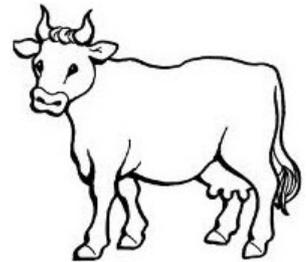


VACHERIES

Jeu de cartes
pour 2 à 6 joueurs
durée : 30 min
âge : 6 ans et +

Vous voici à la tête d'une ferme. Accumulez les vaches, moutons et poules pour posséder l'élevage le plus prospère. Mais gare ! les prédateurs rôdent.

Une seule solution : construire des étables, des bergeries et des poulaillers pour y abriter vos bêtes. Il faudra aussi tenir compte des événements qui animent la vie d'une ferme : la récolte, le marché, les naissances... mais aussi l'espionnage des concurrents ou les saisies immobilières. Ah c'est vache !



But du jeu

Être le meilleur éleveur en ayant le plus d'animaux dans sa ferme à la fin de la partie.

Préparation

Trier les cartes en fonction du nombre de joueurs. Pour 4 joueurs par exemple, il faut écarter les cartes marquées 5 +. Pour 5 et 6 joueurs, toutes les cartes sont prises.

Mélanger le tas de cartes et en distribuer 5 à chaque joueur.

Les cartes restantes sont réparties en 5 tas de taille équivalente, verso visible.

Déroulement

Le dernier à avoir visité une ferme commence.

À son tour il faut :

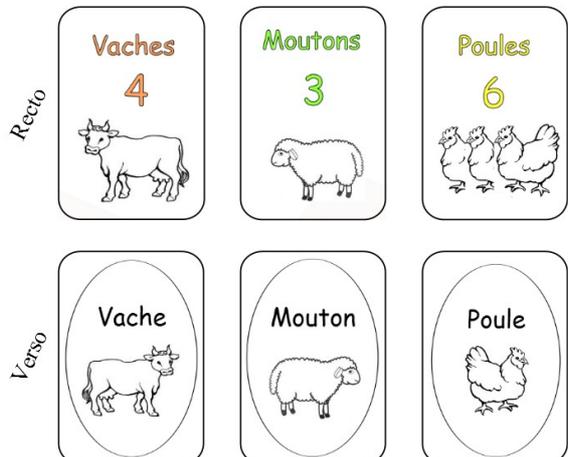
- 1) jouer *ou défausser* une carte de sa main
- 2) piocher une carte, en choisissant l'une de celles placées au sommet des 5 tas

NB : le verso des cartes que l'on a en main doit toujours être visible des autres joueurs.

Les cartes sont réparties en 4 types : animaux de ferme, prédateurs, abris et événements.

Animaux de ferme

Dans Vacheries, vous pouvez élever 3 espèces d'animaux : des vaches, des moutons et des poules. La valeur des cartes animaux va de 1 à 5 pour les vaches, de 1 à 4 pour les moutons et de 1 à 3 pour les poules (à l'exception d'une carte de 6 poules).



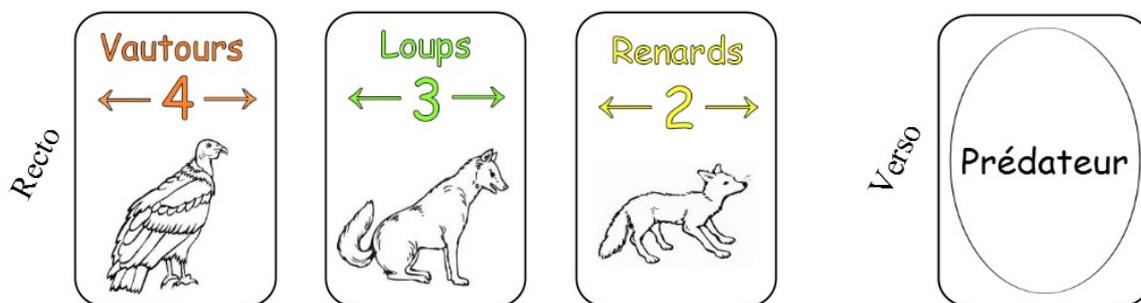
Pour installer un animal dans sa ferme, il faut poser une carte animal devant soi, *verso visible*. Les autres joueurs voient toujours de quelle espèce il s'agit, mais ils ne savent pas combien il y en a.

À tout moment, le propriétaire peut consulter la valeur des cartes animaux de sa ferme.

Prédateurs

Les prédateurs constituent une menace permanente, car ils s'attaquent aux animaux placés dans les fermes.

Chaque prédateur s'attaque à un seul type d'espèce : les renards mangent les poules, les loups mangent les moutons et... les vautours mangent les vaches !



Quand on joue une carte de prédateurs, on la pose face à une ferme d'un voisin de table, à sa droite ou à sa gauche. Les animaux de ferme dévorés et les prédateurs sont ensuite placés dans la défausse.

Attention : Si les prédateurs ne sont pas tous rassasiés, ils vont s'attaquer à la ferme d'à côté, jusqu'à manger *au moins le même nombre d'animaux*. Ainsi, un prédateur affamé peut tout à fait se retourner contre la ferme de celui qui l'a lancé !

Exemple : une carte de 2 loups est lancée contre une ferme qui comporte des moutons. Le propriétaire de cette ferme consulte les cartes de son troupeau (3 moutons + 4 moutons) et choisit de sacrifier sa carte de 3 moutons. S'il n'avait eu qu'une carte 1 mouton, les prédateurs se seraient déplacés vers la ferme suivante, jusqu'à être complètement rassasiés.

Abris



Le poulailler, la bergerie et l'étable permettent de placer vos animaux à l'abri des prédateurs !

Il faut que les animaux soient déjà présents dans la ferme pour pouvoir les mettre à l'abri. L'abri se pose sur les cartes animaux de l'espèce concernée.

Une fois l'abri construit, on ne peut plus ajouter d'animaux à l'intérieur (sauf par le biais de cartes d'événements).

Événements

Il existe 5 cartes d'événements différentes. Une fois jouées, ces cartes sont placées dans la défausse.

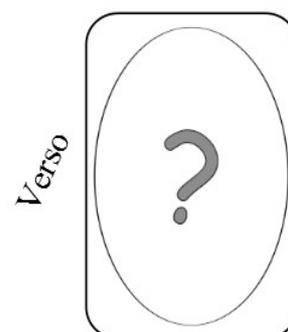
Reproduction : Récupère dans la défausse une carte animal d'une espèce que tu possèdes déjà. La carte récupérée peut être placée sous un abri.

Marché aux bêtes : Regarde dans une autre ferme toutes les cartes d'animaux non abrités. Prends-en une et place-la dans ta ferme, sous un abri ou en extérieur.

Espionnage agricole : Regarde les cartes dans la main d'un fermier et prends-en une. Donne-lui une autre carte de ta main en échange.

Saisie immobilière : Prends un abri construit dans une autre ferme - les animaux qui étaient abrités restent sur place. Il doit être placé sur des animaux non abrités, ou autrement défaussé.

Récolte : Récupère n'importe quelle carte de la défausse, excepté un animal de ferme, et joue-la de suite.



Fin de partie

Quand les pioches sont vides, chacun continue à jouer à son tour jusqu'à ne plus avoir de cartes en main.

Enfin chacun compte tous les animaux qu'il possède, qu'ils soient abrités ou non.

Celui qui en a le plus est déclaré « meilleur éleveur ».

Si des joueurs possèdent le même nombre d'animaux, ils se partagent la victoire.

Version pour les juniors

Pour jouer à Vacheries avec des enfants à partir de 6 ans :

Trier les cartes comme pour 4 joueurs, puis retirer toutes les cartes d'événements. Le jeu s'effectue avec les 60 cartes restantes. Constituer 2 pioches seulement pour limiter le choix.

Répartition des 90 cartes du jeu

Animaux de ferme	Vaches x15	Moutons x15	Poules x15
Prédateurs	Vautours x4	Loups x4	Renards x4
Abris	Étable x4	Bergerie x4	Poulailler x4
Événements	Récolte x5	Reproduction x4	Marché aux bêtes x4
	Espionnage agricole x4		Saisie immobilière x4