

UNA VACA AL VOLANTE

¡La Carrera Más Loca de la Granja!



¡QUE COMIENCE LA CARRERA!



OBJETIVO Y CONTENIDO



¡EL OBJETIVO!

Ser el primero en dar 8 **VUELTAS** a la carrera.

CONTENIDO DE LA CAJA (73 CARTAS)



CARTAS DE CARRERA

- 8 tokens
- 4 cartas de 1
- 6 cartas de 0,75
- 12 cartas de 0,50
- 14 cartas de 0,25
- 37 cartas de poder
- 4 fichas de personaje
- 1 manual de instrucciones



CARTAS DE PODER

PREPARACIÓN Y MECÁNICA



PREPARACIÓN



Repartir 7 cartas



Mazo al centro



Empieza el más joven, sentido horario



MECÁNICA DEL TURNO



1. JUGAR 1 CARTA
(Carrera o Poder)



2. APLICAR EFECTO
(Avanzar o "Maldad")



3. ROBAR CARTA
(Siempre tener 7)

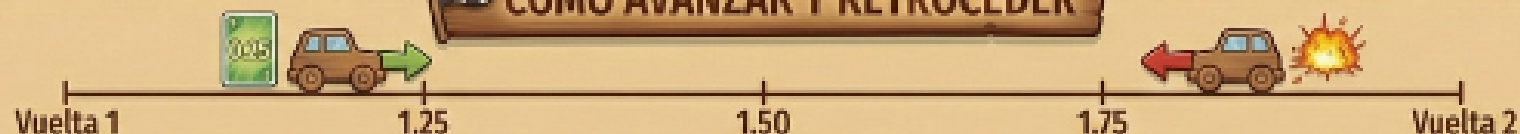


¡REGLA DE ORO! Si juegas carrera, no puedes jugar poder (y viceversa) en el mismo turno.

EL CIRCUITO Y LA REGLA DE INMUNIDAD



CÓMO AVANZAR Y RETROCEDER



El progreso se mide en vueltas enteras y fracciones. Los ataques restan progreso.



¡REGLA DE INMUNIDAD! (Checkpoint)



EJEMPLO DE ATAQUE



Estás en 2.25 y te atacan con -0.50.



¡STOP! No puedes bajar de una vuelta completa. Te quedas en la 2.0.



¡Vueltas enteras (1, 2, 3...) están aseguradas para siempre!

GUÍA DE CARTAS DE PODER (Parte 1)



ATAQUE Y TRAMPAS



Trampa de miel: El siguiente jugador pierde su turno (se queda pegado).



Ventisca intencionada: Elige a un jugador rival. Ese jugador retrocede **0.25**.



Cabra (Maldición): Elige a un jugador. Durante sus próximos 3 turnos, cualquier carta de carrera que juegue valdrá **0.25 menos**.



Bomba huevo: ¡Explosión! Todos los jugadores (incluido el que jugó la carta) retroceden **0.25**.



Leche derramada: ¡Resbalón! El resto de jugadores (todos menos tú) retroceden **0.50**.

GUÍA DE CARTAS DE PODER (Parte 2)



CAOS TOTAL



Campo electrificado por navidad: Si te toca, debes jugarla en tu siguiente turno. Te electrocutas, pierdes el turno y no haces nada.



Estampida: Todos (menos tú) deben avanzar minimamente 0.25. Si no pueden, pierden todo lo avanzado en su vuelta actual.



Pistolas congelantes: Congela a TODOS los jugadores (pierden su próximo turno). Tú vuelves a jugar.



Mina de boñiga: Elige a otro jugador e intercambia tu posición en la carrera con él.



VENTAJA Y DEFENSA



Turbo-Guindilla: Juégala con una carta de Carrera para doblar su valor.



Yo también: Se juega como respuesta. Cuando otro avance, juégala para avanzar la misma cantidad.



No puedes conmigo (Escudo): Bloquea y te protege de cualquier acción.

REGLA EXTRA:



Deben de estar visibles antes de usarlas.



No se activan en el mismo turno.



Tras usarlas, se descartan.

¡GRACIAS POR JUGAR!



CRÉDITOS

Diseño y Arte: El Equipo de "Vaca Games"

Autoría: Gael Pell

¡FIN DE LA CARRERA!