

POUR UNE POIGNÉE DE MARGUERITE ÇA VIENT D'OÙ? ÇA A ÉTÉ FAIT COMMENT?

Dans notre jeunesse, nos grand-pères nous ont montré comment fabriquer avec un morceau de bois des vaches qui se battent...
On a toujours eu envie d'en faire un jeu de société "moderne",
voici comment cela s'est passé...

DES VACHES BELLIQUEUSES

On a grandi dans les alpes valaisannes (en Suisse). Dans cette région, les vaches sont belliqueuses et elles se battent. Ces combats, auxquels se livrent naturellement les vaches, permettent d'établir une hiérarchie au sein du troupeau. La plus forte est appelée la Reine. Ces combats extrêmement populaires, les fameux "combats de Reines", rassemblent au printemps régulièrement plusieurs milliers de fervents spectateurs.

1



UN JEU ANCESTRAL

Ces vaches en bois sont de très anciens jouets du monde alpin. Les archéologues en ont retrouvés en grand nombre dans les vallées des Alpes, en particulier en Valais (Suisse) mais aussi dans la vallée d'Aoste (Italie). Ces objets, pour la plupart produits en écorçant une fourche d'arbre, étaient utilisés pour différents jeux dont les combats de reines de la race d'Hérens.

UNE INFINITÉ DE PROTO

La plupart de nos jeux ont été développés en partant d'une idée de thème ou de mécanique. Mais cette fois, c'est un objet qui nous a inspirés. Mais ce n'est pas parce qu'on est parti d'un simple objet que cela a été plus facile ! On est passé par 50 (au moins !) types de jeux différents. Nous avons essayé le bluff, la rapidité... On a même tenté d'en faire un gros jeu de gestion dans lequel il fallait gérer son troupeau, le lait, les fromages et les combats (ce ne fut pas une réussite comme vous pouvez vous en douter !)

3

Voici un "mash-up" de presque toutes les versions, y compris les différents modèles de vache 3d (d'ailleurs pour la petite histoire: c'est ce jeu qui a poussé Greg à acheter une imprimante 3d) - merci à lui !



UN LONG CHEMIN

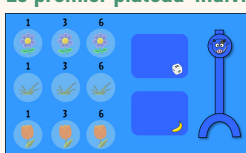
En résumé, ce fut un long chemin... Faire un jeu autour d'un objet simple en voulant garder sa thématique ne fut pas trivial. Il s'agit certainement du jeu sur lequel nous avons le plus travaillé, le plus tenté de choses avant d'aboutir à la version finale. Nous avons présenté le prototype aux éditeurs lors du festival de Cannes 2018. On est tombé par hasard (ou presque) sur Benoit Forget et on lui a présenté le proto. Ensuite... Quoi de plus naturel de travailler avec Space Cow pour un jeu de vache ?!

4

Une explication visuelle du système de pichenette... on sent bien le côté ingénieur ;)



Le premier plateau individuel



Le premier titre !



Le plateau du proto final



L'EDITION AVEC SPACE COW

Le travail avec toute l'équipe de Space Cow fut top - beaucoup d'échanges et de tests tant au niveau de la jouabilité que du design des vaches. Le plus compliqué fut sans doute de convaincre l'équipe que les vaches "chez nous" se battent pour de vrai ;-)

5

L'évolution (à faire pâlir Charles Darwin)



Les auteurs en pleine délibération, mais assez fiers du résultat final



Merci au grand-papa de Frank pour les vaches en bois, merci l'imprimante 3d pour son aide précieuse, merci à Space Cow pour leur excellent travail et leur bonne humeur, merci à Philippe des Space Cowboy pour la mise en relation, merci aux éleveurs de vaches d'Hérens et enfin (et surtout) merci à vous, les joueurs pour votre intérêt !