

Pour pouvoir contrer cette vacherie il faut une carte « réparation de clôture » ou une carte « subvention ».



Carte « réparation de clôture » : permet de contrer la vacherie « accident ».

Fin de la partie :

Le gagnant est le joueur qui a réussi le 1er à rassembler 10 têtes de bétail (vaches, taureau et veaux) de la même couleur, sauf pour les veaux orphelins qui peuvent être de couleur différente.

Variante :

Lorsqu'on joue à 2 joueurs, on peut décider de constituer 2 cheptels de couleur différente. Chaque joueur devra donc avoir 2 clôtures. Le gagnant est celui qui a constitué le 1er ses 2 cheptels de 10 têtes de bétail chacun.

Lorsqu'un joueur a déjà constitué un cheptel de 10 têtes de bétail, ce cheptel devient inattaquable.

Un jeu créé et illustré par Sandra Moreira

Vous avez aimé Cheptel® ?

Allez découvrir nos autres jeux ainsi quela liste des boutiques qui les vendent sur notre site internet :

www.sandramoreiraeditions.com

Sandra Moreira Editions
La Thomaserie
61110 La Madeleine Bouvet
Tél : 02-33-83-78-01

©©Marque, règle
et modèles déposés

CHEPTEL®

Le jeu des vacheries

De 2 à 4 joueurs. De 7 à 107 ans. Durée : 10 à 35 minutes.

Contenu : 82 cartes

- 8 cartes « clôture »
- 24 cartes « vache » de 4 couleurs différentes (6 de chaque couleur)
- 4 cartes « taureau » (1 taureau de chaque couleur)
- 12 cartes « veaux » (4 veaux de chaque couleur : pour chaque couleur 2 cartes « 1 veau » et 1 carte « 2 veaux »)
- 4 cartes « veau orphelin »
- Cartes « vacherie » : 3 cartes « maladie » ; 3 cartes « sécheresse » ; 3 cartes « accident » ; 2 cartes « chien fou »
- Cartes défense : 4 cartes « subvention » ; 4 cartes « vétérinaire » ; 4 cartes « réserve de paille » ; 4 cartes « réparation de clôture » ; 3 cartes « Par ici la sortie »

But du Jeu :

Etre le 1er à constituer un cheptel de 10 têtes de bétail de même couleur : vaches, taureau, veaux et/ou veaux orphelins.

Préparation du jeu :

Mélangez les cartes lors de la première utilisation.

A 3 ou 4 joueurs, on joue avec toutes les cartes du jeu.

A 2 joueurs, il faut au préalable retirer du jeu 2 cartes « subvention » et 1 carte « réparation de clôture ».

Début de partie :

Chaque joueur reçoit 5 cartes. Toutes les autres cartes sont posées face cachées sur la table et constituent la pioche. Chaque joueur va jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence est celui qui a vu une vache pour la dernière fois, ou, si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence.

Principes généraux :

Chaque carte jouée doit être posée face visible sur la table.

Les actions possibles :

A chaque fois que c'est son tour de jouer, un joueur doit effectuer l'une des 3 actions suivantes :

- Soit il pose une ou plusieurs cartes devant lui (carte clôture, carte(s) vache, carte taureau, carte(s) veau(x) et/ou carte(s) défense) ;
 - Soit il pose une carte «vacherie» au joueur de son choix ;
 - Soit il se défause d'une ou plusieurs cartes. (La fosse est située face visible à côté de la pioche.)
- Un joueur n'a le droit d'effectuer qu'une seule de ces 3 actions à chaque tour.
- Chaque fois qu'un joueur pose 1 ou plusieurs cartes, il pioche le nombre de cartes correspondant dans la pioche, de sorte à toujours avoir 5 cartes en main.



Carte « réserve de paille » : permet de contrer la vacherie « sécheresse ».



Carte « chien fou » : constitue une vacherie que l'on peut asséner à n'importe quel adversaire dès lors qu'il a du bétail dans son pré. Pendant toute la durée de la vacherie le joueur ne pourra plus grossir son cheptel. Pour pouvoir contrer cette vacherie il faut une carte « Par ici la sortie » ou une carte « subvention ».



Carte « Par ici la sortie » : permet de contrer la vacherie « chien fou ».



Carte « accident » : constitue une vacherie que l'on peut asséner à n'importe quel adversaire. La carte « accident » peut être posée à un adversaire dès lors qu'il a une clôture, sans qu'il ait nécessairement de bétail dans son pré. Dans ce cas, l'adversaire ne peut pas commencer de constituer son cheptel tant qu'il n'a pas réparé sa clôture. Dans le cas où l'adversaire a déjà un cheptel en cours de constitution lorsque la carte « accident » lui est posée, s'il ne peut pas se défendre immédiatement, toutes les vaches qu'il a dans son pré s'échappent et partent à la fosse. Toutes les autres cartes « vacherie » éventuellement posées avant la carte « accident » partent également à la fosse, sauf la « sécheresse » qui reste active.

Cartes vacheries et défenses :



Carte « subvention » : permet de se défendre contre n'importe quelle vacherie. Cette carte ne peut lever qu'une seule vacherie à la fois. Bien évidemment, comme n'importe quelle autre carte défense, la carte « subvention » est défaussée tout de suite après avoir été utilisée.



Carte « maladie » : constitue une vacherie que l'on peut asséner à n'importe quel adversaire dès lors qu'il a du bétail dans son pré. Pendant toute la durée de la vacherie le joueur ne pourra plus grossir son cheptel. Pour pouvoir contrer cette vacherie il faut une carte « vétérinaire » ou une carte « subvention ».



Carte « vétérinaire » : permet de contrer la vacherie « maladie ».



Carte « sécheresse » : constitue une vacherie que l'on peut asséner à n'importe quel adversaire dès lors qu'il a une clôture, sans qu'il ait nécessairement de bétail dans son pré. Pendant toute la durée de la vacherie le joueur ne pourra pas commencer ou continuer de grossir son cheptel. Pour pouvoir contrer cette vacherie il faut une carte « réserve de paille » ou une carte « subvention ».

Quand et comment poser les cartes « vache », « taureau » et « veau(x) » :

Pour pouvoir commencer à constituer son cheptel, on doit déjà avoir posé 1 carte « clôture » devant soi. (Attention : si un joueur pioche une ou plusieurs carte(s) clôture alors qu'il en a déjà posé une devant lui, il devra absolument défausser celle(s) qu'il vient de piocher au prochain tour.)

Pour pouvoir poser des veaux on doit déjà avoir posé 1 taureau et au moins 1 vache de la même couleur (quel que soit l'ordre : taureau puis vache(s) ou vache(s) puis taureau). Le veau orphelin, lui, n'a besoin que d'une vache ou d'un taureau pour être adopté.

Lorsqu'une couleur de vache est utilisée par un joueur, les autres joueurs ne peuvent plus l'utiliser, sauf si ce joueur perd ses vaches à cause d'un accident.

Quand et comment poser une vacherie :

Un joueur ne peut poser une vacherie à un joueur de son choix que lorsque c'est son tour de jouer. Il ne peut poser qu'une seule vacherie à un seul joueur à la fois. Un joueur ne peut pas subir 2 vacheries identiques en même temps (ex. si un joueur souffre déjà d'une sécheresse, il n'est pas possible de lui poser une deuxième carte « sécheresse »). En revanche, un joueur peut faire l'objet de plusieurs vacheries si ces vacheries sont différentes et peuvent s'appliquer simultanément. Pour plus de détails concernant les cartes « vacheries », la façon de s'en servir et leur(s) effet(s), voir plus bas.

Quand et comment se défendre :

Il est interdit de poser une carte défense en prévention. Lorsqu'un joueur est attaqué il peut se défendre tout de suite s'il a la carte appropriée. Dans ce cas il annonce et pose sa carte défense sur la carte «vacherie» puis il met ces 2 cartes à la fosse. Ensuite il pioche une carte pour reconstituer sa main de 5 cartes. Cela ne constitue toutefois pas son tour de jeu. Le tour reprend dans le sens normal. S'il ne peut pas se défendre immédiatement après la vacherie, il se défendra lorsqu'il aura la carte appropriée et que ce sera son tour de jouer. Il pourra alors lever une ou plusieurs vacheries en même temps s'il a les cartes défenses appropriées.

A chaque défense posée, la carte «vacherie» et la carte défense correspondante partent à la fosse.

Chaque fois qu'un joueur, dont c'est le tour de jouer, lève une ou plusieurs vacherie(s), il peut dans le même temps remettre des vaches, taureau et/ou veaux dans son pré si toutes ses vacheries sont levées.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, retournez la fosse pour reconstituer une pioche.

Les cartes et leurs effets :

Cartes générales :



Carte « clôture » : permet de pouvoir commencer à constituer un cheptel. Le joueur la pose devant lui face visible quand c'est son tour de jouer. Une fois posée, la carte clôture est intouchable. Si un

joueur pioche une carte clôture alors qu'il en a déjà posé une devant lui, il devra absolument la défausser au prochain tour. Il pourra en même temps se défausser des autres cartes dont il n'a pas besoin.



Carte « vache » : permet de constituer son cheptel de vaches de la même couleur. On peut poser plusieurs vaches de la même couleur en même temps dans son pré.



Carte « taureau » : permet de grossir son cheptel et, associé à au moins une vache, de poser ensuite des veaux dans son pré. Le taureau doit être de la même couleur que les vaches du pré. Cette carte peut être posée en même temps qu'une ou plusieurs vaches de même couleur.



Carte « 1 veau ou 2 veaux » : permet de grossir son cheptel. On ne peut poser de veau(x) que si l'on a déjà 1 taureau et au moins 1 vache de la même couleur dans son pré. On peut poser simultanément un taureau, des vaches et plusieurs veaux dans son pré. Les cartes 2 veaux comptent pour 2 têtes de bétail dans le cheptel.



Carte « veau orphelin » : permet de grossir son cheptel. Les veaux orphelins peuvent être adoptés par n'importe quel cheptel, quel que soit leur couleur. Un veau orphelin ne peut être posé dans un pré que si le pré contient déjà au moins 1 taureau ou 1 vache.