

# Unexploded Cow : Vaches de Guerre

un jeu Cheapass Games pour 3 à 6 joueurs.

*Traduction Olivier Bourgeois.*

Europe, été 1997. Vous et vos amis les plus créatifs avez découverts deux problèmes ayant une solution commune : la vache folle en Angleterre et des bombes oubliées en France.

Les vaches folles sont situées en Angleterre, et se vendent pour moins que rien. Vous avez donc décidé de les répandre en France, avec un **lais** d'encouragement patriotique en les envoyant se perdre dans le « no man's land » derrière le Cordon Rouge.

La face visible de la chose ? Vous éradiquez les vaches folles et leur viande contaminée d'Angleterre, et délivrez la France de vieilles bombes laissées après la guerre... et vous faites pas mal d'argent au passage. Le problème ? Il est bien possible que quelqu'un vous surprenne à faire ça !

Alors, regroupez votre troupeau, faites leur traverser le tunnel sous la Manche et envoyez-le se perdre dans la belle campagne de France. Si vous avez de la chance, vous ferez un peu d'argent avant que Greenpeace vous démasque !

Remarque : en raison des fluctuations de monnaies en Europe en 1997, et comme notre police de caractères préférée ne gère pas le symbole Euro, nous avons décidé de faire les transactions en dollars. Nous sommes désolés par avance pour le manque de cohérence de ce choix.

**Ce que vous avez dans le jeu :** Unexploded Cow contient deux paquets de cartes : un paquet de 12 cartes Villes (« city »), et un paquet de 69 cartes Vaches (« cow »). Le jeu contient également ce livret de règles, une jolie boîte en carton fort et deux bonnes minutes d'air respirable.

**Ce dont vous aurez besoin :** vous avez besoin d'un dé à 6 faces, et d'assez d'argent pour donner 2000\$ à chaque joueur, en coupures d'au moins 50\$. Si vraiment vous êtes obligé, vous pouvez également utiliser de l'argent factice.

**Les bases du jeu :** vous et vos adversaires allez amasser des troupeaux de vaches, et les faire avancer dans les dangereux champs remplis de bombes n'ayant pas explosé, et vous les ferez sauter pour de l'argent.

Ce jeu est un jeu en circuit fermé : il n'y a pas de « banque ». Chaque dollar que vous perdez va à un autre joueur et vice-versa.

Pour gagner à ce jeu, tout ce dont vous avez besoin est de le terminer avec plus d'argent que vous n'en aviez au départ. Idéalement, vous devriez garder votre argent d'une partie sur l'autre, un peu comme cela se fait au Poker.

**Comment commencer ?** Mélangez le paquet des villes et placez-le au milieu de la table. Mélangez le paquet des vaches et donnez une main de 3 cartes à chaque joueur. Placez le paquet des vaches au milieu de la table, à côté du paquet des villes. Prévoyez un espace pour les cartes à rejeter.

Déterminez au hasard qui commence. Ensuite, on tournera dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Ouvrir le pot :** comme au Poker, il y a une mise de base (qu'on appelle parfois « mouche ») avant le jeu. Chaque joueur contribue à hauteur de 100\$. 50\$ vont dans le **pot**, qui est une pile d'argent qui grossira et diminuera au cours du jeu. Les autres 50\$ vont à la **banque**, qui est une pile d'argent qui ne changera pas de taille. Les deux piles (pot et banque) iront au joueur qui collectera le plus de points de Villes à la fin du jeu.

Remarque : dans une partie avec seulement 3 ou 4 joueurs, on augmente la mise de base à 150\$, dont 1500\$ iront à la banque.

**Chaque tour :** vous ferez 3 choses dans un tour dans cet ordre : **piocher, jouer, et lancer le**

**dé.** Parfois vous aurez aussi à tirer une nouvelle carte de Ville.

**Nouvelle carte de ville :** au début de votre tour, si ce n'est pas encore fait, tirez la première carte du paquet de Villes et posez-la face visible. Vous ferez ceci au début du jeu, ou après qu'un joueur ait pris la carte de Ville précédente. Cette carte représente la ville que vous êtes en train de visiter. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet, le jeu est fini.

**Piocher :** piochez deux cartes dans le paquet des Vaches. Si vous avez besoin de piocher mais que le paquet est vide, mélangez le paquet de cartes rejetées et formez un nouveau paquet de Vaches. Notez bien que vous devez attendre d'avoir besoin d'une carte pour mélanger le paquet : il y a des cartes qui vous permettent de fouiller dans les cartes rejetées, il faut donc les laisser là aussi longtemps que possible.

**Jouer :** vous pouvez jouer autant de cartes que vous le voulez. Il y a deux sortes de cartes : les cartes Vache et les cartes Evénement.

**Vache (« cow ») :** Chaque joueur a une rangée de vaches devant lui, que l'on appelle son **champ**. Vous pouvez jouer une vache dans n'importe quel champ, y compris dans le vôtre. Une vache jouée dans le champ d'un autre joueur devient immédiatement la propriété de ce joueur, sauf si la vache est un **espion** (« spy »). Quel que soit l'endroit où est jouée une vache, le propriétaire du champ doit payer son prix au pot. Ce prix est celui indiqué en petit sur la carte, sous la mention « price ».

Pendant cette étape, vous pouvez réarranger votre champ comme vous le voulez. Toutefois, vous ne pouvez pas réarranger le champ d'un autre joueur, et si vous donnez une vache à un autre joueur, elle s'installe toujours à un bout de la rangée, jamais au milieu.

**Evénement (« event ») :** Les événements ont différents effets et décrivent exactement ce qu'ils font. Tout comme les vaches, les événements ont un prix qui doit être payé au pot. Vous pouvez aussi recevoir des instructions vous forçant à verser de l'argent à d'autres joueurs, ou leur en prendre, comme résultat d'un événement.

Comme certains événements apportent des vaches dans votre champ, il est souvent dit qu'elle n'ont pas de prix supplémentaire (« no

extra cost »), ce qui signifie que vous n'avez pas à payer pour ces vaches à ce moment, mais juste à payer pour l'événement.

Quand un événement dit « vous » (« you »), il s'agit du joueur qui le joue.

**Lancer le dé :** après avoir fini de jouer des cartes, vous lancez le dé pour voir si la vache de quelqu'un a trouvé une bombe. Ce lancer de dé est obligatoire et a toujours lieu à la fin de chaque tour, même si vous avez déjà lancé un dé (à cause du « night shift ») et même si vous n'avez pas de vache dans votre champ.

Lancez le dé et commencez à compter autour de la table en commençant par la vache la plus à droite de votre champ et en allant vers la gauche. Continuez dans le champ du joueur suivant si nécessaire. Continuez jusqu'à arriver au nombre indiqué par le dé. La vache indiquée vient de trouver une bombe, et si rien ne l'en protège, elle explose.

On compte chaque vache une fois seulement, donc si par hasard le nombre indiqué par le dé est supérieur au nombre total de vaches, aucune vache n'explose.

Quand une vache explose, son propriétaire gagne un petit montant d'argent de la part du fermier dont le champ a été déminé. Jetez donc la vache et prenez sa valeur en dollars dans le pot, si il y a assez d'argent dedans.

Si la valeur de la vache est **négative**, elle vous **coûte** de l'argent quand elle explose, en raison d'un accident horrible comme la contamination de la ville voisine ou la destruction de la ferme. Donc, vous n'aurez pas envie de faire exploser une vache négative si vous pouvez l'éviter. Pour reconnaître facilement ces vaches négatives, nous leur avons donné des nombres écrits gros, en blanc.

Si le pot ne contient pas assez d'argent pour payer les vaches qui explosent, vous prenez ce que vous pouvez et tant pis pour vous !

**Pour prendre la carte de Ville :** si vous faites exploser votre propre vache pendant votre propre tour, que ce soit à cause d'une bombe normale ou pour toute autre raison, vous gagnez le respect et l'admiration des citoyens de la ville que vous avez libérée. Prenez la carte de cette ville et gardez-la. Celui qui aura le plus de points de Ville à la fin du jeu gagnera le Pot et la Banque.

**Remarque :** vous ne remplacez pas la carte de Ville avant le début du tour du prochain joueur. Cela implique qu'il est donc impossible de prendre deux cartes de ville dans le même tour.

**Pouvoirs spéciaux de certaines vaches :**

Certaines vaches ont des pouvoirs spéciaux. Voici les explications :

**Espions ("spy") :** quand vous placez un espion, positionnez la carte de façon à ce que le bas pointe vers vous, et non vers le propriétaire du champ. Peu importe où ira cet espion, il appartiendra toujours à la personne qui l'a joué. Cela signifie que si vous placez un espion dans le champ d'un autre :

- 1- Le propriétaire de ce champ doit payer pour l'espion
- 2- Si l'espion explose, vous touchez l'argent
- 3- Si l'espion explose à votre tour, vous prenez la carte de Ville
- 4- Le propriétaire décide de l'arrangement de ses vaches et de votre espion seulement à son tour
- 5- Si l'espion est transféré dans un autre champ, il vous appartient toujours. Toutefois, s'il quitte le jeu (explosion ou autre), il oublie son propriétaire.

**Mécanicien ("mechanics") :** ces vaches peuvent désamorcer les bombes, ce qui veut donc dire qu'elles décident si elles explosent ou non. Comme toutes les vaches spéciales à l'exception des espions, un mécanicien **ne peut utiliser son pouvoir spécial qu'une seule fois par tour**. Si quelqu'un trouve une autre bombe dans le même tour, il n'aura pas le choix et explosera.

**Général ("general") :** ces vaches peuvent passer la bombe à une autre dans le même champ. La bombe est passée avant d'exploser, bien entendu. Également, elles ne peuvent le faire qu'une fois par tour.

**PFC ("PFC") :** c'est l'opposé des généraux. Ces vaches peuvent voler une bombe à une autre vache du même champ. Bien entendu, encore une fois ceci est limité à une fois par tour.

**Bombeurs fous ("Mad Bomber") :** quand un bombeur fou explose, il déniche une nouvelle bombe pour chacune des vaches du même

champ. Ceci arrive après qu'il explose. Aussi, si un PFC vole la bombe d'un bombeur fou avant qu'elle explose, le bombeur fou n'en distribuera pas.

**Remarque :** quand vous faites exploser plusieurs vaches simultanément, et que l'une d'elles est un espion, le Pot ne pourra probablement pas payer toutes les vaches. Dans ce cas, le propriétaire du champ prend en premier l'argent pour ses vaches, puis s'il en reste ce sera pour le propriétaire de la vache-espion. S'il y a plusieurs espions, on servira l'argent dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du propriétaire du champ.

**Gagner le jeu :** quand la dernière carte de Ville a été prise, le jeu est terminé. Les joueurs additionnent leurs points de Villes, et celui avec le plus haut score prend le Pot et la Banque. En cas d'égalité, on partage équitablement.

Celui qui a alors le plus d'argent est le **véritable** gagnant du jeu. Nous vous suggérons de conserver vos scores d'une partie sur l'autre, car sur le long terme l'expérience et la finesse de jeu l'emporteront sur le hasard et la stupidité.

**Banqueroute :** en fait, vous n'avez pas de limite financière dans ce jeu. Nous avons essayé de donner à chacun assez d'argent au départ pour éviter une banqueroute, mais les joueurs devraient être autorisés à prendre des emprunts quand leur réserve est épuisée. Si vous jouez avec de l'argent réel (ce que nous ne vous recommandons pas), un joueur peut ajouter de l'argent à la table quand il en a besoin *ou* peut quitter le jeu quand il fait banqueroute.

Dans un jeu d'argent sérieux, aucun joueur ne peut quitter la table sauf s'il fait banqueroute, et s'il fait un emprunt cela doit être d'exactlyment la somme de départ.

**Variante :** au lieu de mettre les villes dans le désordre, classez-les de 1 à 12. Ainsi, chaque joueur saura ce qui va arriver ensuite. Cette variante est plus stratégique, mais enlève de la surprise dans le jeu.

**Stratégie :** il est possible de gagner de l'argent dans ce jeu sans prendre le Pot. Jouez prudemment et amassez des cartes puissantes, et vous aurez de bonnes chances de gérer vous-même les explosions de bombes.

Méfiez vous aussi : si vous avez une vache de grande valeur, il est possible qu'on tente de vous la voler avant qu'elle explose. Une vache de 300\$ peut donc être plus intéressante qu'une de 400\$.

Si vous voulez qu'il y ait plus d'argent dans le Pot, n'oubliez pas qu'il vous suffit de jouer des vaches dans les champs des autres, qui devront donc payer leur prix au Pot. Ceci est particulièrement cruel en fin de jeu, car ils n'auront à peu près aucune chance de gagner de l'argent avec ces vaches...

---

Unexploded Cow ©2001 Cheapass Games,  
traduction ©2002 Olivier Bourgeois