

- >> Para 2 a 4 vacas
- >> A partir de 6 años
- >> Un paseo de 20 minutos



POR UN PUÑADO DE MARGARITAS

Objetivo del juego

Eres una vaca alpina y, como tal, tu vida se limita a dar paseos por los prados y rumiando las flores representadas en tu tablero personal. Defiende tu parcela silvestre de las vacas de otros rebaños. ¡Que no se coman ni una de tus margaritas!

Trasfondo

En el distrito de Hérens, las flores son tan deliciosas y los tréboles están tan ricos que, como es lógico, las vacas de la región acuden al lugar a comer. Y créeme, nada impedirá que consigan hacerse con un buen puñado de margaritas.

Contenido y preparación

A 1 tablero principal. Colócalo alrededor de la caja del juego para formar el Redil.

B 4 dados, uno de ellos es el dado especial. Coloca en el Redil tantos dados como personas haya en la partida. Deja a un lado los dados que sobren, no se utilizarán durante la partida. **Importante: ¡El dado especial debe estar siempre entre los dados que coloques en el Redil!**

Consulta la página 3 para la preparación de una partida a 2 vacas.

C 4 Vacas y 4 tableros personales. Cada participante coloca un tablero frente a sí y la Vaca del color correspondiente en la casilla del Establo. A continuación, los participantes deciden dónde colocar las Vacas no elegidas teniendo en cuenta que cada una de esas Vacas deberá situarse en una de las dos casillas con flores del mismo color.

D 4 Piezas de Ayuda. Cada participante coloca una en la parte inferior de su tablero personal, mostrando la cara 1.

E 18 fichas de Trébol y 45 fichas de Hierba, que se colocan formando dos reservas distintas, junto al tablero principal.

F 1 ficha de Duelo. Ponla en una de las esquinas del Redil.

¡El dado especial!



Ejemplo de preparación de una partida con 3 participantes (en este caso la Vaca azul no juega).



¡VACANAUTA, NUESTRA MASCOTA ESPACIAL!

Vacanauta te acompañará a lo largo de este reglamento y te dará un par de consejos que servirán para que disfrutes a tope de este juego.



Ronda de juego

Al comienzo de la partida, la persona más joven será la Vaca inicial (la Vaca que juegue en primer lugar).

1. La Vaca inicial toma todos los dados y los tira dentro del Redil.

Después, elige un dado, excepto el dado especial, y lo coloca en su tablero personal. La Vaca inicial de cada ronda nunca puede elegir el dado especial.

2. Una vez elegido el dado, podrá mover su Vaca en el sentido de las agujas del reloj el número de casillas que indique el dado (resultado: 1, 2 o 3) o dejar su Vaca en la casilla en la que estaba (resultado: 0).

Haya movido la Vaca o no, si la Vaca está en:

► **Una casilla libre** (no hay ninguna otra Vaca en esa casilla), puede:

Comer una flor o Comer un trébol.

Comer una flor: toma, en su tablero personal, una flor del color de la casilla que ocupe su Vaca. Para ello, utiliza una *ficha de Hierba* de la reserva.

Comer un trébol: toma una *ficha de Trébol* de la reserva y la coloca junto a su *pieza de Ayuda*.

Tan pronto como alguien consiga su cuarta ficha de Trébol, deberá devolver los cuatro Tréboles a la reserva y comer una flor de su elección de su tablero personal tapándola con una *ficha de Hierba de la reserva*.

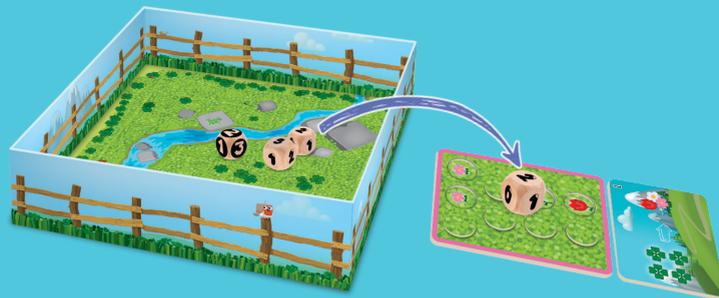
► **Una casilla ocupada** (por una o más Vacas): **el participante provoca un Duelo** con una Vaca de su elección que se encuentre en esa casilla para tratar de ganar el mayor número de tréboles posible. Ver **Duelo en la cumbre** en la página 3.

► **Una casilla de Campo de flores** (flores de todos los colores): **si la Vaca está sola en esa casilla, se come un trébol o una flor del color que elija.** Para ello, utiliza una *ficha de Hierba* de la reserva para tapan cualquier flor de su tablero personal. Si esa casilla está ocupada por otra Vaca, consulta **Duelo en la cumbre** en la página 3.

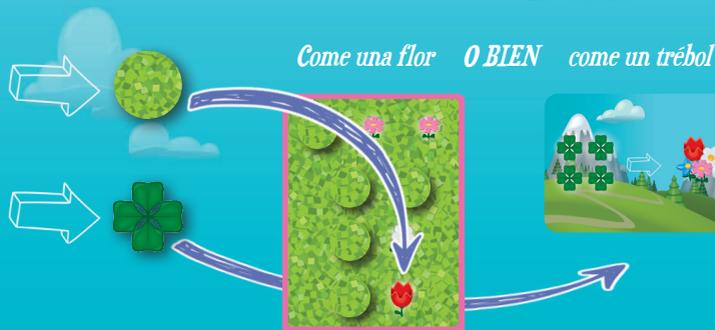
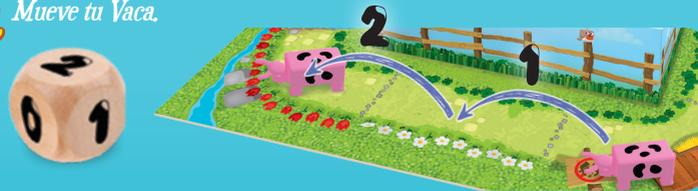
► **La casilla del Establo:** toma una *ficha de Trébol* de la reserva y la coloca junto a su *pieza de Ayuda*.

No se permiten duelos en la casilla del Establo.

1 Tira los dados en el Redil y elige 1.



2 Mueve tu Vaca.



¡Nada de duelos en la casilla del Establo!



Duelo en la cumbre

Cuando una Vaca termine su movimiento en una casilla ocupada por una o más Vacas, y siempre que no sea la casilla del Establo, **esa Vaca provoca un Duelo**:

- Coloca la **ficha de Duelo** en la casilla;
- La persona propietaria de la Vaca que inició el Duelo toma su Vaca y otra Vaca a su elección que se encuentre en la misma casilla;
- Las coloca en el Redil, una frente a la otra, **frente contra frente**;
- Y empuja **a la vez** las colas de las Vacas con el dedo índice de cada una de sus manos.



¡CONSEJO DE VACANAUTA!

Es posible que a las personitas más pequeñas de la casa les resulte complicado realizar correctamente el Duelo. En ese caso, pueden tirar las dos Vacas dentro del Redil como si fueran dados.

A continuación aplica el resultado de la misma manera que harías empujando las colas de las Vacas.



La Vaca que obtenga el **mayor resultado** (número de manchas) **gana el Duelo** y tantas **fichas de Trébol** como el número de manchas de su vaca.

En caso de empate, nadie gana trébol alguno.

Las Vacas vuelven a la casilla del tablero principal en la que se encuentre la ficha de Duelo y la ficha de Duelo se vuelve a dejar en una esquina del Redil.

¡REGLAS ADICIONALES DE VACANAUTA!

Durante un duelo:

- Si alguna Vaca abandona el Redil, el resultado del Duelo es válido.
- Si al menos una Vaca se mantiene en pie, vuelve a disputar el Duelo.



Final de la Ronda



En cuanto se resuelva la acción generada por la elección de un dado, **la siguiente persona** (en el sentido de las agujas del reloj), **elige un dado y resuelve su acción correspondiente**, y así sucesivamente.

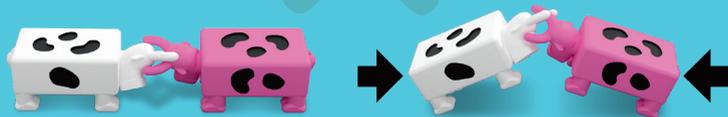
Cuando no queden dados en el Redil y, por tanto, cada participante haya jugado un turno, la ronda habrá terminado.

La persona que haya elegido el dado especial será la Vaca inicial de la siguiente ronda. A continuación deberá tirar todos los dados en el Redil y jugar una nueva ronda.

¡Ejemplo de Duelo!

Pon las Vacas en el centro del Redil:

La Vaca que inició el Duelo empuja a la vez las colas de las Vacas enfrentadas:



*La Vaca **rosa** ha ganado el Duelo por 2 a 1:*



*La persona propietaria de la Vaca **rosa** gana 2 fichas de Trébol:*



¡CUENTA LAS MANCHAS CON VACANAUTA!



Final de la partida

Para ganar, tienes que **comerte todas las flores de tu tablero personal**, y luego meterte o pasar del largo de la casilla del **Establo**. La ronda termina cuando se han elegido todos los dados del Redil. Al final de esa última ronda, todas las personas que hayan completado sus tableros personales, y hayan entrado o pasado de largo de la casilla del **Establo**, ¡ganan la partida!

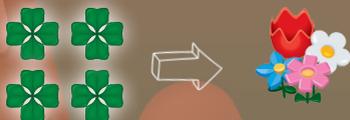
La variante <<Vacas estrategas>>

En esta variante se juega con la cara 2 de las *piezas de Ayuda*:



Las *fichas de Trébol* permiten desencadenar varios efectos:

► **Tan pronto como alguien consiga su cuarta ficha de Trébol**, deberá devolver los cuatro Tréboles a la reserva y comer una flor de su elección de su tablero personal tapándola con una *ficha de Hierba de la reserva*.



► **Gastar 1, 2 o 3 fichas de Trébol**: cuando alguien provoque un Duelo, podrá gastar 1, 2 o 3 fichas de Trébol para sumar esa misma cantidad al resultado que obtenga su Vaca. Si empatata o pierde el Duelo, perderá las fichas de Trébol que haya gastado. Sin embargo, si gana el Duelo, recuperará las fichas de Trébol gastadas y ganará las fichas de Trébol que le proporcione las manchas de su Vaca.



► **Devolver una ficha de Trébol a la reserva**: En su turno, un participante puede devolver una ficha de Trébol a la reserva para volver a lanzar todos los dados que aún estén en el Redil.



Partidas a 2 Vacas

En una partida a 2 Vacas (participantes), hay que tener en cuenta algunos cambios: **Durante la preparación**, coloca 3 dados en el Redil, incluido el dado especial. Las 2 Vacas que se quedan sin jugar se colocan, cada una de ellas, en una de las dos casillas con flores de su color, según se considere oportuno.

Durante una ronda de juego, la Vaca inicial elige un dado que no sea el dado especial. Aplica el efecto del dado a su Vaca y la segunda persona elige un dado entre los dos restantes. El último dado, el no elegido, no se tiene en cuenta para esta ronda. En la siguiente ronda, aquella persona que tenga el dado especial será la Vaca inicial y comenzará la nueva ronda tirando los tres dados. Si nadie tiene el dado especial delante (porque no fue elegido durante la ronda anterior), la Vaca inicial sigue siendo la misma de la ronda anterior y, por tanto, será quien vuelva a tirar los tres dados.

La verdadera historia de las vacas herens

Las vacas de la raza herens, originarias del Valais (Suiza), inspiraron este juego. Tienen un temperamento fuerte y beligerante que se traduce en luchas en las que se empujan frente contra frente. Estos duelos, en los que las vacas se enzarzan de forma natural, establecen la jerarquía dentro del rebaño. ¡La vaca más fuerte es declarada «Reina»!

¡VACANAUTA TE DA LAS GRACIAS!

¡Vacanauta quiere agradecer el trabajo de todos los terrícolas que han probado este juego! ¡Gracias de nuevo!

Traducción: Moisés Busanya

Revisión: Camila Castañón Moreschi

Agradecimientos especiales:

Frank: Le doy mi más sentido agradecimiento a mi padre por enseñarme, desde muy pequeño, a recrear las peleas de vacas con un tenedor de madera con el fin de determinar a la «reina» del rebaño.

Gregoire: Todo mi agradecimiento a Sébastien Roduit por su pasión por las vacas, así como a Clairon, Vieielett, Gypsy, Ruby, Fregate, Cobra, Shakira, Manhattan, Tina, Rebelle, Saphir, Bahia, Vicky y Bijou, las reinas cantonales de los últimos años.

©2022 Space Cow/Asmodee Group. Todos los derechos reservados. Descubre más sobre Space Cow en:

