

## Joc - Cea mai lungă vacuță

Jocul conține: 110 cărți de joc, 3 cărți de joc cu premii

**Scopul jocului:** Tu și ceilalți crescători de văcuțe concuți pentru a crește cea mai mare turmă, având cele mai lungi văcuțe posibil. Jucați cărți pentru a asambla văcuțe de diferite lungimi și rase. În același timp, împiedicați adversarii cu cărți de atac pentru a le micșora turmele. Câștigați premii bonus pentru prima vacă, pentru cea mai lungă vacă și pentru cea mai mare turmă. Jucătorul cu cele mai multe puncte la sfârșitul jocului câștigă.

**Pregătirea jocului:** Amestecați pachetul și împărțiți câte șase cărți cu fața în jos fiecărui jucător. Jucătorii pot să își vadă cărțile, dar trebuie să le țină ascunse de ceilalți. Puneți restul pachetului în centru și întoarceți prima carte pentru a începe teancul de cărți eliminate. Așezați cele trei cărți cu premii aproape, astfel încât să fie ușor accesibile.

### Desfășurarea jocului

Jocul începe cu persoana care a văzut ultima oară o vacă reală și continuă în sensul acelor de ceasornic.

Când este tura ta:

1. Începi prin a trage două cărți din pachetul cu cărți de tras SAU o parte de vacă – cap, mijloc sau coadă – de oriunde din teancul de cărți eliminate.
2. După ce tragi, poți juca câte cărți dorești din mână. Dacă alegi să nu joci nicio carte, spune „Your Mooove!”.

**Notă:** La finalul turei, nu poți avea mai mult de 10 cărți în mână. Dacă nu poți juca și ai mai mult de 10 cărți, trebuie să elimini cărți până rămâi cu 10 înainte de a trece tura.

**Asamblarea văcuțelor:** Trei rase de vaci alcătuiesc majoritatea pachetului: Longhorn, Holstein și Highland.

Pentru a forma și etala o văcuță, alege părțile de la aceeași rasă din mâna ta și așază-le cu fața în sus în fața ta – acestea formează turma ta. Fiecare vacă trebuie să aibă cel puțin un cap și o coadă pentru a fi completă, dar le poți face cât de lungi dorești.

**Notă:** Poți pune mai multe cărți pe mai multe văcuță într-o singură tură, și acestea pot fi de rase diferite.

**Cărți cu hrană:** Pentru a crește o vacă pe care ai plasat-o deja în turma ta, folosește o carte cu hrană, cum ar fi fân, porumb sau apă. Joacă cartea cu hrană, apoi adaugă din mâna ta cât mai multe părți de mijloc ale aceleiași rase sau părți de mijloc „wild” pentru a extinde o vacă în timpul turei tale.

**Cărți Wild:** Cărțile wild nu determină rasa unei vaci. De exemplu, o vacă cu cap wild, mijloc Holstein, mijloc wild și coadă Holstein se consideră o vacă Holstein. Cărțile wild pot înlocui orice rasă și includ: capete wild, mijloace wild și cozi wild. Poți folosi cărțile wild atât când plasezi prima dată o vacă, cât și pentru a extinde una existentă, dar doar dacă ai o carte cu hrană cu care să le asociezi.

**Rase încrucișate :** Unele cărți îți permit să încrucișezi diferite rase de vaci.

- Cow Love (Văcuță Îndrăgostită) permite combinarea a două rase.
- Mad Scientist (Omul de știință nebun) și Franken-Cow (Văcuță Frankenstein) permit combinarea a până la trei rase. Cărțile wild nu se iau în calcul ca rase separate. Elimină cartea pentru încrucișare după ce etalezi văcuța.

**Viței:** Cărțile cu vițel valorează un punct fiecare și se consideră văcuțe individuale când îți numeri turma. Totuși, nu poți juca un vițel până când nu ai jucat cel puțin o vacă adultă în turma ta.

**Cărți de atac:** Cărțile de atac micșorează turmele adversarilor. Unele vizează vițelii, iar altele vizează o văcuță întregă sau părți de mijloc ale văcuțelor. Urmează instrucțiunile de pe fiecare carte. Când joci o carte de atac, plasează cartea și orice părți îndepărtate în teancul de cărți eliminate.

**Cărți de apărare:** Cărțile de apărare pot bloca atacurile. Cele mai multe se joacă instant, în afara turei, ca reacție. Altele, precum Branding Iron (Fier pentru marcat văcuțele) sau Barn (Hambar), trebuie să fie jucate în prealabil pentru a proteja văcuțele specifice. Verifică fiecare carte pentru instrucțiuni exacte. Dacă apărarea are succes, atâta cartea de apărare, cât și cea de atac merg în teancul de cărți eliminate. Notă: Cărțile de apărare nu funcționează împotriva cărților speciale.

**Cărți speciale :** Unele cărți permit acțiuni speciale, cum ar fi să furi cărți din mâna altui jucător sau să joci un tur suplimentar. Urmează instrucțiunile de pe carte, apoi elimin-o. Cărțile speciale sunt peste majoritatea regulilor normale, iar cărțile de apărare nu le pot opri.

**Premii pentru văcuțe:** Pe parcursul jocului, jucătorii pot câștiga premii care valorează puncte bonus la sfârșitul jocului.

**Prima văcuță** Se acordă primului jucător care completează o văcuță întreagă (cel puțin cap și coadă). Vițeeii nu sunt luați în calcul. Premiul Prima vacă valorează un punct la sfârșitul jocului și nu poate fi furat.

**Cea mai mare turmă:** Se acordă primului jucător care ajunge să aibă trei vaci. Vițeeii sunt incluși în acest total. Dacă altcineva ajunge ulterior să aibă o turmă mai mare, premiul trece la acel jucător. Premiul Cea mai mare turmă valorează două puncte la sfârșitul jocului.

**Cea mai lungă văcuță:** Se acordă primului jucător care are o văcuță formată din cinci cărți.

În caz de egalitate, premiul rămâne la jucătorul care a ajuns primul la această lungime, până când cineva construiește o văcuță mai lungă. Premiul Cea mai lungă vacă valorează trei puncte la sfârșitul jocului.

**Sfârșitul jocului:** Jocul se încheie când ultima carte este trasă din pachet. Toți jucătorii rămași primesc o tură finală pentru a juca orice cărți mai au în mână.

#### **Punctaj:**

Numără cărțile din fața ta astfel:

- Fiecare parte de văcuță (cap, mijloc sau coadă, inclusiv carte wild): 1 punct
- Fiecare vițel: 1 punct
- Premii pentru văcuțe:
  - Prima văcuță: 1 punct
  - Cea mai mare turmă: 2 puncte
  - Cea mai lungă văcuță: 3 puncte

Câștigătorul jocului: Jucătorul cu cel mai mare scor total câștigă jocul.