



BROTHERS



RÈGLES



INTRODUCTION

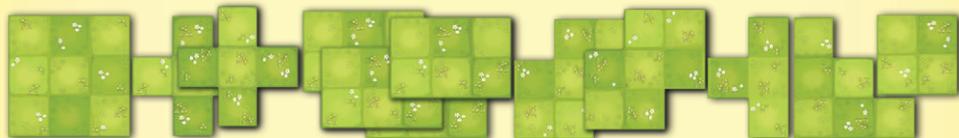
Dans les vastes plaines de Cania, deux frères élèvent des animaux.

Celui qui élève des **WABBITS** préfère leur construire des **enclos longs et droits**.

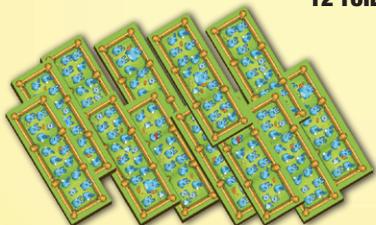
Celui qui élève des **BOUFTOUS** préfère leur construire des **enclos angulaires**.

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.





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.



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.



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 !





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

