



Avant la première partie, détachez précautionneusement toutes les pièces en carton des planches prédécoupées. Avant de commencer à jouer, installez le jeu de la manière suivante :

- Posez le **plateau** au milieu.

Le plateau a deux côtés. Sur un des côtés, la piste est plus courte que sur l'autre. Pour débiter, jouez avec le côté comportant la piste la plus courte. On le reconnaît au toit rouge de la maisonnette de départ.

- Choisissez chacun un **pion** (vache, âne, cochon ou mouton) et prenez le **plateau animal** correspondant et le **sac assorti** au pion. Posez le plateau animal devant vous et le pion sur le plateau, sur la maisonnette de départ dans la forêt.
- Si vous regardez vos **plateaux action**, vous verrez qu'il y a un côté chenille et un côté papillon. Ce sont deux **versions de plateau** différentes.



Version chenille



Pour commencer, jouez avec la **version chenille**. Posez les plateaux action rouge, jaune, vert et bleu côtés chenille visibles, à côté du plateau.

Nous expliquons dans la suite le jeu pour débutants avec les quatre premiers plateaux action (rouge, jaune, vert et bleu) de la version chenille. Après quelques parties, vous pouvez étendre le jeu avec les plateaux action orange et violets (et les jetons correspondants) et le rendre encore plus palpitant.

Le jeu est encore plus varié avec la version papillon pour les joueurs expérimentés. Vous trouverez l'explication **détaillée** de toutes les variantes de jeu possibles sur la fiche sous → **Plateaux action et Variantes**.

- Posez le **dé blanc** sur le plateau action jaune. (Dans un premier temps, vous n'avez pas besoin du dé couleur bois. Il fait partie de la version papillon pour les joueurs expérimentés.)
- Triez les **jetons nourriture** par valeurs dans les compartiments correspondants du fond de la boîte. Vous verrez au fond des compartiments quels jetons vont dedans. Pour la variante pour débutants décrite ici, vous n'avez besoin que des jetons rouges, jaunes, verts, bleus et **blancs**.
- Au début de la partie, mettez tous les mêmes **jetons départ** dans vos sacs de nourriture. Regardez le verso de vos **plateaux animal**. Vous verrez de quels jetons il s'agit. Secouez bien votre sac.

Jetons de départs



4 jetons herbe de rêverie,  
1 jeton jaune de 1,  
2 jetons rouges de 1,  
1 jeton rouge de 2

Mettez les rubis dans le compartiment correspondant dans le fond de la boîte. Vous n'avez besoin des trèfles que pour étendre le jeu base → **Variantes de jeu**. Mettez le **chaudron en or** de récompense du vainqueur sur le plateau, sur la place du marché. Votre course peut alors commencer !

### Mise en place pour 4 joueurs



Mettez tout le matériel non utilisé de côté ou dans le couvercle de la boîte retourné. Le fond de la boîte avec les compartiments remplis comme décrit sert de réserve. Vous en avez besoin pour jouer.

# À vos animaux, prêts, partez !

Le dernier d'entre vous qui a vu un âne commence la partie. Vous jouez ensuite l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. À ton tour, tu pioches toujours **un jeton** dans ton sac – **bien évidemment sans regarder dedans**. Ceci est **interdit pendant toute la partie** ! Le jeton pioché détermine ce qui se passe ensuite :

Tu pioches un jeton nourriture avec un chiffre dessus.

OU Tu pioches un jeton herbe de rêverie.



1. Tu nourris ton animal et pose le jeton sur ton plateau, sur l'animal. **Ton animal se lèche les babines de la nourriture et avance d'autant de cases que le chiffre figurant sur le jeton.**

2. Tu effectues **ensuite** l'action indiquée sur le plateau action. La couleur du jeton te montre de quel plateau action il s'agit. Tu trouveras les explications des différents plateaux action sur la fiche sous → **Plateaux action et Variantes**.



**Exception :** si dans la suite de la partie, tu pioches un jeton blanc betterave à sucre, tu peux avancer de **huit cases**.

(Les betteraves à sucre sont en effet les mets favoris de vos animaux). Après quoi tu n'effectues toutefois **aucune action**.

Lorsque vous déplacez vos pions, veillez à bien compter les cases occupées. Il peut aussi y avoir plusieurs pions sur une case.

Ton animal grignote un peu d'herbe de rêverie, est perdu dans ses pensées et **n'avance pas pendant ce tour**.

Pose le jeton herbe de rêverie sur ton plateau animal, sur la bulle de rêverie libre suivante de ton animal.



Quand tu poses un jeton herbe de rêverie sur la dernière bulle de rêverie et que tes trois bulles de rêverie sont ainsi occupées, tu peux immédiatement acheter de nouveaux jetons → **Acheter de nouveaux jetons**.

(La silhouette de trèfle à côté de la dernière bulle de rêverie n'a d'importance que si vous jouez avec le plateau action orange → **Variantes**).

C'est ensuite au tour du ou de la suivant(e).

## Exemple



Paula pioche dans son sac de nourriture un jeton rouge de 2 et le pose sur son plateau animal.



Elle avance son pion mouton de deux cases.



Comme elle a pioché un jeton rouge, elle effectue ensuite l'action rouge et prend un rubis dans la réserve.



Elle pose le rubis sur son plateau animal, sur le sac à dos.



C'est maintenant au tour de Konrad qui pioche dans son sac de nourriture un jeton jaune de 1 et le pose sur son plateau animal.



Il avance ainsi son âne d'une case.



Il effectue ensuite l'action jaune : il jette le dé blanc et obtient le symbole suivant :



Il peut immédiatement prendre un jeton vert de 2 dans la réserve et le mettre directement dans son sac de nourriture.



# Acheter de nouveaux jetons

Aux alentours de la ville de Belcastel se tiennent ici et là des marchands qui vous vendent de la nouvelle nourriture pour les animaux.

Si tu pioches la troisième herbe de rêverie, tu peux immédiatement acheter de nouveaux jetons nourriture. Tu paies les nouveaux jetons nourriture avec les rubis que tu as jusqu'à maintenant collectés sur le sac à dos de ton plateau animal. Tu obtiens toujours des rubis quand tu pioches des jetons rouges → **Plateaux action**. Sur le bord des compartiments du fond de la boîte, tu peux voir combien de rubis tu dois payer pour les différents jetons :

Pour 1 rubis, tu obtiens un jeton de 1, pour 2 rubis un jeton de 2, pour 3 rubis un jeton de 4 et pour 5 rubis un jeton de 8. Les jetons de 5 ne sont ajoutés que si vous jouez avec l'extension de la version chenille → **Fiche Plateaux action et Variantes**. Remets les rubis qui te servent à payer dans la réserve de rubis générale, dans le fond de la boîte.

Les règles sont les suivantes pour l'achat de nouveaux jetons :

- Si tu achètes plusieurs jetons, ils doivent être de couleurs différentes.
- Tu ne peux pas conserver de rubis. Si tu ne veux pas dépenser tous tes rubis, tu dois les remettre dans la réserve de rubis générale.
- Si ton animal est en tête sur la piste, tu peux prendre un rubis supplémentaire avant ton achat. C'est également le cas si tu partages la dernière place avec des adversaires.



S'il devait arriver que tu poses ton troisième jeton herbe de rêverie sur ton plateau animal et que tu n'aies pas encore collecté de rubis, tu ne peux malheureusement pas acheter de nouveau jeton pendant cette manche.

Une fois ton achat terminé, tu remets tes jetons dans le sac. Il s'agit :

- de tous les nouveaux jetons que tu viens d'acheter et
- de tous les jetons nourriture et herbe de rêverie posés sur ton plateau animal.

Il ne reste alors plus aucun jeton sur ton plateau animal. Secoue à nouveau ton sac de nourriture. Lors de ton prochain tour, tu pioches à nouveau un jeton dans ton sac de nourriture fraîchement rempli.

**Exemple** Paula pioche un troisième jeton herbe de rêverie dans son sac. Elle le pose sur la troisième bulle de rêverie. Son mouton n'avance pas. Elle peut ensuite acheter de nouveaux jetons nourriture.

Pour ses 4 rubis, elle achète 1 jeton bleu de 4 et 1 jeton vert de 1. Elle remet tous les rubis dans la réserve et tous les jetons (ceux qu'elle a achetés et ceux qui se trouvent sur son plateau animal) dans son sac.



## Qui remporte le chaudron en or ?

Le vainqueur est celui qui arrive en premier sur la place du marché de Belcastel avec son animal. Il remporte le chaudron en or. Il n'est pas nécessaire de tirer un jeton correspondant exactement au nombre de cases à franchir pour atteindre la place du marché.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs et relecteurs. Sous réserve de modifications.

**Réf. 88408**

Auteur : Wolfgang Warsch  
Illustration : Michael Menzel  
Rédaction : Meike Wilken  
Réalisation : Jasmin Weigand  
Graphismes et 3D : designstudio1.de  
Traduction : Schmieder Übersetzungen

**Schmidt Spiele GmbH**  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

[www.facebook.com/SchmidtspieleFR](https://www.facebook.com/SchmidtspieleFR)  
[www.twitter.com/SchmidtspieleFR](https://www.twitter.com/SchmidtspieleFR)  
[www.instagram.com/schmidtspielefrance](https://www.instagram.com/schmidtspielefrance)

