



Europe, été 1997. Vous et vos « amis » avaient découvert deux problèmes avec une solution commune : des vaches folles en Angleterre, et d'anciennes bombes non explosées en France.

Il y a quantité de vaches folles en Angleterre, et elles se vendent pour trois fois rien. Vous avez donc décidé de les exporter en masse vers la France, en leur donnant un petit speech patriotique et en les libérant dans le no man's land derrière le Cordon Rouge.

L'avantage ? Vous débarrassez l'Angleterre de ses vaches folles et de leur viande immangeable, tout en débarrassant la France de ses vieilles bombes abandonnées, et vous arriverez (peut-être) aussi à vous faire un peu d'argent par la même occasion. L'inconvénient ? Quelqu'un finira bien par vous attraper.

Donc, rassemblez votre troupeau, faites leur passer le tunnel sous la Manche, et lâchez-les sur La Belle France. Si vous avez de la chance, vous gagnerez bien un peu d'argent avant que Greenpeace ne vous tombe dessus.

*Unexploded Cow est un des jeux Cheapass Games les plus populaires de tous les temps, et nous sommes très excités de vous offrir cette nouvelle édition gratuite. Nous avons quelque peu modifié les règles, y-compris en ce qui concerne les valeurs en argent, le cœur du jeu et le rôle du deck de villes. Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à jouer à cette nouvelle édition que nous lors de ces dix années avant de vous la proposer.*

**CHEAPASS** THE MAKE  
**Games** RULES

Ce jeu Cheapass Games est gratuit. Oui, c'est ça, **gratuit**. Vous pouvez l'imprimer, le copier, et le partager avec vos amis. Bien entendu, si vous l'aimez, nous serions heureux de recevoir un dollar ou deux en échange. Nous pensons que c'est le meilleur moyen de mettre des jeux sympatiques entre vos mains, donc aidez-nous à y arriver.

**Oui ! J'ai donné \$ \_\_\_\_\_ à Cheapass Games pour ce jeu !**  
Pour en savoir plus, visitez [www.cheapass.com](http://www.cheapass.com).

#### Détails du jeu :

**Joueurs :** 3 à 6

**Type de jeu :** jeu de cartes

**Durée d'une partie :** 30-45 minutes

**Contenu du jeu :** Unexploded Cow est composé de deux decks. Un deck de 12 cartes « ville », et un de 69 cartes « vaches ». Les cartes se trouvent dans un fichier pdf unique, et les instructions pour fabriquer les cartes se trouvent sur le site de Cheapass Games ou à la fin des règles originales en VO.

**Ce dont vous aurez aussi besoin :** Il vous faudra un dé à 6 faces (D6), et des billets. Vous aurez besoin de pouvoir donner à chaque joueur 5000€ en coupures d'au moins 100€. Si vous n'avez pas autant sous la main, vous pouvez toujours utiliser du papier monnaie d'un autre jeu à la place de vrais billets.

Nous recommandons d'utiliser la répartition suivante pour chaque joueur. Vous trouverez notre recommandation pour la totalité de la banque à la fin de la dernière page.

Argent de départ	
Dénomination	Quantité
100€	5
200€	5
500€	3
1000€	2
<b>Total : 5000€</b>	

**Les bases :** vous et vos adversaires allez rassembler des troupeaux de vaches, leur faire traverser des fermes dangereuses truffées de bombes non explosées, et les faire sauter pour de l'argent.

Ceci est un jeu à somme nulle, il n'y a donc pas de banque à gérer en cours de partie, et pas besoin d'un banquier. Chaque euro perdu par un joueur sera gagné par un autre.

**Truc** : pour gagner à ce jeu, vous avez juste besoin de finir avec plus d'argent qu'au départ. Certains joueurs gagneront plus que d'autres. Pour prouver au monde à quel point vous êtes formidable, vous devriez compter les gains et pertes sur plusieurs parties.

**Comment démarrer** : mélangez les 12 cartes ville et faites en une pile face cachée au milieu de la table. Mélangez les autres cartes et distribuez-en trois à chaque joueur pour constituer leur main de départ. Posez ce deuxième deck au milieu de la table à côté du deck de villes, en laissant de la place pour la pile de défausse.

Si c'est votre première partie de la soirée, donnez 5000€ à chaque joueur. Sinon, vous devriez commencer avec le montant que vous aviez à la fin de la partie précédente. Vous pouvez emprunter plus d'argent lorsque vous êtes à sec, tant que vous en gardez trace.

Tout le monde paye une mise de 500€, qui devient le *pot*.

Déterminez aléatoirement qui commence, puis jouez dans le sens horaire.

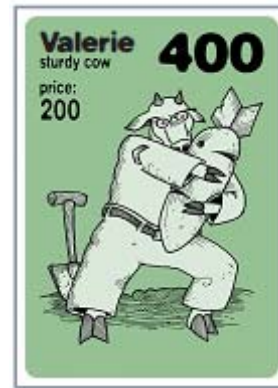
**A chaque tour** : en général vous accomplirez les trois actions suivantes dans l'ordre : *piocher, jouer, lancer le dé*. Parfois vous *retournez également une nouvelle carte ville*.

**Nouvelle carte ville** : au début de votre tour, s'il n'y a pas de carte ville face visible, retournez la première carte ville du dessus du deck ville. Cette carte représente la ville que vous visitez actuellement. Vous ferez ceci au début de chaque partie, et à chaque tour après lequel un joueur a pris la carte ville précédente.

Lorsqu'il n'y a plus de carte ville disponible, le jeu passe en mode *Mort subite*, qui est décrit plus loin.

**Piocher** : piochez deux cartes du deck vaches. Si vous devez piocher mais que le deck est vide, mélangez les cartes de la défausse pour reconstituer le deck.

**Note** : vous ne pouvez pas re-mélanger les cartes avant d'avoir besoin de piocher. Certaines cartes vous permettent d'aller fouiller dans la pile de défausse, vous devez donc la laisser en l'état aussi longtemps que possible.



**Jouer des cartes** : il y a deux types de cartes, les cartes *vache* et les cartes *événement*. Vous pouvez en jouer autant que vous le souhaitez.

**Vaches** : chaque joueur a une ligne de cartes vache devant lui qui représente son *pré*. Vous pouvez jouer une vache dans *le pré de n'importe quel joueur*, le vôtre compris. Une vache jouée dans le pré d'un autre joueur devient immédiatement sa propriété, sauf si cette vache est une *espionne* (explications ci-dessous).

Lorsqu'une vache est jouée, le propriétaire de ce pré doit payer le prix de la vache au pot (c'est le nombre inscrit sous « price » sur la carte, pas la valeur de la vache écrite en plus grand. Le nombre écrit en grand sur la droite de la carte représente la prime obtenue lorsque la vache explose).

A votre tour, vous pouvez réorganiser votre pré autant que vous le souhaitez. Vous ne pouvez par contre pas réorganiser le pré d'un autre joueur, donc quand vous jouez une vache chez quelqu'un d'autre, elle doit aller à une des extrémités du pré, à votre choix.



**Événements** : les événements ont un effet immédiat qui est décrit sur leur carte. Comme les vaches, le prix des événements doit être payé au pot lorsqu'ils sont joués. Vous pouvez aussi avoir à donner de l'argent à d'autres

joueurs ou devoir leur en prendre comme résultat d'un évènement.

Comme certains évènements amènent des vaches dans votre pré, ils disent souvent que cette vache n'a pas de coût supplémentaire. Ceci est un rappel pour vous indiquer que vous n'avez alors pas à payer le prix de la vache, mais uniquement le prix de l'évènement.

Lorsqu'un évènement dit « vous » (you), cela se réfère à la personne qui le joue.

**Lancer le dé d'explosion :** après avoir fini de jouer vos cartes, vous lancerez le dé pour découvrir si une vache d'un joueur trouve une bombe. Ce jet est automatique et intervient toujours à la fin de votre tour, même si vous avez déjà lancé le dé (pour cause de travail de nuit / night shift), et même si vous n'avez pas de vache dans votre pré.

Lancez le dé et commencez à compter en faisant le tour de la table, en démarrant à partir de *votre vache la plus à droite* et en allant vers la gauche. Continuez après avoir atteint la fin de votre pré, dans le sens horaire, jusque dans le pré de votre voisin de gauche si nécessaire, et ainsi de suite jusqu'à avoir atteint la vache au numéro correspondant. Cette vache trouve une bombe, et à moins que quelque chose l'empêche, elle explose.

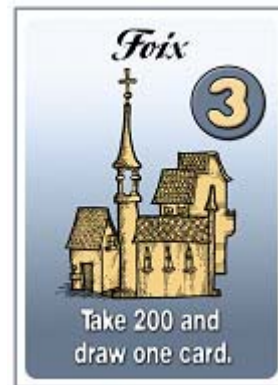
*Exception :* lorsque vous obtenez un 6 au dé, au lieu de faire sauter la vache numéro 6, vous passez le dé au joueur à votre gauche. Ce joueur lance le dé d'explosion et procède comme expliqué ci-dessus. S'il obtient également un 6, il passe le dé à son voisin de gauche et ainsi de suite.

Un jet unique peut faire tout le tour de la table, mais ne peut compter chaque vache qu'une fois. Cela signifie que si votre jet donne un résultat supérieur au nombre total de vaches sur la table, mais qui n'est pas un 6, alors rien n'explose.

Quand une vache explose, son propriétaire remporte un peu d'argent. Défaussez la vache, et prenez sa valeur dans le pot. Si le pot ne contient pas assez, vous prenez ce qu'il y a et vous défaussez quand même la vache.

Certaines vaches causent plus de mal que de bien. Si une vache a une valeur négative, elle vous coûtera de l'argent quand vous l'achèterez, et quand elle explosera. Si une de ces vaches vous appartenant explose, vous

devrez payer au pot la valeur écrite en rouge en gros.



**Gagner une carte ville :** si vous êtes un expert en explosion de vache, vous gagnerez le respect et l'admiration des villes que vous aidez. En échange, ces cartes vous donneront des opportunités supplémentaires, comme piocher plus de cartes.

Pour remporter la carte ville actuelle, vous devez faire sauter *votre propre vache à votre tour*. Vous pouvez accomplir cela avec le jet d'explosion normal, ou par n'importe quel autre moyen.

Quand vous remportez la carte ville, suivez ses instructions immédiatement. Les gros nombres (200 sur la carte ci-dessus) indiquent uniquement une somme à prendre dans le pot.

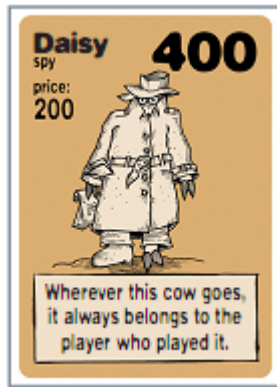
Après avoir remporté la ville, mettez-la de côté comme prix. Elle a une valeur en points qui déterminera qui commence en Mort Subite.

**Note :** *vous ne remplacez pas la carte ville avant le début du tour du joueur suivant. Ceci signifie qu'on ne peut pas remporter deux villes dans le même tour.*

**Pouvoirs des vaches spéciales :** certaines vaches ont des capacités spéciales qui sont détaillées ci-dessous.

**Espion :** les espions sont vôtres, peu importe où ils vont. Quand vous jouez un espion, orientez-le de manière à ce que le bas de la carte soit *orienté vers vous* et non vers le joueur dont la vache occupe le pré.





Jusqu'à ce que la vache espionne meure, peu importe si elle se déplace, elle vous appartiendra toujours. Ceci signifie :

1 : le propriétaire du pré doit payer pour l'espionne quand vous la jouez.

2 : quand l'espionne explose, c'est vous qui remportez sa valeur.

3 : si l'espionne explose à votre tour, c'est vous qui remportez la ville. Si l'espionne explose durant le tour du propriétaire du pré, il ne remporte pas la ville.

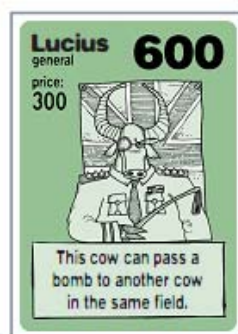
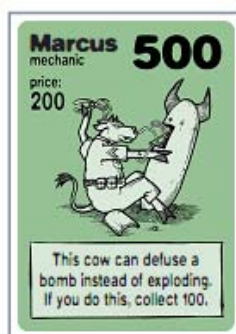
4 : le propriétaire du pré décide comment replacer l'espionne dans son pré, mais uniquement à son tour.

5 : si l'espionne se déplace dans un autre pré, elle reste votre propriété.

Néanmoins, si l'espionne quitte le jeu, en explosant ou pour tout autre raison, elle vous oublie complètement.

6 : lorsqu'un joueur fait sauter plusieurs vaches, il se peut que le pot ne puisse pas payer tout le monde. Si l'une d'elles est une espionne, cela fera une différence. Dans ce cas, le propriétaire du pré s'occupe de ses vaches d'abord, puis les propriétaires des espionnes se paient avec le pot, à commencer par celui à la gauche du propriétaire du pré.

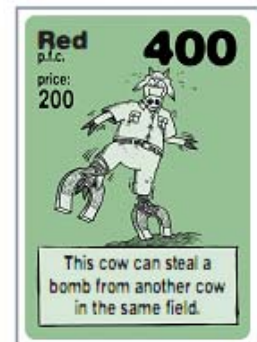
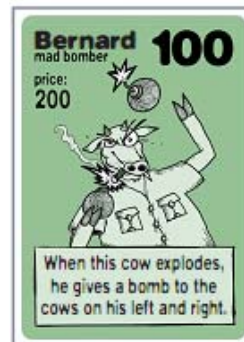
**Mécanicien** : ces vaches peuvent désamorcer les bombes, ce qui signifie qu'elles peuvent décider de ne pas exploser. Si vous utilisez cette capacité, vous collectez 100€ et conservez la vache dans son pré. Il est rare de vouloir utiliser cette compétence, mais vous comprendrez quand elle peut être utile.



**Général** : quand elles trouvent une bombe, ces vaches peuvent la donner à une autre vache du même pré. La bombe est transmise avant d'exploser, sauvant le général. La vache général ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par tour.

**P.F.C.** : ces vaches sont l'opposé des généraux. Elles peuvent voler une bombe à une autre vache du même pré. Ceci peut être utile quand vous voulez voler une bombe à une vache de valeur négative, ou garder une vache en vie alors que les autres explosent à cause des effets d'un plastiqueur fou. Elles peuvent même voler une bombe quand elles en portent déjà une, mais elles n'exploreront qu'une seule fois.

**Plastiqueur fou** : quand un plastiqueur fou explose, il donne une bombe à sa voisine de gauche et de droite (du même pré). Notez bien que cela arrive après qu'il explose, donc si un P.F.C. vole une bombe à un plastiqueur fou avant qu'il explose, alors ce dernier ne peut distribuer de bombes.



**Exemple de capacités multiples** : votre pré contient, dans l'ordre, deux vaches normales, un général, une vache négative, un plastiqueur fou et un P.F.C. Vous faites un jet de 3, ce qui signifie que c'est votre général qui trouve la bombe. Il la donne au plastiqueur fou, qui explose. Ce dernier donne une bombe à ses deux voisins. Le P.F.C. vole la bombe à la vache négative, vu que vous ne voulez pas qu'elle explose. Bien joué !

**Finir la partie** : la partie principale du jeu se termine lorsque la dernière carte ville est prise. Si cela arrive au milieu d'un tour, le joueur peut terminer son tour. Ensuite, tant qu'il reste de l'argent dans le pot, la partie est en mode « Mort Subite ».

En commençant par le joueur qui a récolté le plus de points de ville, et en continuant jusqu'au score en points de ville le plus faible, chaque joueur fait un jet d'explosion. Ceci continue jusqu'à ce que le pot soit vide ou qu'il n'y ait plus de vaches en jeu.

Les joueurs ne peuvent pas jouer de cartes ou faire quoi que ce soit d'autre en Mort Subite. Lorsqu'il y a égalité en nombre de points de ville, le joueur avec la première ville (alphabétiquement) remporte l'égalité. Après que chaque joueur a joué une fois, recommencez dans le même ordre.

Si le pot est vide, la partie se termine. Si la dernière vache explose et qu'il reste de l'argent, alors c'est la dernière vache qui remporte la totalité du pot.

Les vaches à valeur négative coûtent toujours de l'argent en Mort Subite. Néanmoins, une fois le pot vide, vous êtes sauvé.

**Remporter la partie** : à la fin du mode Mort Subite, la partie se termine. Si vous avez plus d'argent qu'au départ, vous gagnez. Nous recommandons de noter les scores de partie en partie, afin que dans la durée l'expérience et la compétence puissent triompher de la chance aveugle et de la bêtise.

**Se retrouver à sec** : votre crédit a vocation à être illimité. Nous avons essayé de faire démarrer tout le monde avec autant d'argent que nécessaire, mais les joueurs peuvent refaire le plein s'ils se retrouvent à court d'argent.

Si vous jouez pour de l'argent réel, ce que nous vous recommandons vivement de ne pas faire, un joueur peut mettre plus d'argent sur la table à chaque fois qu'il en a besoin, ou il peut simplement quitter le jeu quand il se retrouve à court.

**Stratégie** : ce n'est pas parce que vous pouvez jouer toutes vos cartes à chaque tour que le faire est forcément une bonne idée. Jouez intelligemment et collectez des cartes jusqu'à avoir une bonne main, et vous aurez de meilleures chances de prendre l'avantage.

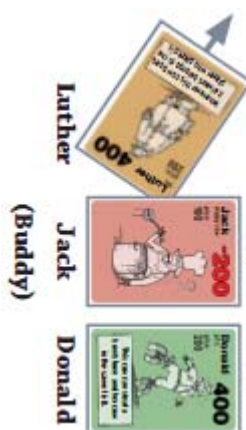
N'oubliez pas que vous pouvez jouer des vaches chez les autres joueurs ! Ceci est particulièrement utile avec les vaches à valeur négative, mais ce peut également être un bon choix avec n'importe laquelle, surtout si vous avez besoin qu'il y ait plus d'argent dans le pot.

Soyez prévenu qu'il y a beaucoup de folie dans ce jeu. Une bonne vache n'attend que d'être volée. Ou flinguée. Des prés entiers passent au voisin de gauche. Souvent.



### Exemple de jet d'explosion :

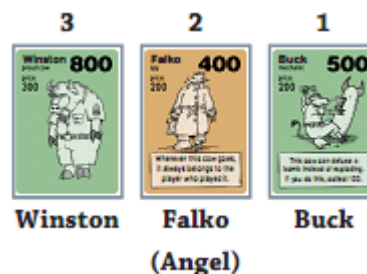
C'est une partie à quatre joueurs avec Angel, Buddy, Dunkirk et Starchylde. C'est le jet d'explosion d'Angel.



Angel a trois vaches : Buck (mécanicien) ; Falko (sa propre espionne) et Winston (une vache à 800€).

Buddy a trois vaches : Donald (P.F.C), Jack (vache négative à -200€) et Luther (espion appartenant à Dunkirk).

Il n'y a pas d'autres vaches en jeu.



Si Angel obtient :

**1, 2 ou 3** : Angel fera exploser une de ses propres vaches, et remportera la carte ville. Si elle obtenait un 1, elle pourrait garder son mécanicien en vie et prendre 100€, mais elle préfère prendre les 500€ et la carte ville.

**4 ou 5** : si Jack trouve la bombe, Buddy la donnera à Donald (P.F.C.). Donc dans le cas d'un 4 ou d'un 5, Buddy récolte 400€ pour l'explosion de Donald, et personne ne remporte la carte ville.

**6** : si Angel obtient 6 au dé, le dé passe à Buddy et il effectue le jet d'explosion. Dans ce cas, ses vaches deviennent les numéros 1, 2 et 3, et les 4 et 5 se retrouvent chez Angel (il n'y a pas d'autres vaches en jeu). Si Buddy obtenait également un 6, alors Dunkirk ferait un jet d'explosion, et Buck serait

toujours la vache numéro 1. Notez bien que si les vaches d'Angel explosent à cause d'un de ces jets de dé, elle obtiendra quand même la carte ville car c'est toujours son tour.

\*\*\*\*\*

### Préparer la Banque :

En ce qui concerne l'argent, vous pouvez utiliser des jetons de poker ou des billets en papier. Les jetons de poker sont plus faciles à manipuler, mais les billets en papier sont moins chers et plus légers (des modèles à imprimer soi-même sont disponibles sur le site de Cheapass Games). Choisissez ce que vous préférez.

Il sera peut-être difficile de trouver exactement ces billets, mais voilà ce que nous suggérons pour une banque parfaite. Elle contient assez de cash pour que chaque joueur refasse le plein une fois (**60k**).

**40\*100€      30\*200€**  
**40\*500€      30\*1000€**

**Note sur les genres (VO) :** à des fins de clarté, le genre masculin est utilisé tout au long de ce livret de règles. Dans une large proportion, les chasseurs de bombes amateurs qui utilisent des vaches folles pour découvrir des bombes non explosées en France sont mâles, comme les sont les deux auteurs principaux égocentriques et grossiers de ce jeu.

Nous avons également été assurés à la fois par Wikipedia et des personnes bien informées, que le mot « cow » (vache) n'a pas de genre particulier, nous donnant donc la licence de nous référer à nos vaches folles en tant que « ils » (he) et de leur donner des noms comme Martin et Buck.

Unexploded Cow a été conçu par James Ernest avec Paul Peterson. © 2001, 2011 Cheapass Games. Illustrations par Mike O'Connor. Remerciements particuliers aux nombreux cobayes qui n'ont pas explosé et qui feraient tout pour la France, incluant Dave Howell, Tom Saxton, Cathy Saxton, Jason Mai, Joshua Howard, Jeff Vogel, Toivo Rovainen, Mark Carstensen, Elizabeth Marshall, Falko Goettsch, Julie Haehn, Mike O'Connor, Dan Tibbles, Rick Fish, Carol Monahan, Mike Selinker, et Paul Randles. Publié par Cheapass Games, Seattle WA :

[www.cheapass.com](http://www.cheapass.com).

Traduction française 2012 par Grarduck :

<http://grarduck.wordpress.com>

Cette production est distribuée sous licence Creative Commons Attribution – Non commercial – No derivatives 3.0 Unported License. Pour consulter une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.