



Rita Modl





NéVaches

Principe du jeu

Le petit village de NéVaches se situe dans un cadre idyllique. Niché au beau milieu des montagnes, on y trouve un paysage parsemé de champs de fleurs et de lacs aux eaux cristallines. L'air est empreint d'une odeur d'herbe fraîchement coupée et les prés sont peuplés de vaches épanouies, comblées par leur propre sort et celui du monde qui les entoure.

Tuile après tuile, construis ton propre paysage.
À l'aide des cartes, places-y tes vaches pour marquer des points.
Mais attention à ne pas trop les disperser.
Car, plus tard, il faudra ramener le troupeau à l'étable.

Matériel et préparation du jeu

- 1 Posez la **piste de score** en bout de table. Disposez ces **3 tuiles bonus rectangulaires** dans les encoches, comme illustré ci-contre. Pour connaître la signification des différentes tuiles bonus, consultez la section « *Points et cases bonus* » en page 6.
- 2 Mélangez les **55 cartes**. Posez 4 cartes face visible en une rangée au centre de la table. Formez une pioche avec les cartes restantes et placez-la face cachée à côté de la rangée de cartes posées face visible.
- 3 Mélangez les **71 tuiles Paysage**. Posez 5 tuiles face visible en une rangée en dessous de la rangée de cartes. Formez plusieurs piles face cachée avec les tuiles restantes et placez-les à côté des tuiles posées face visible. Pour une partie à **3 joueurs**, remettez 1 tuile Paysage de chaque type dans la boîte avant de commencer la partie ; pour une partie à **2 joueurs**, remettez 2 tuiles Paysage de chaque type dans la boîte.
- 4 Parmi les **8 arbres** disponibles, placez-en 2 par personne dans la réserve commune. Rangez les arbres restants dans la boîte.
- 5 Chaque personne choisit une couleur et prend respectivement :
 -  **6 vaches** de cette couleur.
Placez 1 vache sur chacune de ces deux cases spéciales qui apparaissent sur la piste de score. Placez les 4 vaches restantes devant vous : elles constituent votre réserve personnelle.
 -  **1 pion** de la même couleur.
Placez le pion sur la case 0/65 de la piste de score.
 -  **2 tuiles Décompte**.
Mélangez les 9 tuiles Décompte face cachée et distribuez-en 2 à chaque personne. Rangez les tuiles Décompte restantes dans la boîte sans les regarder.
Regardez vos deux tuiles Décompte et placez-les face cachée devant vous. Vous pouvez regarder vos tuiles Décompte à tout moment. Pour connaître la signification des différentes tuiles Décompte, consultez la section « *Fin de la partie et décompte* » en page 7.
 -  **1 carte de la pioche face cachée**.
Prenez 1 carte de la pioche face cachée en main.



La dernière personne à avoir vu une vache prend le jeton Renard et commence la partie.

Pour les parties ultérieures

Après quelques parties de NéVaches, les règles suivantes peuvent ajouter de la variété au jeu :

Cases bonus aléatoires : plutôt que de placer les tuiles bonus comme indiqué au point 1, vous pouvez les répartir au hasard. Pour cela, prenez simplement les 3 tuiles en main et laissez-les tomber sur la table. Placez ensuite les tuiles dans les encoches de la piste de score en commençant par la tuile la plus proche de la piste de score, que vous insérez face visible dans le premier espace libre. (Avec cette règle, il est possible que vous commenciez la partie avec 5 vaches.)

Choisir la carte de départ : plutôt que de prendre une carte de la pioche face cachée au début de la partie, vous pouvez choisir une carte parmi celles posées face visible.

Le jeton Renard doit avoir été attribué au préalable. La personne située à droite de celle qui détient le renard choisit ensuite une carte parmi les cartes posées face visible et la prend en main. Toutes les autres personnes font de même dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La personne qui détient le jeton Renard est la dernière à choisir une carte. Après que tout le monde a choisi une carte, retournez les cartes du dessus de la pioche pour former une nouvelle rangée de 4 cartes face visible. La partie peut alors commencer.

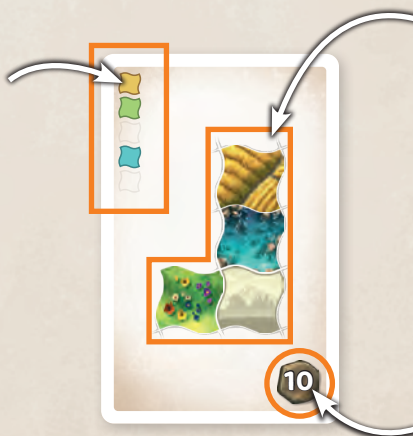


Légende des cartes

Ces cases de couleur servent uniquement à faciliter la lecture.

Elles correspondent aux paysages représentés sur la carte.

Par exemple, la case de couleur bleue indique qu'un lac est requis.



Cette forme est une condition à remplir pour pouvoir placer des vaches.

Les paysages figurant sur les cartes sont représentés par des symboles simplifiés.

Pour plus de détails, consultez la section « **Jouer une carte en main** » en page 5.

Valeur en points de la carte

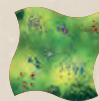
Les tuiles Paysage

Le jeu contient les tuiles Paysage suivantes :

Le cas échéant, de légères différences sur les illustrations n'ont aucune incidence sur la mécanique du jeu. Le paysage se veut en effet attrayant.



16×
champs



15×
prairies



15×
forêts



13×
lacs



12×
maisons

Dérroulement du jeu

Lorsque c'est ton tour, tu dois effectuer **exactement 2 actions**. Tu as le choix entre les actions suivantes :

- A. Placer une tuile Paysage
- B. Prendre une carte en main
- C. Jouer une carte en main (points)
- D. Ramener le troupeau à l'étable

Tu peux choisir d'effectuer **2 actions différentes** ou **la même action deux fois**. Une fois tes actions effectuées, remplis les réserves de tuiles et de cartes face visible. Ton tour est terminé et c'est à la personne sur ta gauche de jouer.



A. Placer une tuile Paysage





Choisis 1 des tuiles Paysage face visible de la réserve commune et place-la dans ta zone de jeu. Place ta première tuile Paysage devant toi. Ensuite, place chaque nouvelle tuile de sorte qu'au moins un de ses côtés soit collé à l'une de tes autres tuiles (ta zone de jeu). Tous les types de paysages peuvent être assemblés les uns aux autres.



Lorsque tu as formé un carré de **4 paysages différents** ou de **4 paysages identiques**, tu peux placer un arbre au centre des 4 tuiles. Dans ce cas, avance immédiatement ton pion de 5 cases sur la piste de score.



Attention !

-  Une tuile Paysage ne peut être utilisée que pour 1 arbre.
-  Tu dois décider de placer ou non un arbre avant la fin de l'action pendant laquelle tu as placé la tuile Paysage. Tu ne peux pas placer l'arbre ultérieurement.
-  Tu ne peux pas placer d'arbre s'il n'y en a plus dans la réserve commune.
-  Tu peux continuer à placer des vaches sur ces tuiles (voir C. Jouer une carte en main, page 5).

Cas particulier : si tu choisis l'action « Placer une tuile Paysage » et que la réserve contient 4 ou 5 tuiles Paysage du même type, **tu peux choisir** de remplacer l'ensemble de la réserve commune de tuiles **avant** d'en choisir une.

Pour ce faire, mets de côté **les 5 tuiles Paysage** face visible et retourne 5 nouvelles tuiles Paysage. Si la réserve se compose à nouveau de 4 ou 5 tuiles Paysage du même type, tu peux encore les remplacer.

Une fois la dernière tuile Paysage face cachée retournée, mélange les tuiles Paysage mises de côté pour former une nouvelle pile face cachée.



B. Prendre une carte en main

Choisis 1 des cartes posées face visible de la réserve pour la prendre en main.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main. Tu peux donc avoir autant de cartes en main que tu le souhaites.

Cas particulier : si tu choisis l'action « Prendre une carte en main » et que les 4 cartes face visible de la réserve ont toutes au moins 1 type de paysage en commun, **tu peux choisir** de remplacer l'ensemble de la réserve commune de cartes **avant** d'en choisir une.

Mets de côté les 4 cartes dans une défausse face visible et retourne 4 nouvelles cartes. Si les 4 nouvelles cartes ont à nouveau au moins 1 type de paysage en commun, tu peux encore les remplacer.

Les cases de couleur en haut à gauche des cartes permettent d'identifier plus rapidement les paysages représentés.

Lorsque la pioche est vide, mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.



Exemple : les quatre cartes en jeu ont un paysage commun (ici, le lac). Tu peux donc remplacer l'ensemble de la réserve de cartes face visible avant d'en choisir une.



C. Jouer une carte en main (points)

Tu joues 1 carte en main en plaçant des vaches de ta réserve sur ta zone de jeu. Dans ce cas, tu gagnes les points indiqués sur la carte. Chaque carte représente des tuiles Paysage combinées en une forme particulière.

Tu ne peux jouer une carte que si tu remplis **toutes les conditions :**

Ta zone de jeu contient la forme représentée sur la carte.



Les paysages représentés face visible sont placés au bon endroit.

Aucune vache n'est placée sur les tuiles Paysage représentées face visible.



Tu as suffisamment de vaches dans ta réserve pour placer 1 vache sur chaque paysage représenté face visible.



La plupart des cartes contiennent également le **verso** des **tuiles Paysage**. À ces endroits, n'importe quel type de paysage est autorisé et la carte peut être jouée même si une vache est déjà placée dessus.

Tu peux tourner la carte comme tu le souhaites pour remplir les conditions, mais tu n'as pas le droit d'inverser la forme.

Si tu remplis toutes les conditions nécessaires, tu peux jouer la carte et tu **dois** placer 1 vache de ta réserve **sur chacune** des tuiles Paysage illustrées face recto sur la carte.

Tu ne peux pas placer de vache sur les tuiles Paysage illustrées face verso !

Avance ensuite ton pion sur la piste de score du nombre de points indiqué sur la carte et place la carte face visible dans la défausse.



Exemple : tu souhaites jouer cette carte. Ta zone de jeu contient la forme en L représentée sur la carte. 1 lac et 1 champ sont au bon endroit. Les deux tuiles sont vides et tu as bien 2 vaches dans ta réserve. Tu places ces vaches et tu remportes 8 points.

D. Ramener le troupeau à l'étable

En ramenant ton troupeau à l'étable, tu libères des places dans ta zone de jeu tout en remplissant ta réserve.

Avec cette action, tu peux ramener exactement 1 troupeau. Un troupeau est un groupe de vaches directement voisines à l'horizontale ou à la verticale.

Un troupeau se compose de 1 à 6 vaches.

Retire 1 troupeau complet de ta zone de jeu et replace-le dans ta réserve.



Exemple : ta zone de jeu abrite 2 troupeaux. L'action « Ramener un troupeau à l'étable » te permet de ramener le troupeau de 4 ou la vache isolée.

Une fois tes actions effectuées, remplis les réserves de tuiles et de cartes face visible.

Points et cases bonus sur la piste de score

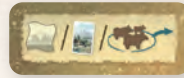
À chaque fois que tu gagnes des points, avance immédiatement ton pion d'autant de cases sur la piste de score. Si tu atteins ou dépasses l'une des cases bonus, tu gagnes immédiatement le bonus représenté.



Exemple : tu remportes 8 points en jouant cette carte. Tu avances ton pion de 8 cases sur la piste de score, et tu dépasses une case bonus. Tu gagnes immédiatement le bonus illustré (+1 vache).



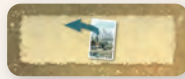
Retire immédiatement ta vache de cette case bonus et place-la dans ta réserve. Tu disposes d'une vache supplémentaire pour le reste de la partie.



Effectue immédiatement une autre action (poser une tuile Paysage, prendre ou jouer une carte en main, ramener le troupeau à l'étable).



Prends immédiatement une tuile Paysage face visible de la réserve commune et place-la dans ta zone de jeu.



Prends immédiatement une carte face visible de la réserve en main.



Reprends immédiatement **toutes** les vaches placées sur ta zone de jeu et remets-les dans ta réserve.

Fin de la partie et décompte

La partie est finie dès qu'une personne atteint au moins 65 points à la fin de son tour.

Terminez la manche en cours pour que tout le monde ait joué le même nombre de tours. C'est donc la personne à droite de celle qui détient le jeton Renard qui joue le dernier tour.



Choisis à présent **l'une de tes deux tuiles Décompte** et dévoile-la. Si tu as atteint l'objectif indiqué, avance du nombre de points correspondant. (Les cases bonus que tu atteins n'ont plus d'effet.)

Ta deuxième tuile Décompte est défaussée et ne te rapporte pas de points.



Si tu as au moins 2 lacs en bordure de ta zone de jeu (au moins 1 côté dégagé), tu remportes 4 points.



Si tu possèdes plus (ou autant) de champs/prairies/forêts que les autres joueurs, tu remportes 4/5/5 points.



Si tu as marqué au moins 65 points, tu remportes 3 points supplémentaires.



Si ta zone de jeu contient au moins 3 arbres, tu remportes 6 points.



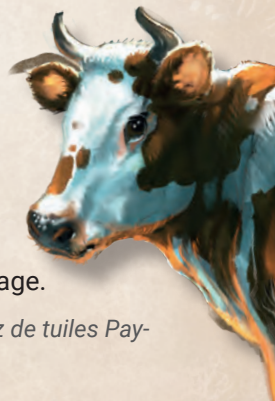
Si tu possèdes au moins 4 vaches dans ta réserve, tu remportes 4 points.



Si ta zone de jeu comporte au moins 13 tuiles Paysage, tu remportes 5 points.



Si tu possèdes au moins 1 maison entièrement entourée de tuiles Paysage, tu remportes 5 points.



La personne qui a le plus de points après le décompte final remporte la partie. En cas de victoire ex aequo, le gagnant est la personne qui a posé le plus de tuiles Paysage.

Attention ! La partie prend fin prématurément si, à l'issue d'un tour, il ne reste plus assez de tuiles Paysage dans la réserve commune pour en retourner 5 face visible.



Vous avez acheté un produit de qualité. Si vous avez des questions sur les règles du jeu ou s'il manque des pièces dans votre nouveau jeu, merci de nous contacter : kundenservice@schmidtspiele.de. Nous serons ravis de vous aider.

L'autrice remercie toutes les personnes qui ont testé ce jeu sans relâche, en particulier la famille Ruff, les groupes de jeu d'Augsbourg, de Seeshaupt, de Krumbach, de Lieberhausen, le groupe d'auteurs de Munich et les rencontres d'auteurs de Brixen et de Plankstetten, ainsi que Zoé.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.facebook.com/SchmidtspieleFR
www.twitter.com/SchmidtspieleFR
www.instagram.com/schmidtspielefrance



^{FR}
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Autrice : Rita Modl
Illustrations : Stefan Sonnberger
Graphisme : Daniel Müller
Rédaction : Georg Wild
Réalisation : Jasmin Weigand

