

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



3. Tentative de charge

On ne peut effectuer plus d'une charge par tour, mais la charge peut être effectuée avant l'action ou après l'action.

C. Fin de journée

1. Décider de rendre permanent un SUPER POUVOIR

Normalement, les cartes de SUPER COMPORTEMENT sont retirées à la fin de la journée. Néanmoins, chaque vache a le droit de conserver pour toute la partie un SUPER POUVOIR qu'on appelle SUPER POUVOIR PERMANENT. Cette décision doit être prise à la fin d'une journée où ce SUPER POUVOIR a été joué.

Cette carte n'est pas comptabilisée dans votre limite de quatre (4) cartes. De plus, cela ne vous empêche pas de posséder d'autres SUPER POUVOIRS temporaires. Une fois que le SUPER POUVOIR PERMANENT est choisi, on ne peut en changer.

Une vache qui va à la boucherie perd son SUPER POUVOIR PERMANENT. Sa fille peut évidemment en prendre un nouveau (voir 3.c.).

2. Retirer les cartes de SUPER COMPORTEMENT

On met dans le tas de fumier les cartes de SUPER COMPORTEMENT jouées durant la journée, à l'exception des SUPER POUVOIRS devenus PERMANENTS.

3. Boucherie

Malheureusement, dans l'impitoyable système agricole dans lequel les vaches évoluent, il arrive que certaines d'entre elles finissent leur carrière à la boucherie. En effet, si à la fin d'une journée, votre pion est situé sur une case rouge du tableau de classement, vous partez directement à la boucherie.

Rassurez-vous, votre partie n'est pas pour autant terminée. Effectivement, votre fille prend la relève et repart dès le lendemain. Seulement une partie de la gloire acquise par la mère retombe sur la fille. De sorte que vous ne repartez qu'avec le total de points de gloire antérieurement acquis, délesté de dix (10) points. Une vache peut être envoyée une infinité de fois à la boucherie durant une partie, perdant dix (10) points de gloire à chaque fois.

De plus, chaque fois que vous allez à la boucherie, vous perdez toutes vos boîtes de foin accumulées, ainsi que votre SUPER POUVOIR PERMANENT, si vous en possédez un.

Dans SUPER VACHE, il n'est pas possible de se défausser d'une carte. La seule façon de s'en débarrasser est de la jouer.



VI. DESCRIPTION DES CARTES DE SUPER COMPORTEMENT

A. SUPER ÉVÉNEMENT

AUTO QUI PASSE : cette carte doit être posée sur le TERRAIN « Traversée d'une route ». Les vaches qui arrivent sur ce TERRAIN ne peuvent choisir l'action « Avancer sur le terrain suivants » pour les deux prochains tours. Par contre, elles peuvent accomplir d'autres actions.

GROS CHIEN MÉCHANT : cette carte doit être posée sur un TERRAIN. Une vache qui se trouve sur ce TERRAIN et dont le résultat de dé pour avancer sur le TERRAIN suivant est « 1 » doit reculer sur le TERRAIN précédent au lieu de rester sur place. S'il n'y a plus de place sur le TERRAIN précédent, la vache s'évanouit. Elle ne peut rien faire pour le reste du tour en cours, ni durant le tour suivant. Si le chien se trouve dans un champ, aucune vache ne peut y manger de foin.

INONDATION : cette carte ne peut être placée que sur le TERRAIN « Bord de rivière » qui devient alors un TERRAIN de difficulté cinq (5).

LUZERNE : cette carte doit être posée sur un TERRAIN. La luzerne équivaut à une boîte de foin. Cependant, la vache qui est sur un TERRAIN où se trouve la carte LUZERNE, doit obligatoirement s'arrêter un tour pour manger, à moins qu'elle n'ait la GASTRO-ENTÉRITE. On retire la carte aussitôt que la luzerne est mangée.

RETOUR ANTICIPÉ À LA FERME : toutes les vaches doivent rejoindre rapidement la laiterie, puis l'étable. Elles doivent cependant faire le parcours complet habituel. La vache qui arrive dernière à son étable perd dix (10) points de gloire. La carte peut être jouée tant qu'aucune vache n'a dépassé le grand champ.

TAUREAU SUPER BEAU : cette carte doit être posée sur un TERRAIN. Si la vache se trouve sur ce TERRAIN et que le résultat du dé pour avancer sur le terrain suivant est « 1 » ou « 2 », alors elle reste bloquée sur ce TERRAIN. Elle ne peut rien faire pour le reste du tour en cours, ni durant le tour suivant.

TRACTEUR EN PANNE : aucune boîte de foin n'est placée dans les champs en début de journée. Cette carte doit obligatoirement être jouée avant la distribution des cartes.

VISITE DU PAYSAN : lorsque le paysan fait une visite dans son exploitation, il éloigne le chien et le taureau et répare le tracteur. Ainsi, dès que la carte est posée sur la table, le chien et le taureau, s'ils sont présents, sont retirés et une (1) boîte de foin est placée dans chaque champ (jusqu'à concurrence de deux (2)) si le tracteur était en panne.

VISITE DU VÉTÉRINAIRE : lorsque le vétérinaire fait une visite sur l'exploitation, il soigne immédiatement toutes les vaches malades et blessées. On retire alors toutes les cartes de SUPER VACHERIE.

B. SUPER POUVOIR

SUPER CHARGE : diminue la difficulté de la charge de un (1) (3, 4, 5 et 6: charge réussie; 2: aucun effet; 1: effet sur la vache chargeante) et vous permet de charger deux (2) fois par journée sans avoir besoin d'utiliser une boîte de foin.

SUPER CHOUCHOU : vous êtes la favorite du fermier et à chaque début de journée, même si le tracteur est en panne, il vous apporte deux (2) boîtes de foin que vous pouvez mettre immédiatement de côté. De plus, vous n'êtes jamais pénalisée pour le RETOUR ANTICIPÉ À LA FERME.

SUPER GLOUTONNE : permet de manger deux (2) boîtes de foin par tour.

SUPER MANIPULATRICE : permet de manipuler vos camarades et ainsi de vous faire paraître plus ou moins sympathique. Cela vous permet de vous enlever ou de vous rajouter un (1) point de gloire à la fin de chaque journée (échappant peut-être ainsi à la boucherie...).

SUPER PRODUCTIVE : augmente la production de lait. Ajoutez deux (2) points de gloire à chaque traite. Votre maximum de production devient six (6).

SUPER RAPIDE : diminue la difficulté de un (1) pour l'ensemble des TERRAINS.

SUPER RÉSISTANTE : augmente la difficulté de la vache chargeante de deux (2) (6: charge réussie; 3, 4 et 5: aucun effet; 1 et 2: effet sur la vache chargeante). De plus, votre vache reste bloquée dans un bourbier que si le résultat de votre jet de dé est « 1 ».

SUPER VACCINÉE : rend insensible à toutes les SUPER VACHERIES, à l'exception de LUXATION DE LA PATTE ARRIÈRE GAUCHE et FROUSSARDE.

SUPER PUANTE : la vache exhale une odeur pestilentielle. Toutes les vaches situées sur le même TERRAIN reçoivent un malus de un (1) sur tous leurs jets de dé (néanmoins le résultat final du dé ne peut jamais être inférieur à un (1)).

C. SUPER VACHERIE

APATHIE : la vache, n'a plus beaucoup d'appétit, cela lui prendra deux (2) tours si elle veut manger une boîte de foin. Si la vache est SUPER GLOUTONNE, elle peut manger en un seul tour, mais une seule boîte de foin à la fois.

BACTÉRIES NUISIBLES DANS LE LAIT : une vache affectée par ce problème ne reçoit aucun point de gloire pour sa ou ses productions de lait. Elle doit cependant passer un tour à la laiterie lors de chaque passage.

DÉPRESSION NERVEUSE : à chacun de vos jets de dé, si vous obtenez « 1 », votre vache tombe en dépression nerveuse. Elle ne peut rien faire pour le reste du tour en cours, ni durant le tour suivant.

FROUSSARDE : la vache affectée ne peut ni charger, ni monter sur la butte.

GASTRO-ENTÉRITE : la vache malade ne peut plus manger de foin (même si elle est SUPER GLOUTONNE).

GRUPPE : augmente la difficulté de un (1) sur l'ensemble des TERRAINS. De plus, cela lui prendra deux (2) tours si elle veut manger une boîte de foin. Si la vache est SUPER GLOUTONNE, elle peut manger à chaque tour, mais une seule boîte de foin à la fois.

INFLAMMATION DES PIS : donne un malus de deux (2) points de gloire lors de chaque production de lait (minimum de zéro (0) point de gloire).

LUXATION DE LA PATTE ARRIÈRE GAUCHE : augmente la difficulté de un (1) sur l'ensemble des TERRAINS.

Idée originale: Yannick BIDON

Conception: Yannick BIDON
Patrick DEZOTHEZ
Gaëtan MOREAU

Illustrations: Gaëtan MOREAU

Révisions et commentaires:
Jasmin BOUCHARD
Yves LAFRANCE

Remerciements particuliers: Chantal, Edith, Guy, Jean-Sébastien, Line, Marco, Nathalie ainsi que tous ceux qui ont participé aux tests du jeu.

Impression du jeu: IMPRIMERIE ST-VALLIER

SUPER VACHE

I. PRÉSENTATION

La vache, ce sympathique animal de ferme, malgré son apparence bête et saugrenue, possède une organisation sociale très élaborée: une chef et... les autres !!!

Dans SUPER VACHE, vous êtes une vache membre d'une tribu (l'appellation péjorative de « troupeau » n'est que pure fantaisie humaine et est une insulte à toutes les vaches). Les joueurs présents autour de la table sont les membres de votre tribu.

Votre but est de devenir CHEF de la tribu. Pour cela, il faut accumuler des points de gloire en produisant beaucoup de lait, en occupant la butte dans le fond du grand champ et en étant parmi les premières à rentrer à l'étable. Cela doit être fait en évitant de se retrouver à la boucherie.

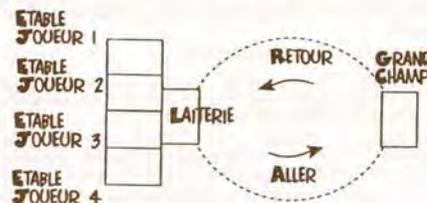
II. MATÉRIEL

- 50 cartes de jeu
 - 23 cartes de TERRAIN
 - 27 cartes de SUPER COMPORTEMENT:
 - 10 SUPER ÉVÉNEMENT
 - 9 SUPER POUVOIR
 - 8 SUPER VACHERIE
- 4 figurines de vache (bleue, rouge, jaune et grise)
- 4 pions de couleur (bleu, rouge, jaune et gris)
- 20 jetons verts de boîtes de foin
- 1 tableau de classement situé sur la boîte
- 1 feuille de règles
- 1 règlette de fermeture bleue
- 1 dé

III. PRÉPARATION DU JEU

Retirez les cartes de TERRAIN ayant le pourtour hachuré (les étables, la laiterie et le grand champ). Placez-les selon le plan ci-dessous, en octroyant une étable par joueur, qu'il conserve jusqu'à la fin de la partie. Retirez du jeu les étables inutilisées. Chaque joueur choisit ensuite une figurine de vache.

POSITION DE DÉPART



Brassez le reste du paquet et distribuez quatre (4) cartes à chaque joueur. Les cartes restantes, appelées *silo à grain*, sont placées sur la table, face cachée. Quand des cartes de SUPER COMPORTEMENT sont utilisées, on les place face ouverte dans un tas appelé *tas de fumier*. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le *silo à grain*, brassez les cartes du *tas de fumier* qui devient le nouveau *silo à grain* (c'est ce qu'on appelle du recyclage...).

Le joueur qui débute la partie est celui qui obtient le chiffre le plus élevé en lançant un dé. L'ordre de jeu se fait selon le sens des aiguilles d'une montre.

IV. DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se divise en journées.

Durant une journée, une vache doit obligatoirement aller à la laiterie, se rendre au grand champ, repasser à la laiterie, puis rentrer à son étable.

Une journée se divise en tours.

Lors d'un tour, chaque joueur, l'un après l'autre, effectue une action qu'il réussit ou non...

La journée se termine lorsque toutes les vaches sont rentrées à l'étable. L'ordre d'arrivée aux étables est très important puisque cela rapporte des points de gloire. Le joueur dont la vache est rentrée la première à l'étable sera le premier à entamer la journée suivante, ensuite l'ordre de jeu suit le sens des aiguilles d'une montre.

Durant la partie, les points de gloire obtenus par une vache sont immédiatement notés sur le tableau de classement. Une vache devient chef dès qu'elle atteint cinquante (50) points de gloire, et remporte la partie.

V. DÉROULEMENT D'UNE JOURNÉE

A. Début de journée

1. Distribution des cartes
2. Placement des cartes de TERRAIN
3. Placement des boîtes de foin

B. Tours de jeu

1. Tentative de charge
2. Réalisation d'une action
 - a. Avancer sur le terrain suivant
 - b. Produire du lait
 - c. Monter sur la butte
 - d. Rester sur la butte
 - e. Descendre de la butte
 - f. Brouter une boîte de foin
 - g. Ne pas agir
3. Tentative de charge

C. Fin de journée

1. Décider de rendre permanent un SUPER POUVOIR
2. Retirer les cartes de SUPER COMPORTEMENT
3. Boucherie

A. Début de journée

1. Distribution des cartes

Lors de la première journée, chaque joueur reçoit quatre (4) cartes, et les jours suivants deux (2) cartes au maximum; le total de ses cartes ne devant jamais dépasser quatre (4). Il n'est pas possible de jouer des cartes de SUPER ÉVÉNEMENT pendant la distribution des cartes.

Les cartes se divisent en deux grandes catégories : les cartes de TERRAIN (pourtour noir) et les cartes de SUPER COMPORTEMENT qui comprennent les cartes de SUPER POUVOIR, de SUPER VACHERIE et de SUPER ÉVÉNEMENT.

L'utilisation des cartes de TERRAIN est décrite à la section suivante.

Les cartes de SUPER COMPORTEMENT vont venir perturber le déroulement de la journée. Elles peuvent être posées à n'importe quel moment après les avoir reçues et prennent effet immédiatement. Ces effets ne durent qu'une journée. Il n'y a pas de limitation quant au nombre de cartes de SUPER COMPORTEMENT que l'on peut jouer à chaque journée.

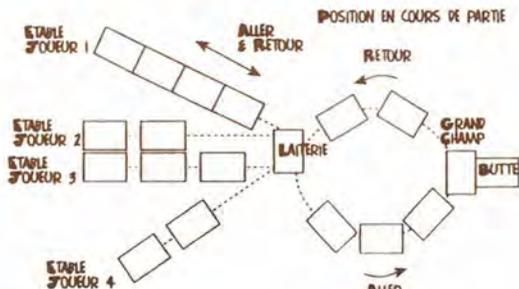
2. Placement des cartes de TERRAIN

Dans SUPER VACHE, il n'y a pas de plateau; ce sont les cartes de TERRAIN que les joueurs placent, qui forment la surface de jeu. Cette dernière évolue ainsi en cours de partie.

Les cartes de TERRAIN doivent être déposées en début de journée; il n'est pas possible de les conserver en main. Chacun leur tour, les joueurs posent toutes leurs cartes de TERRAIN suivant l'ordre de jeu.

Vous pouvez ajouter des cartes de TERRAIN entre les étables et la laiterie et entre la laiterie et le grand champ pour le chemin aller-retour. On ne peut placer plus de trois (3) cartes de TERRAIN entre une étable et la laiterie. Par contre, entre la laiterie et le grand champ, pour l'aller et le retour, il n'y a pas de limite sur le nombre de cartes de TERRAIN. On cherchera à placer les meilleures cartes de TERRAIN entre son étable et la laiterie et les plus mauvaises sur le parcours étable-laiterie de ses concurrents.

Si un joueur reçoit le TERRAIN «Butte», il doit obligatoirement la placer juste à côté du grand champ.



3. Placement des boîtes de foin

En début de journée, après l'installation des nouvelles cartes de TERRAIN, placez deux (2) jetons verts de boîtes de foin sur chacun des champs présents sur la table, y compris le grand champ. S'il reste, dans certains champs, des boîtes de foin de la journée précédente, on complète simplement jusqu'à deux (2).

Lorsqu'il y a du foin sur un champ, la vache peut brouter une boîte de foin, par tour. La vache met ses boîtes de foin de côté et peut donc ainsi en accumuler. Elle peut les utiliser quand elle le désire au cours de la partie. Ces boîtes de foin peuvent servir dans trois situations :

- pour effectuer une charge (voir B.1. et B.3.)
- pour diminuer la difficulté à avancer au terrain suivant (voir B.2.a.). Chaque boîte de foin utilisée abaisse de un (1) la difficulté pour accéder à un TERRAIN. Plusieurs boîtes peuvent être consommées.
- pour augmenter une production laitière (voir B.2.b.). Chaque boîte de foin utilisée donne un point de gloire supplémentaire.

L'utilisation de boîtes de foin doit être annoncée avant d'agir.

B. Tours de jeu

Chacun son tour, suivant l'ordre de jeu, chaque joueur effectue une action. Il devra choisir parmi l'une des sept (7) actions possibles. Néanmoins, la plupart de ces actions ne peuvent se faire qu'à des moments bien spécifiques.

Une vache qui doit passer son tour, soit parce qu'elle a été assommée (voir B.1. et B.3.), soit parce qu'elle est évanouie (V.I.A.), soit parce qu'elle s'est enlisée (voir B.2.a.), ne peut rien faire durant les phases B.1., B.2. et B.3. Sur la base de chaque figurine de vache, un indicateur vous permet de comptabiliser le nombre de tours durant lesquels votre vache est bloquée.

1. Tentative de charge

Si votre vache est située sur le même TERRAIN qu'une autre vache, alors vous pouvez effectuer une charge sur cette dernière. Pour cela, vous devez obligatoirement consommer une boîte de foin. Le résultat est déterminé par le lancer d'un dé :

Jet de dé	Résultat
4, 5 ou 6	La victime de la charge est assommée et ne peut rien faire durant ses deux (2) prochains tours.
2 ou 3	La charge n'a aucun effet.
1	La vache qui effectue la charge s'assomme. Elle ne peut rien faire pour le reste du tour en cours, ni durant le prochain tour.

La charge n'est pas considérée comme une action. Il est donc possible de charger et d'effectuer une action durant un même tour de jeu.

2. Réalisation d'une action

a. Avancer sur le terrain suivant

Chaque fois que vous voulez avancer sur un TERRAIN, vous lancez un dé. Dans un cercle présent sur chaque carte de TERRAIN, vous trouverez un chiffre qui indique la difficulté à avancer sur cette carte. Ce chiffre représente le résultat minimum à obtenir sur le dé pour réussir le déplacement.

Par exemple, un «3» signifie qu'il faut obtenir 3, 4, 5 ou 6 sur le dé pour avancer sur ce TERRAIN. Une vache ne peut volontairement reculer ou refuser d'avancer (afin d'éviter la boucherie par exemple). Elle peut cependant manger du foin ou se donner elle-même des SUPER VACHERIES ou des SUPER ÉVÉNEMENTS.

Un «6» sur le dé est toujours un succès et un «1» est toujours un échec. Cette règle prévaut sur toutes les autres.

Il ne peut y avoir plus de deux (2) vaches sur un même TERRAIN. S'il n'y a plus de place sur le TERRAIN suivant, vous ne pouvez pas avancer. Le grand champ et la laiterie sont des exceptions à cette règle puisqu'il n'y a pas de nombre limite de vaches sur ces TERRAINS. La butte est aussi un cas spécial (voir B.2.c., B.2.d. et B.2.e.).

Si, pour sortir du TERRAIN «bourbier», vous obtenez un «1» ou un «2» sur votre dé, votre vache reste bloquée dans le borbier et ne pouvez faire aucune action durant le tour en cours, ni durant le tour suivant.

La journée d'une vache est une longue course dont le but est d'arriver le plus tôt possible à l'étable. Chaque jour, selon votre position à l'arrivée vous obtenez un certain nombre de points de gloire, selon la table suivante :

	Nombre de joueurs			
	2	3	4	
Position à l'arrivée	1 ^{er}	6	6	6
	2 ^e	3	4	4
	3 ^e		2	2
	4 ^e			1

b. Produire du lait

Deux (2) fois par journée, à l'aller et au retour, après être arrivée à la laiterie, votre vache doit passer un tour à produire du lait. Des points de gloire sont attribués en fonction de l'importance de la production de lait. Ces points de gloire sont déterminés par le résultat d'un jet de dé :

Jet de dé	Points de gloire
1 ou 2	1
3 ou 4	2
5 ou 6	3

Il est possible de dépasser trois (3) points de gloire en consommant des boîtes de foin (voir I.c.). Néanmoins, il existe une production maximale de quatre (4) points de gloire qu'une vache ne peut dépasser par passage à la laiterie.

c. Monter sur la butte

La butte, située dans le fond du grand champ, est l'endroit le plus prestigieux sur lequel une vache peut aller. Néanmoins, cette butte ne peut contenir qu'une seule vache. Le passage sur la butte n'est nullement obligatoire.

Si vous êtes dans le grand champ, qu'une autre vache occupe déjà la butte et que vous voulez prendre sa place, vous devez réussir à monter sur la butte, puis réussir une charge. Si vous réussissez, l'autre vache se retrouvera dans le grand champ avec les conséquences de la charge (voir B.1.). Si vous échouez, vous restez dans le grand champ.

Si vous êtes dans le grand champ et que la butte est inoccupée, vous devez uniquement réussir à monter sur la butte.

Réussir à monter sur la butte alors qu'il y a au moins une vache non-assommée dans le grand champ, vous procure deux (2) points de gloire immédiatement.

d. Rester sur la butte

À votre tour de jeu, si vous décidez de rester sur la butte et qu'il y a au moins une vache non-assommée dans le grand champ, vous obtenez deux (2) points de gloire.

e. Descendre de la butte

Si vous commencez votre tour sur la butte et qu'il y a au moins une vache non-assommée dans le grand champ, vous obtenez deux (2) points de gloire. Vous allez ensuite tenter d'avancer dans le grand champ.

Dans tous les cas, une vache ne peut jamais accumuler plus de huit (8) points de gloire sur la butte durant une seule journée.

f. Brouter une boîte de foin

Une vache peut, s'il y a du foin dans le TERRAIN qu'elle occupe, décider de passer son tour à brouter une boîte de foin.

g. Ne pas agir

La vache doit toujours agir, sauf lorsqu'aucune des six (6) autres actions n'est possible.