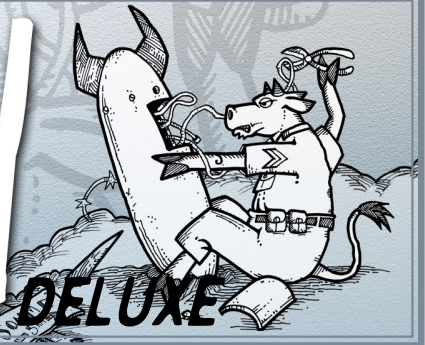


# Unexploded

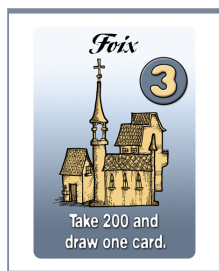
# COW



Estate 1997, in Europa ci sono due problemi: le mucche pazze in Inghilterra e le bombe ancora inesplose in Francia. I giocatori rappresentano arditi imprenditori che hanno trovato una soluzione comune: acquistare le mucche pazze dagli inglesi e usarle per sminare i territori francesi, guadagnandoci inoltre un po' di denaro... Alla fine del gioco, chi avrà accumulato la maggior ricchezza sarà il vincitore.

Le carte rappresentanti le città costituiscono un mazzo a parte, mentre le altre sono mescolate assieme e costituiscono il mazzo principale, da cui ognuno riceve una mano iniziale di cinque carte e 5.000\$, di cui 500\$ vengono immediatamente poste sul tavolo come posta iniziale fissa, il rimanente sarà la cassa del giocatore.

Se non c'è una carta città rivelata all'inizio del proprio turno, un giocatore deve come prima cosa scoprirne una (la prima), che indica dove il gruppo agisce per eliminare il pericolo delle bombe. Se un giocatore riesce a far brillare una bomba con le sue mucche nel proprio turno, prende la carta città scoperta, che riporta anche un punteggio. Al termine del gioco, chi avrà il maggior punteggio di carte città avrà diritto a prendere la posta messa da parte e quanto resta nel piatto.



Nel proprio turno, ogni giocatore pesca due carte dal mazzo, quindi può giocare un numero qualsiasi, fintanto che ha denaro per pagarle, poiché quasi tutte le carte richiedono un prezzo che va ad alimentare il piatto variabile. Le carte Mucca consentono di allestire una fila di animali che saranno utili per trovare le bombe, mentre gli eventi permettono di effettuare azioni speciali di ogni tipo, il più delle volte a discapito degli avversari. E' sempre possibile giocare mucche nel campo di un avversario, costringendolo peraltro a pagarne il prezzo!

Al termine del proprio turno, il giocatore **lancia il dado e conta le proprie mucche a partire da quella più a destra**, eventualmente proseguendo con le mucche del giocatore successivo: in tal modo si determina quale mucca trova una bomba e salta per aria! Il giocatore che perde la mucca, riceve un compenso che in genere è superiore al prezzo pagato per metterla in gioco. Naturalmente, il gioco è reso vario dai vari tipi di mucche che si possono giocare, oltre che dagli eventi. Ad esempio, esistono mucche che quando esplodono costringono il proprietario a pagare anziché incassare; altre mucche sono spie, e anche se si trovano nel campo di un avversario permettono di prendere soldi al di fuori del proprio turno, negando inoltre all'avversario la possibilità di prendere la carta città. Ancora, vi sono mucche che possono rifiutarsi di esplodere, mucche che esplodono al posto di altre, generali che decidono quale mucca esploderà, e perfino i bombaroli pazzi che causano l'esplosione di tutto il campo!

Il gioco termina quando si esaurisce il mazzo delle città. A questo punto chi ha il maggior punteggio in tali carte prenderà quanto resta del piatto variabile e la posta messa da parte, quindi chi avrà più denaro sarà il vincitore.

Unexploded Cow is © and ™ 2001, 2011 James Ernest and Cheapass Games: [www.cheapass.com](http://www.cheapass.com).

**CHEAPASS** WE MAKE THE RULES.  
**Games**

#### Game Details:

**Players:** 2 a 6

**Game Type:** Card Game

**Game Length:** 30-45 Minuti

**Contenuto:** *Unexploded Cow "Deluxe"*

12 carte Città "City",

69 carte Mucca "Cow"

78 Segnalini moneta "Tokens",

1 Dado a 6 facce.