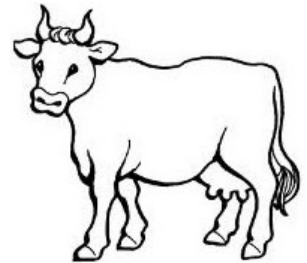


# VACHERIES

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 :

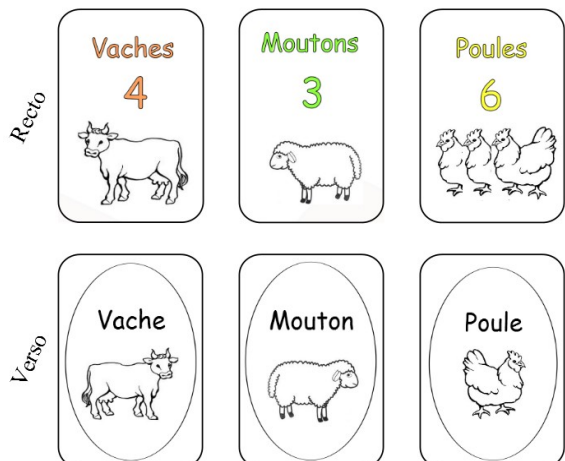
- 1) jouer *ou défausser* une carte de sa main
- 2) piocher une carte, en choisissant l'une de celles placées au sommet des 5 tas

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).



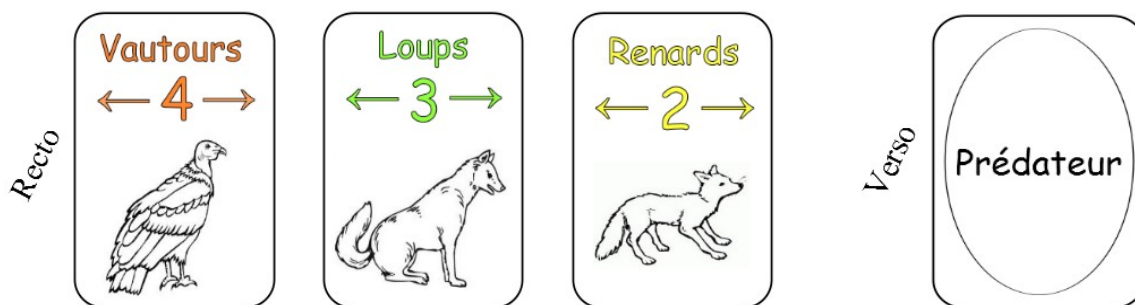
Pour installer un animal dans sa ferme, il faut poser une carte animal devant soi, *verso visible*. Les autres joueurs voient toujours de quelle espèce il s'agit, mais ils ne savent pas combien il y en a.

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 !

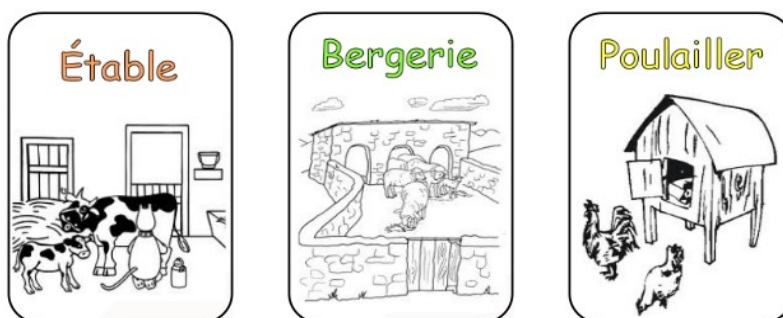


Quand on joue une carte de prédateurs, on la pose face à une ferme d'un voisin de table, à sa droite ou à sa gauche. Les animaux de ferme dévorés et les prédateurs sont ensuite placés dans la défausse.

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.

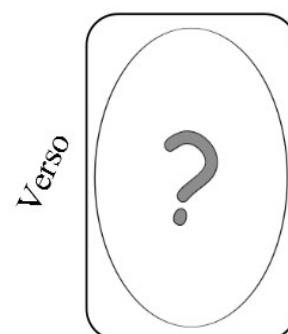
*Reproduction* : Récupère dans la défausse une carte animal d'une espèce que tu possèdes déjà. La carte récupérée peut être placée sous un abri.

*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

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