



# CHEPTEL® - L'extension



Attention, cette extension se joue uniquement avec la base.  
De 2 à 5 joueurs. De 7 à 107 ans. Durée : 10 à 35 mn

## Contenu : 36 cartes

- 6 cartes « vache noire »
- 1 carte « taureau noir »
- 2 cartes « veau noir »
- 1 carte « veaux jumeaux noirs »
- 2 cartes « veau orphelin »
- 4 cartes « mouton »
- Cartes « vacherie » : 3 cartes « vol » ; 3 cartes « âne »
- Cartes défense : 6 cartes « subvention » ; 4 cartes « police » ; 4 cartes « carottes »

## Préparation du jeu :

A 3, 4 ou 5 joueurs, on joue avec toutes les cartes de la base et de l'extension.

A 2 joueurs, il faut conserver toutes les cartes (base + extension, y compris la nouvelle race) sauf 2 cartes « subvention ».

## Les nouvelles cartes et leurs effets :



Cartes « vache », « taureau » et « veau(x) » : Un nouveau cheptel !  
Avec son taureau, ses vaches et ses veaux pour jouer jusqu'à 5 joueurs.

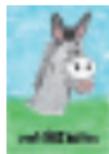


Carte « vol » : constitue une vacherie que l'on peut asséner à n'importe quel adversaire dès lors qu'il a du bétail dans son pré. Le joueur qui assène cette vacherie à un adversaire décide quelle carte il veut voler en

respectant les règles suivantes : s'il y a un mouton dans le pré, le voleur doit voler le mouton. S'il n'y a pas de mouton mais qu'il y a un veau (seul, orphelin ou des jumeaux), le voleur doit voler l'une de ces cartes. S'il n'y a ni mouton ni veau mais qu'il y a une vache, le voleur doit voler une vache. Si le taureau est seul dans le pré, le voleur vole le taureau. Les 2 cartes (la carte « vol » + la carte volée) partent immédiatement à la fosse. Pour pouvoir contrer cette vacherie il faut une carte « police » ou une carte « subvention ». Si la carte « vol » est contrée, elle part également à la fosse avec la défense utilisée.



Carte « police » : permet de contrer la vacherie « vol ».



Carte « âne » : cet âne est très têtu ! Son objectif est de s'appropriier le pré pour lui tout seul en éliminant un par un les moutons, les veaux, les vaches et enfin le taureau. L'âne est une vacherie qui peut être asséner à un adversaire dès lors qu'il a une clôture, sans qu'il

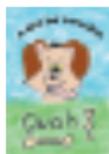
ait nécessairement de bétail dans son pré. L'âne n'a d'effet que lorsque c'est au tour du joueur victime de jouer. C'est le joueur qui a posé l'âne qui doit rappeler au joueur victime de retirer une carte de son cheptel. On ne retire qu'une seule carte par tour en respectant l'ordre suivant : les moutons, puis les veaux (seuls, orphelins ou jumeaux, peu importe l'ordre, c'est l'attaquant qui choisit), puis les vaches et enfin le taureau. La carte ainsi éliminée est défaussée. Lorsque c'est au joueur victime de jouer, si le joueur qui lui a posé l'âne ne pense pas à lui rappeler de retirer 1 carte de son cheptel, tant pis, le joueur victime ne défausse pas de carte, et personne d'autre que l'attaquant n'a le droit de le lui rappeler. Bien évidemment, comme l'âne est une vacherie, le joueur qui en est victime ne peut pas commencer ou continuer son cheptel tant qu'il ne l'a pas contrée. Précision : si un joueur est déjà victime de l'âne et qu'un adversaire lui assène un « accident de clôture » (vacherie présente dans la base), l'âne ne se sauve pas (contrairement au chien fou), il reste dans le pré. Pour pouvoir contrer cette vacherie il faut une carte « carottes » ou une carte « subvention ». Si la carte « âne » est contrée, elle part à la fosse avec la défense utilisée.



Carte « carottes » : permet de contrer la vacherie « âne ».



Carte « mouton » : permet de récupérer 1 carte vache, veau(x), taureau ou orphelin sur le dessus de la fosse. Pour utiliser la carte « mouton », elle doit au préalable avoir été posée dans le pré, comme n'importe quelle autre carte vache, veau ou taureau, mais elle ne compte évidemment pas dans le cheptel de 10 têtes de bétail qui doit être constitué pour remporter la partie. Ensuite, à tout moment, même si ce n'est pas à son tour de jouer, un joueur intéressé par la carte située sur le dessus de la fosse peut jouer sa carte « mouton ». Pour cela il annonce qu'il échange sa carte « mouton » déjà posée dans son pré contre la carte du dessus de la fosse. La carte ainsi récupérée intègre le cheptel et la carte « mouton » est défaussée. On ne peut jouer qu'une seule carte « mouton » à la fois. On ne peut pas jouer une carte « mouton » si une carte vacherie empêche le cheptel de s'agrandir. Si plusieurs joueurs veulent échanger une carte « mouton » en même temps, c'est le 1<sup>er</sup> à l'avoir annoncé qui l'emporte.



Précision concernant la carte « chien fou » de la base : le chien fou peut être posé dans le pré d'un adversaire même si le pré ne contient qu'un seul mouton et pas de cheptel. Mais il ne peut pas être posé quand il n'y a qu'un âne dans le pré et rien d'autre.

*Un jeu créé et illustré par Sandra Moreira*

**[www.sandramoreiraeditions.com](http://www.sandramoreiraeditions.com)**