



POUR UNE POIGNÉE DE MARGUERITES (SPACE COW)

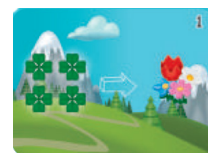


VOUS INCARNEZ UNE VACHE DES ALPAGES À LA RECHERCHE DE RICHES PÂTURAGES FLEURIS. DÉGUSTEZ LES FLEURS INDIQUÉES SUR VOTRE PLATEAU PERSONNEL ET BATTEZ-VOUS AU CENTRE DE L'ENCLOS AVEC VOS CONCURRENTES POUR ASSURER VOTRE SUPRÉMATIE SUR LES PARCELLES CONVOITÉES.

1 / MISE EN PLACE



- Disposez le plateau autour du **fond** de la boîte du jeu.
- Déposez autant de dés au **centre** de l'Enclos que de joueurs. Attention, le **dé spécial** 🎲 doit faire partie du lot. À **2 joueurs** déposez 3 dés dont le dé spécial.
- Formez une réserve avec les jetons **Trèfle** 🍀 et les jetons **Herbe** 🌿.
- Déposez le jeton **Duel** 🐄 dans un coin de l'Enclos central.



CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- 1 plateau individuel à sa couleur.
- 1 **Vache** correspondant à la couleur du plateau.
- À **moins de 4 joueurs**, les **Vaches** non choisies sont disposées sur le plateau de jeu, sur une des 2 cases représentant des **Fleurs** de leur couleur.
- Une aide de jeu sur la face de votre choix. **Face 1** = partie *Standard* / **Face 2** = partie *Stratégie*.

2 / TOUR DE JEU



Le 1^{er} joueur lance les dés et en sélectionne 1 (sauf le dé spécial). Il peut alors avancer du nombre de cases indiqué sur son dé. Les joueurs suivants choisissent à leur tour un dé parmi ceux restants et effectuent leur action. Une fois que tous les joueurs ont récupéré un dé et effectué leur action, une nouvelle manche commence.

1) CHOISIR SON DÉ

- Le 1^{er} joueur lance les dés et récupère **un** de ceux-ci.
- Le 1^{er} joueur ne peut jamais récupérer le **dé spécial** qui détermine le prochain 1er joueur.



2) AVANCER SUR LA PISTE

- Après avoir sélectionné votre dé, avancez sur le plateau en sens horaire du nombre de cases indiqué sur le dé.
- Si vous arrivez sur une case **vide**, vous pouvez au choix :
 - **Manger une Fleur** : Sur votre plateau individuel, recouvrez avec un jeton herbe, la **Fleur** de la couleur illustrée sur la case où se trouve votre **Vache**.
 - **Manger un Trèfle** : Prenez 1 jeton **Trèfle** de la réserve. Dès que vous êtes en possession de **4 jetons Trèfle**, vous pouvez les échanger contre 1 **Fleur** de la couleur de votre choix. Recouvrez cette dernière sur votre plateau individuel.
- Si vous arrivez sur une case (sauf case **Étable**) **occupée** par une ou plusieurs autres **Vaches**, vous provoquez un **Duel** :
 - Posez le **jeton Duel** sur la case.



- Récupérez votre **Vache** ainsi qu'une autre (au choix) présente sur votre case.
- Placez les 2 **Vaches** dans l'Enclos, **Cornes contre Cornes**.
- Poussez d'un coup **sec** et simultané sur la queue de chaque **Vache** avec vos deux **index**.
- Pour les plus **jeunes**, vous pouvez vous contenter de lancer les 2 **Vaches** comme des dés.
- Comparez les **taches** illustrées sur la face visible des deux **Vaches**. La **Vache** qui obtient le résultat



le plus grand remporte le **Duel**.

- En cas d'**égalité**, aucun **Trèfle** n'est gagné.
- Si au moins une des **Vaches** ne tombe pas à **plat**, rejouez le **Duel**.
- Si 1 ou 2 **Vaches** **sortent de l'Enclos**, le résultat est valide.
- À la **fin du Duel**, reposez les 2 **Vaches** sur la case du plateau où vous avez préalablement déposé le jeton **Duel**.
- **La case Champ de Fleurs** (Fleurs de **différentes** couleurs) : Vous pouvez manger 1 **Trèfle** ou 1 **Fleur** de la couleur de votre choix.
- **La case Étable** : Prenez 1 jeton **Trèfle** de la réserve. Il n'y a **pas de Duel** lorsque des **Vaches** se rencontrent sur une case **Étable**.

3) FIN DU TOUR

- Dès que vous avez effectué l'action provoquée par votre dé, le joueur suivant choisit un dé et effectue l'action correspondante.
- Lorsqu'il ne reste plus de dé dans l'Enclos (chaque joueur a joué une fois) le tour est **terminé**.
- Le joueur avec le **dé spécial** devant lui devient le 1^{er} joueur du tour suivant. Il lance alors tous les dés dans l'Enclos et une nouvelle manche débute.

4) VARIANTE STRATÈGE

- 🍀 ➔ 🌸 Lorsque vous obtenez votre 4^{ème} **Trèfle**, remettez vos 4 **Trèfles** dans la réserve et mangez 1 **Fleur** de votre choix en la recouvrant sur votre plateau d'un jeton **Herbe** de la réserve.
- 🍀 ➔ 🐄 Lorsque que vous provoquez un **Duel**, vous pouvez dépenser **1, 2 ou 3 Trèfles** qui viennent s'ajouter au **résultat** de votre **Vache**. Si vous remportez le **Duel**, récupérez les **Trèfles** mis en jeu, sinon les **Trèfles** dépensés sont perdus.
- 🍀 ➔ 🎲 Lors de votre tour, vous pouvez remettre 1 **Trèfle** dans la réserve pour relancer la totalité des dés encore présents dans l'Enclos.

3 / FIN DE PARTIE



- Lorsqu'un joueur a recouvert la **totalité des fleurs** de son plateau personnel **ET** rejoint ou dépassé la case **Étable**, il déclenche la fin de la partie. Terminez le tour en cours.
- Tous les joueurs ayant rempli leur plateau personnel et atteint l'étable après ce tour, sont déclarés vainqueur.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, Merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr