf seine Scheune.

- Dreht die 4 Startplättchen auf die Rückseite und mischt sie. Jeder zieht nun verdeckt 2 dieser Plättchen und dreht sie um. Wer von euch die Kuh gezogen hat, wird Startspieler. Er nimmt eins seiner beiden Plättchen und legt es auf ein beliebiges Feld einer seiner beiden Weideflächen. Anschließend nimmt sein Mitspieler eines der beiden Starttiere, die er gezogen hat, und legt es auf ein beliebiges Feld einer seiner beiden Weideflächen. Dann ist der Startspieler wieder an der Reihe und platziert sein zweites Starttier auf einem beliebigen Feld seiner zweiten Weidefläche. Entsprechend verfährt sein Mitspieler, so dass auf jeder Weidefläche 1 Tierplättchen liegt. Dann beginnt das Spiel.



Spielablauf

Ihr seid abwechselnd am Zug. Führt die folgenden Schritte aus:

1. Tiere auf die Wiese bringen
2. Tierherden sammeln (bei Herdenbildung)
3. Tiere nachziehen

1. Tiere auf die Wiese bringen

Wenn du am Zug bist, **musst** du beide Tiere, die bei deinen Stallknechten liegen, auf die Wiese bringen. Es ist dir überlassen, in welcher Reihenfolge du sie an welcher Stelle auf die Wiese bringst (du darfst sie sowohl auf deine Weideflächen als auch auf die des Mitspielers oder auf neutrale Flächen legen). Dabei gilt jedoch die Legeregel.

Legeregel:

Jedes Tierplättchen **musst** (senkrecht, waagrecht oder diagonal) neben ein Tierplättchen der Tierart gelegt werden, die sich gerade in deiner Scheune befindet.

Achtung! Ihr könnt stets sehen, welche Tiere euer Mitspieler in seinem nächsten Zug neben welche Tierart spielen muss. Bedenkt dies, wenn ihr eure Tiere auf die Wiese bringt.

Sonderfall: Ist eine Tierart komplett von anderen Tieren umstellt, so dass du kein Tierplättchen neben diese Tierart auf der Wiese einsetzen kannst, ziehst du ein neues Tierplättchen aus dem Vorrat und mischst das alte aus deiner Scheune wieder in deinen Vorrat (wenn es wieder dieselbe Tierart ist, legst du auch dieses Plättchen zurück und ziehst ein weiteres usw.). Dann legst du die beiden Tiere von deinen Stallknechten neben Tiere auf der Wiese, die der neuen Tierart auf der Scheune entsprechen.



Beispiel: Der Besitzer der blauen Scheune ist am Zug. Er muss ein Huhn und ein Schwein auf die Wiese bringen (das sind die Tierplättchen, die bei den Stallknechten liegen). Beide Tierplättchen müssen neben ein bereits ausliegendes Huhn gelegt werden (das gibt das Huhn in der Scheune vor). Die Felder, auf die das erste Tier gelegt werden kann, sind im Beispiel markiert.

Wird zuerst das Huhn gelegt, ergeben sich weitere Legemöglichkeiten für das Schwein.

2. Tierherden sammeln (bei Herdenbildung)

Eine Tierherde besteht aus **3 oder mehr Plättchen einer Tierart**, die **nebeneinander in einer Reihe** liegen (senkrecht, waagrecht oder diagonal).

Wenn du in deinem Zug eine solche Tierherde bildest, erhältst du bis auf das zuletzt gelegte Plättchen (das an dieser Stelle liegen bleibt) sofort alle Tiere der Herde. Diese sammelst du offen vor dir.

Beispiel: Der Spieler am Zug muss ein Huhn von seinem Stallknecht neben ein Huhn legen, das sich bereits auf der Weide befindet. Er legt es zwischen zwei Hühner, wodurch eine Herde aus 3 Tieren in einer Reihe entsteht. Das eben gelegte Huhn bleibt auf der Weide. Die beiden anderen Hühner nimmt der Spieler zu sich.

Hätte sich neben dem unteren Huhn noch ein weiteres Huhn befunden, wäre eine Herde aus 4 Tieren entstanden und der Spieler hätte 3 Tiere eingesammelt (nur das zuletzt gelegte Tierplättchen bleibt auf der Wiese).



Gelingt es dir, mit dem Legen eines Tierplättchens 2 Herden zu bilden (also eine 3er-Reihe in z.B. senkrechter Richtung und eine weitere 3er-Reihe in z.B. diagonaler Richtung), dann darfst du die Tierplättchen aus beiden Herden zu dir nehmen (mit Ausnahme des Tierplättchens, das du zuletzt auf die Weide gelegt hast).

3. Tiere nachziehen

Wenn du beide Tierplättchen von deinen Stallknechten auf die Weide gebracht hast, nimmst du das Tierplättchen von deiner Scheune und legst es zu deinem Stallknecht mit der Nummer 1. Ziehe dann ein Tierplättchen aus dem verdeckten Vorrat und lege es offen auf den zweiten Stallknecht. Anschließend ziehst du noch ein weiteres Tierplättchen und legst es offen auf deine Scheune.

Spielende

Hat ein Spieler **am Ende seines Zuges** eine der beiden folgenden Siegbedingungen erfüllt, gewinnt er das Spiel sofort:

- Alle 9 Felder **einer** seiner beiden Weideflächen sind folgendermaßen mit Tierplättchen belegt: 2 Kühe, 2 Schweine, 2 Schafe, 2 Hühner und 1 beliebiges Tier (wobei kein Tier einer Herde angehören darf, da Tierherden stets sofort abgeräumt werden), oder
- der Spieler am Zug hat 12 oder mehr Tierplättchen vor sich liegen.

Ist eine Weidefläche zwar voll belegt, aber eine Tierart kommt nur einmal oder gar nicht vor, geht das Spiel weiter. Ihr könnt den Gegner also auch blockieren, wenn ihr viele gleiche Tiere auf seine Weidefläche spielt. Durch Herdenbildung können aber auch wieder Felder frei werden.



Beispiel: Spieler Rot legt 2 Kühe auf die letzten freien Felder der Weidefläche von Spieler Blau, der dort bereits zwei Kühe liegen hat. Da sich keine Herde bildet, bleiben die Tiere dort. Nun ist die Weidefläche zwar komplett gefüllt, aber nicht mit der richtigen Kombination an Tieren. Spieler Blau muss also erst wieder Herden bilden und Tiere von der Weide holen, um Platz zu haben, damit er die Siegbedingung erfüllen kann.

Legt Spieler Blau nun in seinem Zug eine Kuh an diese Stelle, kann er die beiden angrenzenden Kühe von seiner Weidefläche entfernen.

Sonderfall: Das Spiel endet auch, wenn ihr beide keine Tierplättchen mehr auf eure Scheune nachlegen könnt.

Dann gewinnt, wer die meisten Tierplättchen gesammelt hat. Besteht hier Gleichstand, seid ihr gleich gute Viehhüter und das Spiel endet unentschieden.

Die Community App für alle Spiele-Freunde.
Jetzt kostenlos herunterladen!

Available on the App Store

© 2018 HUCH!
www.hutter-trade.com
Autoren: Jay Cormier & Sen-Foong Lim
Illustration: Marek Bláha

Design: atelier198, HUCH!
Redaktion: Britta Stöckmann



Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

HUCH!

Jay Cormier Sen-Foong Lim

Tic Tac Moo



Contents



1 gameboard

A totally tactical game for 2 players, 8 years and up

Farmer Franny has left to get parts to repair her tractor and you have been left in charge for the day. What could be easier than putting the animals out to pasture? As you open the barn doors however, the animals rush towards the freedom of the meadows and it's up to you to herd them! The animals have specific preferences when it comes to who they'll eat next to and, sometimes, "couples" slip away unnoticed... But you're up to the task because you know that nothing would make Farmer Franny happier than seeing a pasture full of her animal friends upon her return!

Can you keep these animals under control and win the game?



52 animal tiles:

4 starting tiles, plus a set of 24 tiles for each player

Object of the Game

The object of the game is to completely fill one of your two own fields on the meadow with at least 2 animals of each species.

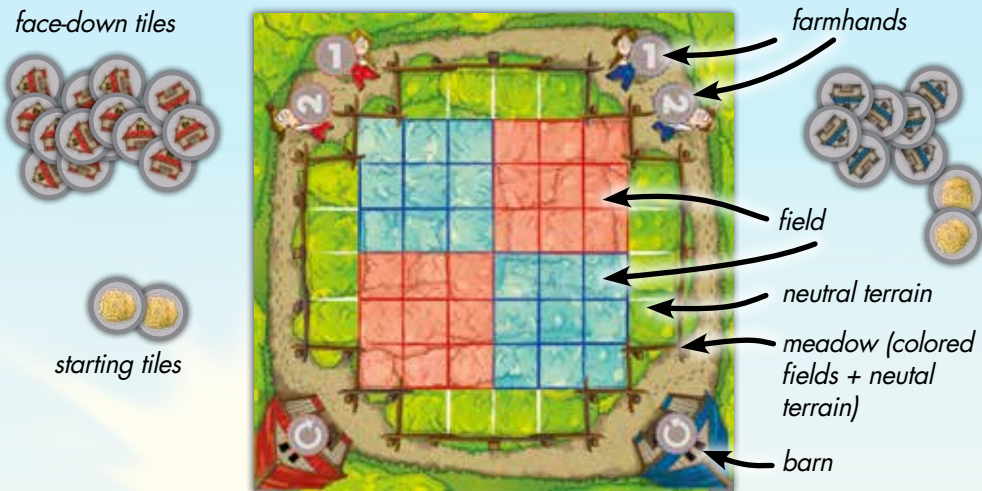
More precisely, you try to fill one of your two fields with one pair of each species (cows, pigs, sheep, chickens) plus one single animal of any kind. The first player to fill all 9 spaces in this way immediately wins the game.

Alternatively, you win if you manage to fetch at least 12 animals from the meadow. You get animals by forming herds of at least 3 animals of one species that are connected vertically, horizontally, or diagonally. Take all animals of such a herd, except for the last-placed tile, and put them in front of you. If you succeed in collecting 12 animals in this way, you immediately win the game.

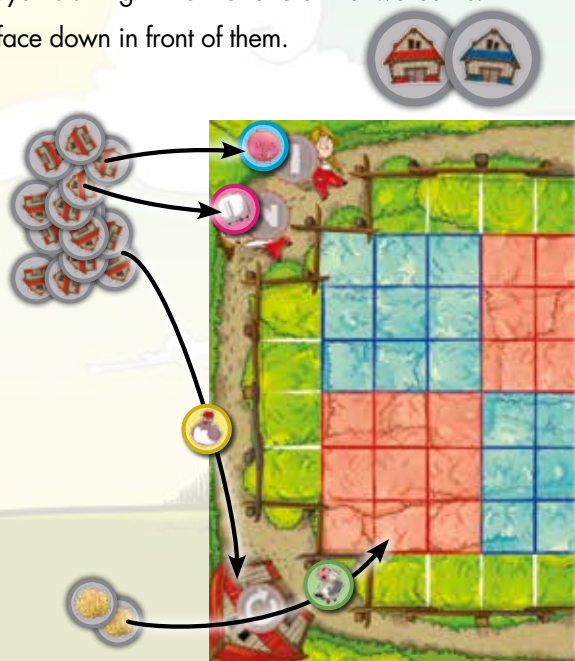


Game Set-up

Each player chooses one color. The red-shaded sections of the meadow are assigned to the red barn; they are the fields of the red player. The blue-shaded sections of the meadow belong to the player with the blue barn. The outer green sections of the meadow are neutral terrain.



- Place the gameboard in the middle of the table, so that each player is sitting in front of one of the two barns.
- Both players take all 24 animal tiles in their color and put them face down in front of them.
- Each player draws two animal tiles from his supply and places them face up on the two farmhands on his side of the gameboard.
- Each player draws one more animal and places it face up on his barn.
- Take the four starting tiles, turn them face down and mix them. Now each player draws two of these tiles, face down, and flips them over. The player who has drawn the cow becomes the starting player. He takes one of his two tiles and places it on any space on one of his two fields. After that, the other player takes one of the two starting animals he has drawn and places it on any space on one of his two fields. Then the starting player has another turn to place his second starting animal on any space of his other field. The other player proceeds accordingly, so that there is 1 animal tile on each field. Now the game begins.



Course of the Game

Players alternate turns. On your turn, you carry out the following steps:

1. Drive animals onto the meadow
2. Collect animal herds, if applicable (when a herd has been formed)
3. Draw new animals

1. Drive animals onto the meadow

On your turn, you **must** drive both animals that are lying on your farmhands onto the meadow. It is left to you in what order you do this and where you place them: You may put them on one of your fields or on one of your opponent's fields, or on a neutral field. However, in doing so, you have to observe the following placement rule:

Placement rule:

Every animal tile must be placed (vertically, horizontally, or diagonally) adjacent to another animal tile of the species that is currently in your barn.

Attention! You can always see what animals your opponent will have to play adjacent to which species on his next turn. Keep this in mind when driving your animals onto the meadow.

Special case: If animals of one species are completely surrounded by other animals so that you are not able to place any animal tile on the meadow adjacent to this species, you draw a new animal tile from your supply and mix the one from your barn back into your supply (if an animal of the same species turns up, put this tile back as well and draw another one, and so on). Then you place the two animals from your farmhands adjacent to animals on the meadow that correspond to the new species on the barn.



Example: The owner of the blue barn has his turn. He has to drive a chicken and a pig onto the meadow (these are the animals lying on his farmhands). Both animal tiles have to be put adjacent to an already-placed chicken (as determined by the chicken in his barn). The spaces where he may place the first animal are highlighted in the example. If the chicken is placed first, there will be additional placement possibilities for the pig.

2. Collect animal herds, if applicable (when a herd has been formed)

An animal herd consists of **3 or more tiles of one species** that are **lying next to one another** in one (vertical, horizontal or diagonal) line.

When you form such an animal herd during your turn, you get all animals of the herd – except for the last-placed tile (which remains in place on the meadow). Put the tiles in front of you.

Example: The active player has to place a chicken from his farmhand adjacent to a chicken already present on the meadow. He puts it between two chickens. With this, he forms a herd of 3 animals of the same species in a line. The just-placed chicken remains on the meadow; the other 2 chickens are taken by the player.

If there had been another chicken adjacent to the bottom chicken, a herd of 4 animals would have been formed and the player would have collected 3 animals (only the last-placed animal tile would remain on the meadow).

If you manage to create 2 herds when placing an animal tile (i.e., a line of 3 in a vertical direction, for example, and another line of 3 in a diagonal direction, for example), you may take the animal tiles of both herds (with the exception of the last animal tile you have put on the meadow).



3. Draw new animals

When you have driven both animals from your farmhands onto the meadow, you take the animal from your barn and place it on your farmhand with the number 1. Then you draw an animal tile from your face-down supply and put it face up on the second farmhand. After that, you draw another animal tile and put it face up on your barn.

End of the Game

If you fulfill one of the two following winning conditions **at the end of your turn**, the game ends immediately:

- 📌 All 9 spaces of one of your two fields are occupied with animal tiles as follows: 2 cows, 2 pigs, 2 sheep, 2 chickens, and 1 animal of any kind, or
- 📌 You now have 12 or more animal tiles in front of you.

If a field is completely filled but a species is represented there only once or not at all, the game continues. That means you can also block your opponent by placing many animals of the same species on his field. But keep in mind that spaces on a field can also become free again when herds are formed.



Example: Player Red puts two cows on the last unoccupied spaces of Player Blue's field; Blue already has two cows there. Since no herd is formed, the animals remain where they are. Now this field is completely filled, but not with the right combination of animals. That means that Player Blue first has to form herds and fetch animals from the meadow in order to make space and then possibly fulfill the winning condition.

If Player Blue now places a cow on this space, he can remove the two cows from his field.

Special case: The game ends also if you can no longer place any new animal tiles on your barn.

In this case, the player who has collected the most animal tiles wins. In case of a tie, the game ends in a draw and both players are equally good herders.

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!

Available on the
App Store

© 2018 HUCH!
www.hutter-trade.com
Authors: Jay Cormier & Sen-Foong Lim
Illustration: Marek Bláha

Design: atelier198, HUCH!
Product manager: Britta Stöckmann
Translation: Sybille & Bruce Whitehill,
"Word for Wort"



Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

Warning! Choking hazard. Not
suitable for children under age
of 3 due to small parts.

Jay Cormier Sen-Foong Lim

Tic Tac Moo



Matériel



1 plateau de jeu

Un jeu vachement tactique pour 2 joueurs, à partir de 8 ans

Franny la fermière est partie chercher des pièces de rechange pour réparer son tracteur et elle vous a demandé de veiller sur sa ferme. Quoi de plus simple que de conduire le bétail dans les pâturages ? Mais dès que vous ouvrez les portes de l'étable, les animaux se ruent dehors, trop heureux d'avoir un peu de liberté : à vous de jouer les bergers ! Par ailleurs, les animaux sont très exigeants sur les voisins qu'ils côtoient et certains « couples » arrivent parfois à s'échapper discrètement... Mais vous vous retrouvez les manches, car vous savez que rien ne pourra rendre plus heureuse Franny la fermière à son retour que des pâturages remplis de ses bêtes adorées !

Lequel d'entre vous parviendra le mieux à maîtriser les animaux de la ferme pour gagner la partie ?



52 tuiles animal :

4 tuiles de départ, plus une série de 24 tuiles pour chaque joueur

But du jeu

Le but du jeu est de remplir entièrement un de vos deux pâturages personnels avec au moins 2 animaux de chaque espèce.

Plus précisément, vous devez remplir un de vos deux pâturages avec une paire de chaque espèce (vaches, cochons, moutons, poules), plus un animal isolé de n'importe quelle espèce. Le premier joueur qui parvient à remplir la totalité des 9 cases de cette façon remporte immédiatement la partie.

Autre possibilité de victoire : un des joueurs parvient à collecter au moins 12 animaux dans la prairie. Les joueurs obtiennent des animaux en formant des troupeaux d'au moins 3 animaux d'une même espèce qui sont connectés verticalement, horizontalement ou en diagonale. Le joueur prend alors tous les animaux de ce troupeau, sauf celui qu'il a placé en dernier, puis il les pose devant lui. Dès qu'un joueur a réussi à collecter 12 animaux de cette façon, il gagne immédiatement la partie.



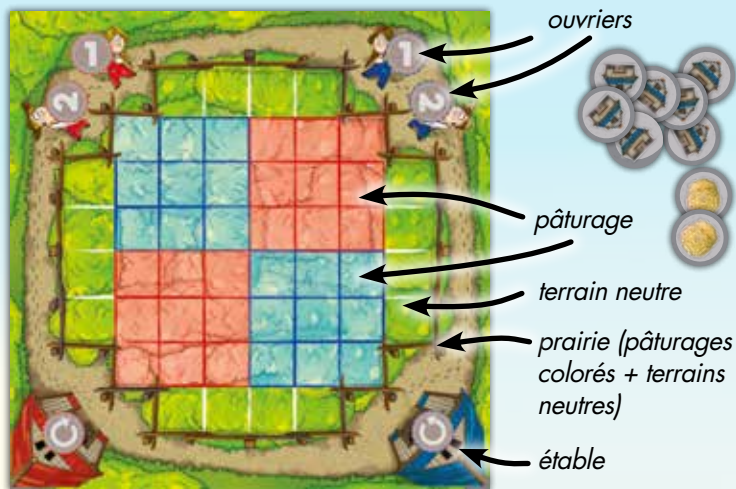
Mise en place du jeu

Chaque joueur choisit une couleur. Les parties de la prairie ombrées en rouge sont rattachées à l'étable rouge : ce sont les pâturages du joueur rouge. Les parties de la prairie ombrées en bleu appartiennent au joueur qui possède l'étable bleue. Les parties vertes situées en bordure de la prairie sont des terrains neutres.

tuiles face cachée



tuiles de départ



- Placez le plateau de jeu au centre de la table, de façon à ce que chaque joueur se trouve devant une des deux étables.
- Les deux joueurs prennent les 24 tuiles animal à leur couleur et les placent face cachée devant eux.

Chaque joueur pioche deux tuiles animal dans sa réserve et les place face visible sur les deux ouvriers situés de son côté du plateau.

Chaque joueur pioche un nouvel animal et le place face visible sur son étable.

Prenez les quatre tuiles de départ, retournez-les face cachée, puis mélangez-les. A présent, chaque joueur pioche deux de ces tuiles face cachée, puis il les retourne. Le joueur qui a pioché la vache devient le premier joueur. Il prend une de ses deux tuiles de départ et la place sur la case de son choix dans un de ses deux pâturages. Ensuite, l'autre joueur prend une des deux tuiles de départ qu'il a piochées et la place sur la case de son choix dans un de ses deux pâturages. Puis le premier joueur place à son tour sa deuxième tuile animal de départ sur une case de son choix dans son autre pâturage. Puis son adversaire fait de même, de façon à ce qu'il y ait 1 animal dans chaque pâturage. La partie peut alors commencer.



Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour, le joueur effectue les étapes suivantes :

1. Conduire des animaux dans la prairie
2. Collecter des troupeaux d'animaux, quand c'est possible (si un troupeau s'est formé)
3. Piocher de nouveaux animaux

1. Conduire des animaux dans la prairie

A son tour, le joueur **doit** conduire dans la prairie les deux animaux qui se trouvent sur ses ouvriers. A lui de décider dans quel ordre il le fait et où il les place. Il peut les placer sur un de ses pâturages, ou sur un des pâturages de son adversaire, ou sur un pâturage neutre. Cependant, quel que soit son choix, il doit respecter la règle de placement suivante :

Règle de placement :

Chaque tuile animal doit être placée (verticalement, horizontalement ou en diagonale) de façon adjacente à une autre tuile animal de l'espèce qui se trouve actuellement dans l'étable du joueur qui la place.

Attention ! Vous pouvez toujours voir quels animaux votre adversaire va devoir placer de façon adjacente à quelle espèce à son prochain tour. Servez-vous de ces informations lorsque vous conduisez vos animaux dans la prairie.

Cas particulier : Si des animaux d'une même espèce sont entièrement encerclés par d'autres animaux et que vous ne pouvez plus placer dans la prairie aucune tuile animal de façon adjacente à cette espèce, piochez une nouvelle tuile, remplacez la tuile animal de votre étable dans votre réserve et mélangez votre réserve (s'il s'agit d'un animal de la même espèce, remettez-le dans la réserve et piochez-en un autre jusqu'à obtenir un animal différent). A présent, placez les deux animaux situés sur vos ouvriers de façon adjacente aux animaux de la prairie qui correspondent à la nouvelle espèce présente dans votre étable.



Exemple : C'est le tour du propriétaire de l'étable bleue. Il doit conduire dans la prairie une poule et un cochon (ce sont les animaux qui se trouvent sur ses ouvriers). Ces deux tuiles animal doivent être placées de façon adjacente à une poule déjà posée (comme l'impose la poule présente dans son étable). Les cases où il peut placer le premier animal sont signalées sur l'exemple. Si la poule est placée en premier, cela entraînera des possibilités de placement supplémentaires pour le cochon.

2. Collecter des troupeaux d'animaux, quand c'est possible (si un troupeau s'est formé)

Un troupeau d'animaux est constitué d'un groupe d'au moins trois tuiles d'une même espèce, adjacentes les unes aux autres sur une seule ligne (verticale, horizontale ou en diagonale).

Lorsqu'un joueur forme un troupeau d'animaux pendant son tour, il collecte la totalité des animaux de ce troupeau, sauf la tuile qu'il a placée en dernier (qui reste dans la prairie). Puis il place ces tuiles devant lui.

Exemple: Le joueur actif doit placer une poule située sur son ouvrier de façon adjacente à une poule déjà présente dans la prairie. Il la place entre deux autres poules. Grâce à ce coup, il forme un troupeau de 3 animaux de la même espèce alignés. La poule qu'il vient de placer ne quitte pas la prairie. Le joueur prend les 2 autres poules.

S'il y avait eu une autre poule adjacente à la poule du bas, c'est un troupeau de 4 animaux qui aurait été formé et le joueur aurait donc collecté 3 animaux (seule la dernière tuile animal posée resterait dans la prairie).

Si un joueur parvient à créer 2 troupeaux en plaçant une tuile animal (par exemple en formant une ligne verticale de 3 animaux et une autre ligne de 3 animaux en diagonale), il peut s'emparer des tuiles animal des deux troupeaux (à l'exception de la dernière tuile animal qu'il vient de placer dans la prairie).



3. Piocher de nouveaux animaux

Quand un joueur a conduit les deux animaux présents sur ses ouvriers dans la prairie, il prend l'animal situé dans son étable et il le place sur l'ouvrier qui porte le numéro 1. Puis il pioche une tuile animal dans sa réserve et la place face visible sur son second ouvrier. Ensuite, il pioche une autre tuile animal et la pose face visible sur son étable.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur remplit une des deux conditions de victoire suivantes **à la fin de son tour**, la partie prend fin immédiatement :

- La totalité des 9 cases dans un de ses deux pâturages est occupée par des tuiles animal avec cette répartition : 2 vaches, 2 cochons, 2 moutons, 2 poules et 1 animal de n'importe quelle espèce, OU
- Le joueur possède devant lui 12 tuiles animal ou plus.

Si un pâturage est entièrement occupé, mais qu'une espèce n'y est présente qu'une seule fois ou pas du tout, la partie se poursuit. Cela signifie qu'il est possible de bloquer l'autre joueur en plaçant de nombreux animaux de la même espèce dans un pâturage adverse. Mais il ne faut pas oublier que des cases peuvent aussi se libérer dans un pâturage lorsque des troupeaux se forment.



Exemple : Le joueur rouge place deux vaches sur les deux dernières cases libres du pâturage du joueur bleu, où ce dernier héberge déjà deux autres vaches. Puisqu'aucun troupeau n'est formé, les animaux restent où ils se trouvent. Désormais, ce pâturage est plein, mais il ne contient pas la bonne combinaison d'animaux. Cela signifie que le joueur bleu doit à présent essayer de former des troupeaux et collecter des animaux dans la prairie afin de libérer des cases et s'efforcer de remplir la condition de victoire.

Si le joueur bleu place à présent une vache sur cette case, il peut retirer les deux vaches de son pâturage.

Cas particulier : La partie peut également se terminer si on ne peut plus placer une nouvelle tuile animal sur une étable. Dans ce cas, c'est le joueur qui a collecté le plus grand nombre de tuiles animal qui gagne la partie. En cas d'égalité, la partie se termine sur un match nul et les deux joueurs se partagent le titre de meilleur berger.

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!

Available on the
App Store

© 2018 HUCH!
www.hutter-trade.com
Auteurs : Jay Cormier & Sen-Foong Lim
Illustration : Marek Bláha

Design : atelier198, HUCH!
Rédaction : Britta Stöckmann
Traduction : Sylvain Gourgeon,
« Word for Wort »



Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas aux
enfants de moins de 3 ans. Présence
de petits éléments susceptibles
d'être ingérés.

HUCH!

Jay Cormier Sen-Foong Lim

Tic Tac Moo



Een top tactisch spel voor 2 spelers, vanaf 8 jaar

Boer Frank is naar de beurs voor tractors en kunstmest. En net nu, zal je altijd zien, hebben de jonge boeren een groot probleem: de dieren ontsnappen uit de stal en willen de wei op rennen. Sommige dieren gaan graag samen en enkele 'koppeltjes' sluipen soms weg. Maar boeren genieten toch het meest van een wei vol dieren...

Wie kan de dieren het beste onder controle houden en het spel winnen?

Inhoud



1 spelbord

52 dierenkaartjes:



4 startkaartjes, en een set van 24 kaartjes voor elke speler

Doel van het spel

Je moet één van je twee eigen weilanden helemaal vullen met minstens 2 dieren van elke soort.

Om het nog duidelijker te zeggen, je moet op één van je eigen weilanden van elke diersoort (koeien varkens, schapen, kippen) een tweetal hebben en van één diersoort nog een extra dier. De eerste speler die dat voor elkaar krijgt wint meteen het spel.

Je kunt ook winnen door minstens 12 dieren uit de wei te halen. Je mag ze uit de wei halen als je een kudde van tenminste 3 dieren van een soort hebt gemaakt, die elkaar horizontaal, verticaal of diagonaal raken. Haal alle dieren van zo'n kudde uit de wei – behalve het laatste gelegde dier – en leg ze voor je neer. Zodra je 12 dieren op die manier uit de wei hebt gehaald win je meteen het spel.



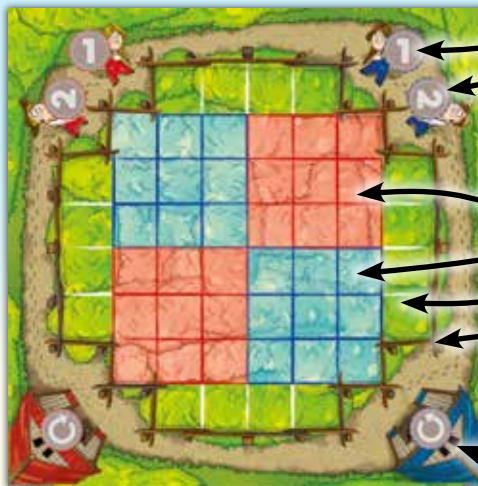
Voorbereiding

Elke speler kiest een kleur. De rode velden horen bij de rode stal; het zijn velden van de rode boer. De blauwe velden horen bij de speler met de blauwe stal. De buitenste groene velden zijn neutraal terrein.

kaartjes op hun kop



startkaartjes



medewerkers



veld

neutraal terrein

weiland (rode en blauwe velden + neutraal terrein)

stal

- Leg het spelbord midden op tafel, zodat elke speler recht voor zijn stal zit.
- Beide spelers nemen alle 24 dierenkaartjes van hun eigen kleur en leggen ze op z'n kop voor zich neer.
- Elke speler trekt twee dierenkaartjes van zijn stapel en legt ze zichtbaar op de twee medewerkers, aan zijn eigen kant van het spelbord.
- Elke speler trekt nog een dierenkaartje en legt dat zichtbaar op zijn stal.
- Pak de vier startkaartjes , draai ze op hun kop en schudt ze. Nu pakt elke speler twee van die startkaartjes blind en draait ze om. De speler die de koe heeft getrokken mag beginnen. Hij neemt één van zijn startkaartjes en legt die ergens op een van zijn eigen velden. Daarna mag de andere speler weer een startkaartje op een eigen veld leggen en vervolgens leggen de beide boeren nog een startkaartje, zodat er 1 dier op elk veld ligt. Nu kan het spel beginnen.



Verloop van het spel

De spelers moeten om de beurt drie dingen doen:

1. Stuur dieren de wei in
2. Haal een kudde naar de stal, als dat kan (als er een kudde gemaakt is)
3. Trek nieuwe dierenkaartjes

1. Stuur dieren de wei in

Als je aan de beurt bent moet je de twee dieren bij de medewerkers de wei in sturen. Je mag zelf bepalen in welke volgorde je dat doet en waar je ze neerlegt. Je mag ze op een eigen veld leggen, op het veld van je tegenstander of op een neutraal veld. Maar daarbij moet je wel op de volgende regels letten:

Regels voor het neerleggen van kaartjes:

Elk dier moet (verticaal, horizontaal of diagonaal) aansluiten aan een dierenkaartje van de soort die op dat moment op jouw stal ligt.

Let op! Je kunt altijd zien welke dieren je tegenstander na jou moet gaan leggen. Houdt daar rekening mee, als je zelf je dieren de wei in stuurt.

Bijzondere regel: Als dieren van een soort helemaal omringd zijn door andere dieren, zodat je helemaal geen dieren aansluitend aan die groep kunt neerleggen, mag je het dierenkaartje van je stal tussen je voorraad dierenkaartjes stoppen, schudden en een nieuw dierenkaartje voor op je stal trekken. Als je dan weer hetzelfde dier trekt, stop je die ook weer terug in de stapel, schudt en trekt een nieuwe, eventueel daarna weer, etc. Daarna leg je de twee dierenkaartjes van de medewerkers naast dieren die passen bij het kaartje op je stal.



Voorbeeld: De beurt is aan de speler van de blauwe stal. Hij moet een kip en een varken de wei in sturen (de dieren die bij de medewerkers liggen). Beide dieren moeten naast een kippenkaartje worden neergelegd, (dat bepaalt het kaartje dat op de stal ligt). In dit voorbeeld zijn de plaatsen aangegeven waar hij het eerste kaartje mag leggen. Als hij eerst de kip legt zijn er meer mogelijkheden om het varken neer te leggen.

2. Haal een kudde naar de stal, als dat kan (als er een kudde gemaakt is)

Een kudde dieren heeft **3 of meer dieren van dezelfde soort**, die horizontaal, verticaal of diagonaal een **rij vormen**.

Als je in je beurt een kudde maakt, pak je alle dieren van die kudde – behalve het kaartje dat je als laatste legde – (die blijft in de wei liggen). Leg de kaartjes voor je neer.

Voorbeeld: De speler die aan de beurt is moet een kip van zijn medewerker naast een andere kip in de wei leggen. Hij legt hem tussen twee kippen in, vormt daarmee een kudde van 3 dieren op een rij. De kip die hij neerlegde blijft in de wei, de andere 2 kippen komen bij de stal te liggen. Als er nog een kip had gelegen, aansluitend aan de onderste kip, zou er een kudde van 4 zijn gevormd en had de speler 3 kippen naar zijn stal kunnen brengen (maar ook dan zou de laatst gelegde kip in de wei blijven).

Als je 2 kuddes kunt vormen door één dierenkaartje neer te leggen (bijvoorbeeld een verticale rij van 3 en nog een rij in een andere richting, bijvoorbeeld diagonaal), mag je beide kuddes bij je stal leggen (behalve natuurlijk het laatste dierenkaartje dat je legde).



3. Trek nieuwe dierenkaartjes

Als je allebei de dieren bij je medewerkers de wei in hebt gestuurd, leg je het dierenkaartje van de stal bij de eerste medewerker. Daarna pak je een dierenkaartje van je voorraad, draait hem om en legt hem bij de tweede medewerker. Daarna neem je ook een kaartje voor op je stal.

Einde van het spel

Aan het eind van je beurt eindigt het spel onmiddellijk in één van de twee volgende situaties.

- Alle 9 velden van één van je twee weilanden liggen vol met: 2 koeien, 2 varkens, 2 schapen, 2 kippen en nog een boerderijdier, of
- Je hebt 12 of meer dieren naar je stal gehaald.

Als een weiland helemaal vol ligt, maar van een diersoort ligt er maar eentje of helemaal geen, gaat het spel gewoon door. Dus je kunt ook je tegenstander pesten door veel dieren van dezelfde soort in zijn weiland te leggen. Maar denk er wel om dat velden ook weer vrij kunnen komen als er een kudde is gevormd.



Voorbeeld: De rode speler legt twee koeien op de laatste twee vrije velden in het weiland van de blauwe speler. De blauwe speler had er al twee koeien en aangezien er geen kudde is gevormd, blijven die twee koeien waar ze zijn. Het blauwe weiland is nu helemaal vol, maar niet met de goede soort dieren. Dan moet de blauwe speler dus kuddes proberen te maken om ruimte te maken voor andere dieren, zodat hij misschien toch kan winnen.

Als de blauwe speler hier een koe neerlegt, kan hij twee koeien weghalen uit zijn weiland.

Uitzondering: Het spel eindigt ook als je geen nieuwe dierenkaartje meer op je stal kunt leggen.

Dan wint de speler die de meeste dieren bij zijn stal heeft verzameld. Bij gelijkspel zijn beide boeren even goed en gaan als vrienden samen wat drinken.

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!

Available on the
App Store

© 2018 HUCH!
www.hutter-trade.com
Auteurs: Jay Cormier & Sen-Foong Lim
Illustratie: Marek Bláha

Design: atelier198, HUCH!
Redactie: Britta Stöckmann
Vertaling: Geert Bekkering,
„Word for Wort“



Productie + Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DUITSLAND

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.