

# Zoff in Buffalo

## COMPONENTI

- 11 pasture double face
- 55 carte pastura
- 54 carte mucca
- 240 tasselli mucca

## PREPARAZIONE

Piazza le pasture come mostrato in foto (cambiano in base al numero di giocatori)

Con 4 players, toglì la pastura piu' grande, Hang-Man-Mountains. Con 3 players, toglì anche Dynamite-Mine ( la seconda piu grande). Per 2 players consultare il capitolo finale.

Le pasture hanno 2 lati ma cambia solo la grafica.

Ogni player riceve: 48 tasselli mucca; 11 carte pastura (retro senza mucca); and 10 carte mucca (retro con mucca), di un colore. Si tengono i tasselli mucca nella propria riserva e le carte in mano.

In 5 players usa tutte le 11 pastures, 4 players use 10 pastures and 3 players use 9 pastures.

Le 4 carte con lettere tra parentesi ( blue 2 (N), blue 4 (M), pink 2(S) and pink 4(F) ) vengono scartate dai giocatori rosa e blu in quanto si usano solo nella partita a due giocatori.

**TURNO PRELIMINARE:** Le carte pasture di un giocatore sono mescolate e vengono date in egual numero tra i giocatori. Si piazza un tassello mucca per ogni pastura estratta in questa maniera e vengono ridate le carte al proprietario.

## MODALITA' DI GIOCO

Si gioca in simultanea. Ogni giocatore decide 2 pasture sulle quail vuole piazzare le proprie tessere mucca.

Ogni giocatore gioca una carta pasture a faccia in giu e sopra di essa una carta mucca a faccia in giu. Compie la stessa azione con una seconda coppia di carte pasture/mucca.

Quando tutti sono pronto si mostrano tutte le carte in contemporanea, il turno procede nel seguente modo:

Si inizia sempre con la pasture piu' piccola - Lone-Star-Valley. Controlla se è stata scelta da uno o piu' giocatori. Se è cosi, i giocatori piazzano immediatamente le loro mucche (come verra' descritto in seguito). Si continua in questa maniera in ordine di pastura crescente.

Ogni spazio ospita SOLO una mucca, quando il campo è pieno non gli si potranno piazzare sopra ulteriori mucche.

Il numero in piccolo sulla pastura e sulla carta pastura indica il numero max di mucche che puo' ospitare. Quando la pasture è piena I giocatori tolgono le carte pasture corrispondenti in quanto inutili.

Un giocatore puo' piazzare tante mucche quante scritto sulla carta che ha giocato. Si puo' scegliere anche di piazzare meno mucche.

Le mucche sono sempre prese dalla propria riserva e una volta piazzate su un campo rimarranno lì fino a fine partita.

Se nello stesso turno più giocatori giocano la stessa carta pastura si agisce come segue:

1. Per primo piazza il giocatore che ha già più mucche sul campo in questione; si va poi a scendere sempre in base alla maggioranza acquisita nei turni precedenti, se non ci fosse una maggioranza allora si passa al punto 2
2. Se non si hanno mucche sulla pastura gioca per primo il giocatore che ha deciso di piazzare meno mucche e così a salire
3. Se nuovamente permane la parità piazza per primo il giocatore con la carta con la lettera dell'alfabeto più "bassa" (da A a Z)

Su un campo i giocatori non potranno MAI avere lo stesso numero di mucche!!

Dopo che tutte le carte vengono azionate ogni giocatore riprende le proprie carte pastura in mano. Tutte le carte mucca vengono scartate a faccia in giù in modo che più nessuno le veda e fino a fine partita non possono più essere utilizzate.

Inizia quindi un nuovo round con le stesse meccaniche del precedente.

I numeri grossi sulle pasture rappresentano i bonus individuali che i giocatori possono vincere. Quando l'ultimo posto su un campo viene completato il gioco viene interrotto e il bonus viene assegnato immediatamente. Il giocatore con la maggioranza di mucche su quel campo piazza una o più mucche della sua riserva su un'altra pastura/altre pasture (in base al primo numero che è scritto), a questo punto anche il secondo, il terzo e il quarto in ordine di mucche sul campo possono piazzare le mucche bonus su altri campi (leggono il secondo ed eventualmente il terzo o il quarto numero bonus). I bonus vengono persi se non ci sono abbastanza campi su cui piazzare le mucche o se non ci sono giocatori a sufficienza.

Il gioco finisce dopo 5 round (le carte mucca saranno state giocate tutte), gli eventuali bonus vengono distribuiti.

Anche per i bonus vale la regola che non si possono avere mandrie della stessa dimensione su un campo.

Nel caso che la risoluzione di un bonus porti a chiudere un'altra pastura si finisce il piazzamento di bonus attuali e si risolve poi il nuovo bonus per il completamento.

Tutte le pasture incomplete ricevono adesso uno speciale bonus finale. In contrasto con le normali regole bonus, le mucche bonus di fine partite DEVONO essere piazzate sul campo che ha generato il bonus. Quando finisce lo spazio le mucche bonus rimanenti non vengono piazzate. Inoltre la regola della stessa dimensione non conta, nel turno finale possono esserci due mandrie di stessa dimensione sullo stesso campo.

A questo punto viene dichiarato vincitore il giocatore con più mucche, in caso di pareggio vince chi ha messo (prima del bonus finale) più mucche sul campo più grande in gioco.

Il gioco finisce prima se tutte le pasture sono piene o se un giocatore ha piazzato tutti i propri tasselli mucca.

## **TWO PLAYER GAME**

Si usano 7 pasture: 6, 8, 12, 16, 18, e 24.

Un giocatore riceve le stesse 7 carte pasture blu e tutte le 12 carte mucca più i tasselli mucca blu e verde. Il secondo giocatore fa lo stesso utilizzando rosa e arancione.

I tasselli mucca vanno cmq tenuti separati per colore davanti a se.

Vengono date 3 carte da un mazzo ad ogni giocatore e si piazzano 3 mucche nei tre campi pescati (va giocata almeno una per colore).

Ogni giocatore ha 12 carte mucca e verranno giocati 6 rounds.

Si devono giocare entrambi I colori ogni volta e ogni colore corrisponde a una diversa mandria (anche se appartengono allo stesso giocatore)

Nello stesso turno pero' nn si possono piazzare le proprie mandrie sulla stessa pasture (a meno che nn sia l'unica rimasta con spazi disponibili)

Tutte le rimanenti regole rimangono invariate.