

- » Pour 2 à 4 vaches
- » 6 ans et plus
- » 20 minutes de balade



# POUR UNE POIGNÉE DE MARGUERITES

## Le but du jeu

En tant que vache des alpages, baladez-vous dans les prés, mangez les fleurs indiquées sur votre plateau individuel et défendez votre petit coin de verdure lorsqu'une voisine tente de déguster des marguerites à votre place !

## La petite histoire

Dans le val d'Hérens, les fleurs sont savoureuses et les trèfles succulents. Bien entendu, cela attire toutes les vaches de la région qui ne reculeront devant rien pour une poignée de marguerites !

## Contenu et préparation du jeu

**A 1 plateau** à disposer autour du fond de la boîte. Ce dernier représente l'enclos.

**B 4 dés** dont un spécial. Placez autant de dés que de joueurs dans l'enclos. Les dés restants ne serviront pas pour la partie. **Attention, le dé spécial doit toujours faire partie des dés posés dans l'enclos !**

Pour la mise en place de la **version 2 joueurs**, rendez-vous en fin de livret !

**C 4 figurines de vaches** et **4 plateaux individuels**. Chaque joueur place un plateau devant lui et la vache de la même couleur sur la case **Étable**. Chaque vache non choisie est posée sur une des deux cases représentant des fleurs de sa couleur, au choix des joueurs.

**D 4 tuiles Aide de jeu** que chaque joueur place au-dessous de son plateau individuel, sur la face 1.

**E 18 jetons Trèfle** et **45 jetons Herbe** à disposer en deux réserves distinctes à côté du plateau de jeu.

**F 1 jeton Duel** placé dans un coin de l'enclos.

Le dé spécial !



Exemple de mise en place pour 3 joueurs (La vache bleue n'est pas jouée dans ce cas).



## COCOW, NOTRE MASCOTTE DE L'ESPACE !

Cocow vous accompagnera durant la lecture de ce livret. Elle vous donnera des conseils et des consignes afin de profiter au maximum du jeu !



## Tour de jeu

Au début de la partie, le joueur le plus jeune est désigné comme premier joueur.

**1.** Le premier joueur prend tous les dés de l'enclos, puis les lance dans celui-ci.

Il choisit ensuite un dé, sauf le dé spécial, et le place sur son plateau personnel. Le premier joueur d'un tour de jeu ne peut jamais choisir le dé spécial.

**2.** Une fois le dé choisi, le joueur avance sa vache, dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre de cases indiqué par le dé (résultats 1, 2 ou 3) ou laisse sa vache sur place (résultat 0).

Une fois la vache déplacée (ou laissée sur place), si celle-ci se trouve sur :

► **Une case libre** (aucune autre vache n'est présente sur la case), le joueur peut au choix :

**Manger une fleur** ou **Manger un trèfle**.

**Manger une fleur** : le joueur recouvre, sur son plateau individuel, une fleur de la couleur représentée sur la case où se trouve sa vache. Pour cela, il utilise un jeton *Herbe* de la réserve.

**Manger un trèfle** : le joueur prend un jeton *Trèfle* de la réserve qu'il place à côté de sa tuile *Aide de jeu*.

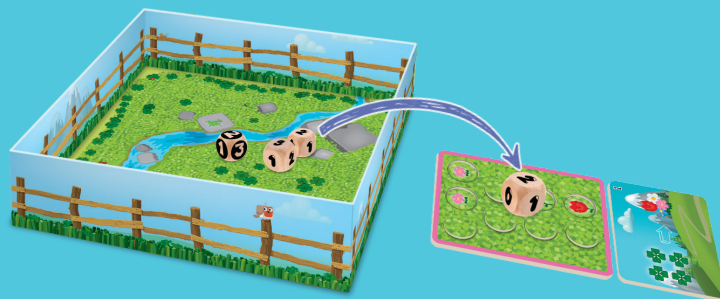
Dès qu'un joueur obtient son quatrième trèfle, il remet quatre trèfles dans la réserve et mange une fleur de son choix en la recouvrant sur son plateau à l'aide d'un jeton *Herbe* de la réserve.

► **Une case occupée** (par une ou plusieurs vaches, appartenant à un autre joueur ou non), le joueur provoque en duel une autre vache présente, de son choix, afin de remporter un maximum de trèfles ! Voir **Duel au sommet**, page suivante.

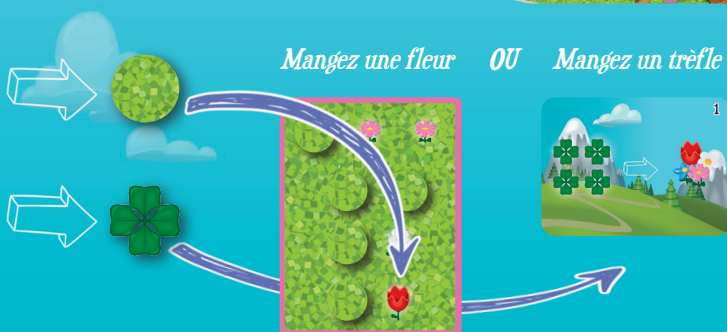
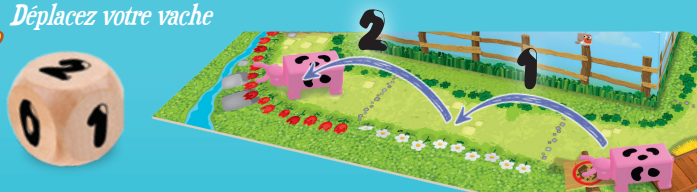
► **La case Champ de fleurs** (fleurs de toutes les couleurs), le joueur, si sa vache est seule sur la case, mange un trèfle ou une fleur de la couleur de son choix. Pour cela, il utilise un jeton *Herbe* de la réserve qu'il place sur n'importe quelle fleur de son plateau individuel. Si la case est occupée, voir **Duel au sommet**, page suivante.

► **La case Étable**, le joueur prend un jeton *Trèfle* de la réserve qu'il pose à côté de sa tuile *Aide de jeu*.

**1** Lancez les dés dans l'enclos et choisissez un dé



**2** Déplacez votre vache



Aucun **duel** n'est autorisé sur la case **Étable** !





## Duel au sommet

Lorsque la vache d'un joueur termine son déplacement sur une case (hors case *Étable*) où se trouvent une ou plusieurs autres vaches, **il provoque un duel** :

- Il pose le **jeton Duel** sur la case,
- prend sa vache et une autre présente sur cette même case (au choix),
- les dépose face à face, **cornes contre cornes** dans l'enclos,
- pousse d'un coup sec et **simultané** sur la queue de chaque vache avec ses deux index.

### LE CONSEIL DE COCOW !

Pour les plus jeunes, il peut s'avérer difficile de réaliser la petite manipulation du duel. Dans ce cas, ils peuvent prendre en main les deux vaches et les lancer dans l'enclos de la même manière qu'un jet de dés classique. On applique ensuite le résultat de la même façon.

La vache qui obtient **le résultat le plus grand** (nombre de taches) **remporte le duel**. Le joueur qui l'emporte gagne autant de jetons *Trèfle* que le résultat indiqué par sa vache et les dépose à côté de sa tuile *Aide de jeu*. En cas d'égalité, aucun trèfle n'est gagné. Les deux vaches sont ensuite reposées sur la case du plateau de jeu et le jeton *Duel* est remis dans un coin de l'enclos.

### LES CONSIGNES DE COCOW !

Lors d'un duel :

- si une vache (ou les deux) sort de l'enclos, le résultat est valide.
- si une vache (ou les deux) ne tombe pas à plat, rejouez le duel.

## Fin du tour

Dès que le premier joueur a effectué l'action provoquée par son dé, **le joueur suivant** (dans le sens des aiguilles d'une montre suisse) **choisit un dé et effectue l'action correspondante**, et ainsi de suite.

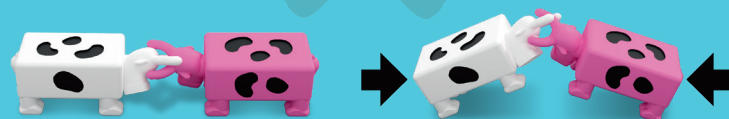
Lorsqu'il ne reste plus de dé dans l'enclos (et que chaque joueur a joué une fois) le tour est terminé.

**Le joueur ayant le dé spécial devant lui devient le premier joueur du tour suivant.** Il lance alors tous les dés dans l'enclos et c'est reparti pour un tour !

## Exemple de duel !

Les vaches sont installées au centre de l'enclos :

Le joueur actif effectue une poussée à l'arrière de chacune des vaches :



Le duel est remporté par la vache **rose** sur le score de 2-1 :



Le propriétaire de la vache **rose** remporte 2 jetons *Trèfle* :



### COMPTEZ LES TACHES AVEC COCOW !

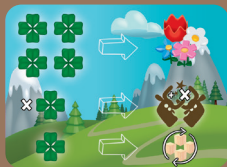


## Fin de la partie

Pour l'emporter, un joueur doit avoir **recouvert la totalité des fleurs de son plateau individuel** puis rejoint (ou dépassé) la case **Étable**. On finit alors le tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de dé dans l'enclos. À l'issue de ce tour final, tous les joueurs ayant complété leur plateau individuel puis rejoint ou dépassé l'étable gagnent la partie !

## Variante « vaches stratégies »

Dans cette variante, les joueurs jouent avec la face 2 de leur aide de jeu :



Les jetons *Trèfle* vont permettre aux joueurs de déclencher plusieurs effets :

► **Dès qu'un joueur obtient son quatrième trèfle**, il remet quatre trèfles dans la réserve et mange une fleur de son choix en la recouvrant sur son plateau à l'aide d'un jeton *Herbe* de la réserve.



► **En échange d'un, deux ou trois trèfles** : lorsque qu'un joueur provoque un duel, il peut dépenser un, deux ou trois trèfles. Cette quantité de trèfles dépensée viendra s'ajouter au résultat de sa vache. En cas de défaite ou d'égalité, il perd les trèfles qu'il avait mis en jeu. En revanche, si le joueur remporte le duel, il récupère les trèfles mis en jeu, en plus de ceux remportés grâce au résultat de sa vache.



► **En échange d'un trèfle** : lors de son tour, le joueur peut remettre un trèfle dans la réserve pour relancer la totalité des dés encore présents dans l'enclos.



## Version 2 joueuses ou joueurs

Lors d'une partie à deux joueurs, quelques ajustements sont à prendre en compte.

**Lors de la mise en place**, déposez 3 dés dans l'enclos dont le dé spécial. Les deux vaches non choisies sont déposées sur les cases représentant des fleurs de leur couleur, au choix des joueurs.

**Lors d'un tour de jeu**, le premier joueur choisit un dé sauf le dé spécial. Il en applique l'effet sur sa vache. Le second joueur doit ensuite choisir un dé parmi les deux restants.

Le dernier dé, qui n'a pas été choisi, n'est pas pris en compte pour ce tour. Lors du tour suivant, le joueur ayant le dé spécial devant lui démarre le nouveau tour en lançant les trois dés. Si aucun joueur n'a le dé spécial devant lui (parce qu'il n'a pas été choisi lors du tour précédent), le premier joueur reste le même, c'est donc à nouveau lui qui lance les trois dés.

## La véritable histoire des vaches d'Hérens

Les vaches de la race d'Hérens, originaires du Valais en Suisse, ont inspiré ce jeu. Elles sont dotées d'un tempérament vif et belliqueux qui se concrétise par des luttes durant lesquelles elles se poussent tête contre tête. Ces duels, auxquels se livrent naturellement les vaches, permettent d'établir une hiérarchie au sein du troupeau. La plus forte est appelée la Reine !

## COCOW VOUS DIT MEUHCÉ !



Cocow remercie « vachement » tous les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu !

### Remerciements des auteurs :

Frank : je remercie mon papa de m'avoir montré, lorsque je n'étais pas plus haut que trois pommes, comment créer des «vaches» en écorçant une fourche d'arbre afin de jouer aux combats de Reines.

Grégoire : je remercie Sébastien Roduit pour sa passion pour les vaches ainsi que Clairon, Veielett, Tzigane, Rubis, Fregate, Cobra, Shakira, Manhatten, Tina, Rebelle, Saphir, Bahia, Vicky et Bijou, les reines cantonales de ces quelques dernières années.

© 2020 JD Éditions / Space Cow. Tous droits réservés.  
Retrouvez toute l'actualité Space Cow sur :

