

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Zoff in Buffalo

Un jeu de Christwart Conrad pour 2 à 5 joueurs – © 1998 FX Schmid
Traduction française par François Haffner d'après la règle anglaise de Peter Dwyer

En fin de règle, deux variantes proposées par l'auteur

Prétexte

Une fois par an, la ville de Buffalo ressemble à un congrès de vaches folles. Les cow-boys y conduisent leurs vaches de partout, à la plus grande foire de l'ouest sauvage. Les joueurs doivent essayer de trouver une prairie pour leurs vaches et celles-ci sont limitées.

Qui sera le plus habile négociant en bœufs ?

Vous disposerez de 5 tours de jeu rapides pour montrer vos capacités et placer le plus possible de vos vaches sur les prairies.

Contenu

- 11 plateaux double face
- 55 cartes de prairie
- 54 cartes de vache
- 240 jetons de vache

Avant la première partie, détachez soigneusement tous les jetons.

Préparation

Placez les prairies comme montré dans la règle allemande. Les plateaux dépendent du nombre de joueurs. Pour 4 joueurs, on retire le plus grand plateau, Hang-Man-Mountains. Pour 3 joueurs, on retire également le second plus grand plateau, Dynamite-Mine. Pour 2 joueurs, consultez les règles spéciales à la fin.

Note : chaque plateau est imprimé sur les deux faces. Les joueurs décident s'ils utilisent la face structuré (mais sans attrait) ou la face plus fouillis (mais plus sympathique).

Chaque joueur se voit attribuer une couleur et reçoit dans cette couleur : 48 jetons de vache, 11 cartes de prairie (dos sans vache) et 10 cartes de vache (dos avec vache). Il place les jetons devant lui et prend les cartes en main.

S'il y a moins de cinq joueurs, on met de côté les cartes de prairie inutilisées. Ainsi 5 joueurs reçoivent les 11 cartes de prairie, 4 joueurs n'utilisent que 10 cartes de prairie et 3 joueurs n'utilisent que 9 cartes de prairie.

Les quatre cartes de vache avec les lettres entourées – c'est à dire le 2 bleu (N), le 4 bleu (M), le 2 rose (S) et le 4 rose (F) – sont mises de côté par les joueurs qui reçoivent les bleus et les roses. Ces cartes ne servent que pour le jeu à deux joueurs.

Avant que le jeu ne commence, il y a un tour préliminaire. On emprunte les cartes de prairie d'un des joueurs, on les bat et on les distribue en nombre égal aux joueurs (les cartes en surplus ne sont pas distribuées). Chaque joueur place ensuite une de ses propres vaches sur chaque plateau correspondant aux cartes qu'il a reçues. On rend ensuite ses cartes au joueur qui les a prêtées.

Avec cinq joueurs, il y a maintenant 10 vaches sur 10 des 11 plateaux ; avec 4 joueurs 8 vaches sur 8 des 10 plateaux ; et avec 3 joueurs, 3 vaches chacun, soit une vache sur chacun des 9 plateaux.

Déroulement de la partie

Choix des cartes

Tous le monde joue simultanément. Chaque joueur choisit deux prairies où il souhaite faire paître ses vaches.

Chacun pose devant lui une carte de prairie face cachée et au-dessus une carte de vaches également face cachée. Puis il fait de même avec une autre carte prairie et une autre carte de vache, toujours faces cachées. Chacun a maintenant deux paires cachées devant lui.

Quand tous sont prêts, ces paires sont révélées simultanément et on résout les placements. On procède comme suit.

Placement des vaches

On commence toujours par la plus petite prairie – Lone-Star-Valley. On vérifie si un ou plusieurs joueurs ont choisi cette prairie. Si oui, ce ou ces joueurs placent immédiatement leurs vaches, comme décrit plus loin. Puis on vérifie la prairie suivante en taille – Powder-Prairie – et ainsi de suite jusqu'à ce que la plus grande prairie soit traitée.

Chaque case d'un plateau peut recevoir une vache. Quand un plateau est complet, plus aucune vache ne peut plus y être placée. Le petit nombre écrit sur le plateau donne le nombre maximum de vache que la prairie peut recevoir. Quand un plateau est complet, les joueurs défaussent leur carte de prairie correspondante puisqu'elle ne peut plus être utilisée.

Un joueur peut placer autant de vaches que sa carte de vache en montre (de 2 à 5). Mais les joueurs peuvent également en placer moins, ce qu'ils seront souvent amenés à faire.

Il est recommandé que les joueurs regroupent leurs propres vaches en troupeau sur un plateau pour faciliter la vision claire du jeu.

Les vaches sont toujours prises dans la réserve du joueur. Une fois placées sur un plateau, les vaches y restent jusqu'à la fin de la partie et ne peuvent pas être transférées vers d'autres plateaux.

Si deux joueurs ou plus dans le même tour révèlent la même carte de prairie, ces joueurs doivent placer leurs vaches en respectant strictement les règles suivantes :

1. En premier, le joueur qui a jusqu'ici le plus de vaches déjà posées place ses nouvelles vaches ; puis c'est au tour du joueur qui a le second plus grand nombre de vaches déjà posées, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des joueurs qui n'avaient aucune vache d'avance sur ce plateau et qui jouent selon le point 2.
2. Parmi les joueurs qui n'ont aucune vache d'avance, c'est celui avec la plus petite carte de vache qui joue en premier, suivi par les autres joueurs dans l'ordre croissant des cartes de vache.
3. Quand plusieurs joueurs ont joué des cartes avec le même nombre de vaches, le joueur avec la plus petite lettre dans l'alphabet joue en premier et ainsi de suite.

À aucun moment dans la partie deux joueurs ne peuvent avoir des troupeaux de même taille sur une prairie en fin de tour. Du fait de cette règle, il se peut que des joueurs qui posent leurs vaches tardivement dans l'ordre du jeu ne puissent pas placer toutes leurs vaches.

Exemple :

Après 3 tours de jeu, il y a sur le plateau Lucky-Pickle, 3 vaches violettes, 2 vaches bleues et 1 vache verte. Trois joueurs décident d'y placer des vaches et ont donc joué une carte "Lucky-Pickle" et une carte de vache. Orange a joué sa carte "4 vaches M". Rose a joué sa carte "4 vaches G". Enfin, Vert qui veut améliorer sa position a joué une carte "3 vaches". Violet et Bleu ont choisi d'autres prairies.

Vert commence – il a plus de vaches que Orange et Rose sur cette prairie – et place ses 3 vaches, parvenant à un total de 4 vaches.

Rose joue ensuite, car 'G' vient avant 'M'. Il ne peut pas placer 4 vaches car Vert possède déjà 4 vaches, ni 3 vaches parce que Violet possède 3 vaches, ni 2 vaches parce que Bleu possède 2 vaches. Il ne peut placer qu'une seule vache et perd ainsi l'occasion de placer les trois autres.

Orange suit et pour les mêmes raisons ne peut placer aucune de ses 4 vaches. Par conséquent, sa carte de valeur 4 a été totalement inefficace. Il aurait mieux fait d'aller dans une autre prairie !

Fin du tour et nouveau tour de jeu

Lorsque toutes les actions ont été résolues, chacun reprend en main les cartes des prairies qui ne sont pas complètes. Les cartes de vaches qui ont été jouées sont quand à elles mises de coté face cachée. Personne n'aura le droit de les regarder.

Un nouveau tour commence. A nouveau, les joueurs choisissent deux paires de cartes qui sont simultanément révélées et résolues du plus petit plateau concerné au plus grand, prairie après prairie.

Bonus

Les grands nombres en bas des plateaux montrent les bonus auxquels les différents joueurs peuvent prétendre. Quand le dernier champ d'un plateau est recouvert (les vaches en surplus sont perdues), le jeu est interrompu et la bonification est immédiatement distribuée. Le joueur avec le plus de vaches sur ce plateau commence et place immédiatement une vache prise de sa réserve (la première bonification étant toujours égale à 1) sur n'importe quel autre plateau.

Puis, c'est au joueur avec le deuxième plus grand troupeau de prendre son tour. Le deuxième bonus (1 ou 2) indique combien de vaches le joueur peut prendre de sa réserve et placer sur n'importe quel autre plateau.

S'il y a un troisième bonus (sur tous les plateaux à partir de Fire-Field), le joueur avec le troisième plus grand troupeau place des vaches de sa réserve (1, 2 ou 3) sur un autre plateau.

Au cas où il faudrait évaluer le plateau Hang-Man-Mountains (bonus 0-1-2-3) il y a même un quatrième bonus. Cependant, le joueur avec le plus grand troupeau n'a alors aucun bonus !

Les bonus non distribués sont perdus s'il n'y a pas assez de troupeaux différents sur le plateau.

Exemple : *Un seul joueur remplit le plateau Dead-Bull-Desert. Il gagne 1 vache de bonus, les 2 vaches du deuxième bonus sont perdues.*

Note : Un bonus de 2 ou 3 vaches peut être utilisé pour placer des vaches sur différents plateaux. En outre, en plaçant des vaches lors d'un bonus, on doit respecter la règle interdisant des troupeaux de même taille sur une prairie. Il est ainsi possible qu'un joueur ne puisse pas placer des vaches obtenues par bonus, car sinon, il créerait un troupeau de même taille qu'un autre sur le même plateau.

En plaçant des vaches obtenues par bonus, il est également possible que cela déclenche d'autres bonus. Ceux-ci sont traitées selon l'ordre expliqué plus haut avant de reprendre le cours normal du jeu.

Exemple: Le joueur avec le plus grand troupeau sur Fire-Fields place 1 vache, puis le second place 2 vaches et enfin le troisième place 1 vache. En plaçant ces vaches obtenues par bonus, les plateaux Drunk'n-Creek et plus tard Coffee-Canyon deviennent complets de sorte qu'il faut maintenant distribuer des bonus de 1-1-2 et de 1-1. Et si d'autres plateaux viennent à devenir complets, il y aura encore d'autres bonus à distribuer. La vérification se fait un plateau après l'autre.

LA RÈGLE À RETENIR : IL PEUT JAMAIS Y AVOIR PLUSIEURS TROUPEAUX DE LA MÊME TAILLE SUR UNE MÊME PRAIRIE !

Fin de la partie et bonus final

La partie s'arrête après le cinquième tour, quand toutes les cartes de vache ont été jouées. On distribue les derniers bonus. Le joueur qui a placé de plus de vaches gagne la partie.

Tous les plateaux inachevés reçoivent maintenant un **bonus final spécial**. Contrairement aux règles normales de bonus, les vaches obtenues sont placées sur le plateau qui attribue le bonus. Dès qu'un plateau est complet, aucune autre vache ne peut plus y être placée et les bonus inutilisés sont perdus.

Par ailleurs, les égalités sont maintenant autorisées. On peut donc avoir des troupeaux de même taille.

Le gagnant est le joueur avec le plus de vaches en pâture (ou, à l'inverse, celui qui en a le moins en réserve). En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a placé le plus de vaches sur le plus grand plateau, avant l'attribution du bonus de fin de partie.

Note : Le jeu finit prématurément si tous les plateaux sont complets ou si un joueur a réussi à placer ses 48 vaches !

Règle pour deux joueurs

On met en jeu les plateaux suivants : 6, 8, 10, 12, 16, 18, et 24.

Un joueur reçoit les 7 cartes bleues de prairie correspondantes et chacune des 12 cartes de vache (y compris les deux cartes avec les lettres encadrées), ainsi que les jetons bleus et verts. L'autre joueur prend les mêmes cartes roses ainsi que les jetons rouges et oranges.

Les joueurs séparent dans leur réserve les deux couleurs de jetons en deux tas séparées.

On prend un paquet de cartes de prairie que l'on bat. On distribue trois cartes à chaque joueur. Chacun place trois vaches sur les plateaux correspondants aux cartes reçues. Il faut placer au moins une vache de chacune des 4 couleurs.

Toutes les règles pour 3 à 5 joueurs restent valables avec les aménagements suivants.

Chaque joueur possède maintenant 12 cartes de vache et on jouera 6 tours.

Les joueurs doivent introduire les deux couleurs de vaches dans le jeu. Par conséquent, chaque joueur prépare une paire de cartes devant chacun de ses stocks correspondants de jetons. On traite les couleurs d'un joueur comme deux troupeaux différents appartenant à un joueur.

S'il ne reste qu'une seule prairie avec des cases libres, alors exceptionnellement les vaches des deux couleurs des joueurs peuvent y être placées ; dans une telle éventualité, on ne prépare qu'une seule carte de vache près des deux tas de jetons.

Le gagnant est le joueur qui a posé le plus de vaches au total.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui, avant les bonus de fin de partie, possédait le plus grand troupeau d'une seule couleur sur le plateau 24.

Variantes

Ces variantes ont été développées par l'auteur.

Pour joueurs expérimentés

Au début, on commence avec le tour préliminaire ordinaire. Puis on met aux enchères les couleurs avec lesquelles on jouera. Chacun écrit secrètement un nombre sur un morceau de papier, de préférence avec beaucoup de décimales pour éviter ex aequo (par exemple 1,0895). Chacun choisit ensuite sa couleur dans l'ordre des enchères décroissantes, en commençant par le meilleur enchérisseur. A la fin de la partie, l'enchère est déduite de la quantité des vaches qu'on a installées sur les prairies.

Pour ceux qui apprécient un peu de surprise

*En plus du bonus revenant aux meilleurs troupeaux, il est créé un autre bonus : le **bonus de foire**. Le joueur qui place une vache sur la dernière case d'une prairie, peut placer :*

- 1 vache supplémentaire si la prairie possède de 6 à 14 cases, ou
- 2 vaches supplémentaires si la prairie possède 6 cases ou plus.

Ce bonus prend effet AVANT les autres boni.