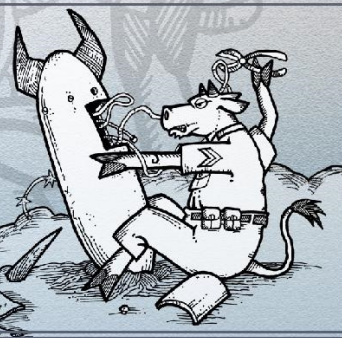


Unexploded



COW



Europa. Verão. 1997. Você e seus "amigos" descobriram dois problemas com uma solução comum: as vacas loucas na Inglaterra e bombas não detonadas na França.

Vacas loucas sobram, na Inglaterra, e eles estão vendendo mais barato do que a sujeira. Então você decidiu espalhá-las pelo chão da França também, dando-lhes uma conversa estimulante patriótica e colocá-las soltas na terra-de-ninguém por trás da Cordon Rouge.

O lado positivo? Livrar a Inglaterra das vacas loucas e da sua carne contaminada, livrando a França de bombas residuais indesejadas, e (apenas talvez) fazendo algum dinheiro nisso. A desvantagem? Eventualmente, alguém vai pegar você.

Então, complete o seu rebanho, o conduza através do Eurotúnel e o solte em La Belle France. Se você tiver sorte você vai fazer um pouco de dinheiro antes Greenpeace fechar para sempre seu empreendimento.

Unexploded Cow é um dos jogos mais populares da Cheapass de todos os tempos, e estamos entusiasmados para trazê-lo para você nesta nova edição gratuita. Nós modificamos essas regras um pouco, incluindo ajustes para os valores de dinheiro, algumas alterações para o jogo de base, e um novo papel para o baralho de cidade.

Esperamos que você goste de jogar esta nova edição, tanto quanto nós apreciamos esperar dez anos para fazê-lo.

Game Details:

Jogadores: 3 to 6

Tipo: Jogo de cartas

Tempo de jogo: 30-45 Minutos

O que inclui: Unexploded Cow tem dois baralhos: um com 12 cartas "cidade", e um 69 cartas "vacas". As cartas são encontradas em um único arquivo PDF gratuito e instruções para fazer suas próprias cartas estão na última página deste documento.

O que mais é necessário: Será necessário um dado comum e dinheiro. É necessário ser capaz de dar €5000, em cédulas não menores que 100. Se precisar, pode usar dinheiro de brinquedo.

Sugerimos a seguinte quantia inicial para cada jogador. Você encontrará uma receita de cédulas para o banco no fim deste documento.

Dinheiro inicial de cada jogador

Cifra	Qtd
€100	5
€200	5
€500	3
€1000	2
Total:	€5000

Introdução: Você e seus adversários serão a construção de manadas de vacas, marchando-as através de fazendas perigosas, repletas de bombas que não explodiram, e explodi-las por dinheiro.

Este é um jogo de soma zero, portanto, não há banco e há necessidade de um banqueiro. Cada euro perdido por um jogador será recebido por outra pessoa.

Dica: Para "ganhar" neste jogo, você simplesmente precisa terminar com mais dinheiro do que você começou. Alguns jogadores vão ganhar mais do que os outros. Para provar o quão incrível você é, você deve manter o controle de suas vitórias e derrotas ao longo de vários jogos.

Unexploded Cow is © and ™ 2001, 2011 James Ernest and Cheapass Games: www.cheapass.com.

CHEAPASS WE MAKE THE RULES.
Games

Este Cheapass Game é gratuito. É isso mesmo, grátis. Você pode imprimi-lo, copiá-lo e compartilhá-lo com seus amigos. Obviamente, se você gosta dele, nós apreciáramos um dólar ou dois em troca. Nós pensamos que esta é a melhor maneira de obter grandes jogos em suas mãos, então por favor, ajude-nos a fazê-lo funcionar.

Sim! Eu doeie a Cheapass Games \$ _____ por este jogo!

Para saber mais, leia a última página, ou de visite www.cheapass.com.

Começando: Embaralhar as 12 cartas de cidade e colocá-las no meio da mesa, viradas para baixo. Embaralhar o baralho de vacas e distribuir uma mão inicial de três cartas para cada jogador. Coloque o baralho no meio da mesa, ao lado do baralho de cidade, com espaço para uma pilha de descarte ao lado dele.

Se este é o primeiro jogo da noite, dar a todos € 5000. Se você jogar de novo, você deve começar com todo o dinheiro que você terminou o último jogo com. Você pode pedir mais dinheiro sempre que você ficar sem, enquanto você mantiver o registro.

Todos pagam aposta de €500. Isto será o pote. Determine aleatoriamente quem começa. As jogadas seguem para a esquerda.

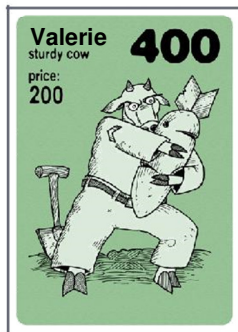
Cada turno: Você costuma fazer três coisas na seguinte ordem no seu turno: *Comprar, Jogar e Rolar*. Às vezes você também vai virar uma nova carta cidade.

Nova carta cidade: No início de seu turno, se não houver uma carta Cidade virada para cima, vire a carta do topo do baralho Cidade. Esta carta representa a cidade que você está visitando. Você vai fazer isso no início do jogo, e em qualquer turno depois que um jogador tomou a carta Cidade anterior.

Quando não há cartões Cidade restantes, o jogo vai para morte súbita, descrito mais tarde.

Compra: Compre duas cartas do baralho principal. Se você tem de comprar, mas o baralho está vazio, reembalhe a pilha de descarte e substitua o baralho.

Nota: *Você não pode reembalhar até que você precise comprar uma carta. Algumas cartas deixam comprar na pilha de descarte, então você tem que deixar os descartes disponíveis pelo maior tempo possível.*

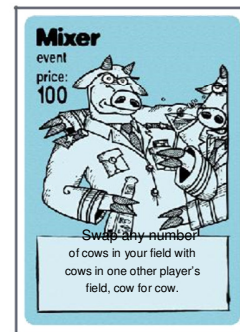


Jogando cartas: Existem dois tipos de cartas, cartas de vaca e cartas de evento. Você pode jogar quantas cartas quiser.

Vacas: Cada jogador tem uma linha de vacas em frente a ele, chamado de seu campo. Você pode jogar uma vaca em campo de qualquer jogador, inclusive o seu. Uma vaca jogada no campo de outro jogador imediatamente passa a ser propriedade do mesmo jogador, a menos que a vaca seja Espiã (Spy - descrito mais tarde).

Quando uma vaca é jogada, o proprietário desse campo deve pagar o preço da vaca no pote. (Este é o número em "preço", não o maior número em tamanho na vaca. O grande número à direita é a recompensa quando a vaca explode.)

No seu turno, você pode reorganizar o seu campo, tanto quanto você quer. No entanto, você não pode reorganizar campo de outra pessoa, por isso, quando você joga uma vaca no campo de alguém, ele deve ir em uma das extremidades da linha (a sua escolha).



Eventos: Eventos têm efeitos imediatos e descrevem exatamente o que eles fazem. Como as vacas, os eventos têm um "preço" que vai para o pote. Você também pode ser instruído a dar dinheiro para os outros jogadores, ou roubar deles, como resultado de um evento.

Como alguns eventos trazem vacas em seu campo, eles costumam dizer que esta vaca "não tem custo extra." Este é apenas um lembrete de que você não tem que pagar o preço normal da vaca, apenas o preço do evento.

Quando um evento diz "você", ele está se referindo a pessoa que jogou.

Rolar a bomba: Depois que você terminar de jogar cartas, você vai rolar o dado para descobrir se a vaca de alguém encontra uma bomba. Esta rolagem é automática e sempre acontece no final de seu turno, mesmo que você já tenha rolado (devido a eventos), e mesmo se você não tem vacas em seu campo.

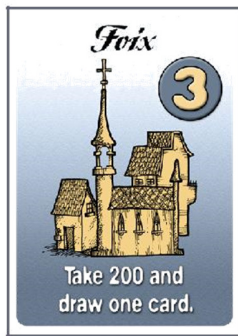
Jogue o dado e começar a contar em torno da mesa com a vaca mais à direita em seu campo, e prosseguindo para a esquerda. Continue para além do fim do seu campo, no sentido horário em torno da mesa, no campo do vizinho, se necessário, e assim por diante ao redor da mesa até chegar a vaca do número correspondente. Essa vaca encontra uma bomba e, a menos que algo pode impedir, aquela vaca explode.

Exceção: Quando você rolar um 6, ao invés de explodir a vaca de número 6, você passa o dado para o jogador à sua esquerda. Aquele jogador faz um teste de bomba, a contar da sua vaca mais à direita, da mesma forma. Se ele tirar um 6, este processo se repete.

Uma única rolagem pode contar todo o caminho em torno da mesa, mas só pode contar cada vaca uma vez. Isto significa que se você rolar um número maior do que o número total de vacas no jogo, mas não um 6, então nada explode.

Quando uma vaca explode, o seu proprietário ganha um pouco de dinheiro. Ele descarta a vaca, e recebe o valor em dinheiro da vaca do pote. Se o pote não pode dar ao luxo de pagar por suas vacas, você pega o que você pode obter, e descartar as vacas de qualquer maneira.

Algumas vacas causar mais mal do que bem. Se uma vaca vale dinheiro negativo, ela vai custar-lhe dinheiro quando você a comprar e quando ele explode. Se você explodir uma dessas vacas, você vai ter que pagar o valor em números grandes no pote.



Ganhando a carta cidade: Se você é um explodidor expert de vacas, você ganhará o respeito e a admiração das cidades que está ajudando. Estas cartas, por sua vez, permitem que você faça coisas como comprar mais cartas.

Para coletar o cartão de cidade atual, você deve explodir sua própria vaca em seu próprio turno. Você pode fazer isso com o rolo bomba habitual ou por qualquer outro meio.

Quando você tomar a cidade, siga as instruções de imediato. Os números grandes apenas significam que você recebe essa quantidade de dinheiro a partir do pote.

Depois de tirar uma cidade, coloque-a como um prêmio. Tem um valor de ponto que vai determinar quem joga primeiro na morte súbita.

Note: *Você não substituir a carta da cidade até o início do turno do próximo jogador. Isso significa que é impossível tomar duas cidades no mesmo turno.*

Poder de vaca: Algumas vacas têm habilidades especiais, cujas características são as seguintes:

Spy(Espião): Espiões são fiéis não importa onde vão. Quando joga um Espião, vire-o para que a parte de baixo da carta *aponte para você*, não para o dono do campo que está. Isto ajuda a lembrar a todos que o espião é seu.

Até explodir, não importa onde se mova, este Espião sempre pertence a você. Isto significa que:

- 1: O dono do campo deve pagar quando você joga um espião no campo dele.
- 2: Quando explode, você recebe o dinheiro.
- 3: Se seu espião explode em seu turno, você recebe a cidade.

Se o espião explode no turno do dono do campo, ele não recebe a cidade.

4: O dono do campo decide onde e como arranjar o espião em seu campo, mas apenas no turno dele.

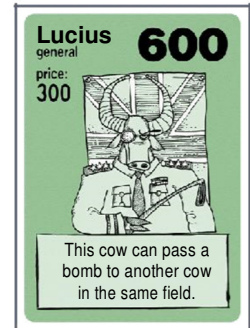
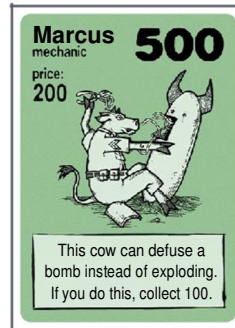
5: Se o espião muda de campo, ele ainda pertence à você. No entanto, se o espião explodir ou deixar o jogo, ele esquece quem era seu dono.

6: Quando um jogador explode várias vacas, o pote pode não ser capaz de pagar por todas. Se uma delas é um Espião, isto fará diferença. Neste caso, o dono do campo contabiliza suas vacas primeiro, então os donos dos espiões recebem por suas vacas, começando à esquerda do dono do campo.



Mecânico: Esta vaca sabe desarmar bombas, o que significa que pode não explodir se quiser. Se usada esta habilidade, colete €100 e mantenha o Mecânico. É raro usar esta habilidade, mas você deveria saber uma hora válida.

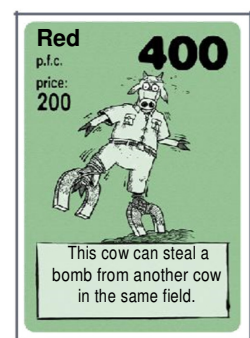
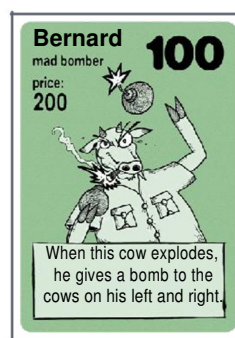
Um mecânico pode usar esta habilidade uma vez no turno.



General: Ao encontrar a bomba, esta vaca pode passar a bomba para outra vaca explodir. O general passa a bomba antes de explodir

P.F.C.: Esta vaca é o oposto do general. Eles podem roubar a bomba de uma vaca no mesmo campo. Isto pode ser útil se quiser roubar a bomba de uma vaca negativa, ou manter uma vaca viva enquanto o resto explode com os efeitos de um bombardeador maluco. Ele pode roubar a bomba quando já estiver segurando uma, no entanto só explode uma vez.

Bombardeador maluco: Quando o bombardeador maluco explode, ele entrega uma bomba para seus vizinhos da esquerda e da direita(somente no mesmo campo), Note que isto somente acontece depois que ele explode, portanto se um P.F.C. roubar a bomba do maluco antes que ele exploda, ele não entrega as bombas aos vizinhos.



Exemplo de múltiplas habilidades: Seu campo contém, em ordem, duas vacas normais, um general, uma vaca negativa, um Bombardeador Maluco, e uma PFC. Você rola a 3, o que significa que o General encontra uma bomba. Ele a entrega para o Bombardeador Maluco, que explode. Em seguida, o Bombardeador Maluco entrega uma bomba para seus dois vizinhos. O P.F.C. rouba a bomba da Vaca negativa, pois você não quer que ele exploda. Bom trabalho!

Encerrando o jogo: O jogo principal termina quando o último carta cidade é tomada. Se isso acontece no meio de um turno, o jogador pode terminar o seu turno. Em seguida, enquanto ainda há dinheiro sobrando no pote, o jogo torna-se "Morte Súbita".

Começando com o jogador que conquistou a maioria dos pontos da cidade, e descendo por pontuação, cada jogador faz um teste de bomba. Isso continua até que a panela está vazia, ou não há mais vacas em jogo.

Os jogadores não podem jogar cartas ou fazer qualquer outra coisa na morte súbita. Quando houver um empate por pontos de cidade, o jogador com a primeira cidade (em ordem alfabética) ganha o empate. Depois que cada jogador tomou um turno, comece de novo no primeiro.

Se o pote se esgota, o jogo acaba. Se a última vaca explode e ainda há dinheiro, a última vaca leva tudo.

Vacas negativas ainda custam dinheiro em morte súbita. No entanto, uma vez que o pote esvazia, você está seguro.

Ganhando o jogo: Depois de Morte Súbita termina, o jogo acaba. Se você tem mais dinheiro do que você começou, você ganha. Sugerimos mantendo a contagem através de uma série de jogos para que, no longo prazo, a experiência e a habilidade possam triunfar sobre a sorte cega e estupidéz.

Falindo: Seu saldo é feito para ser ilimitado. Nós tentamos começar a todos com o máximo de dinheiro que vai precisar, mas os jogadores estão autorizados a voltar a comprar sempre o seu dinheiro se esgote.

Se você estiver jogando por dinheiro real, que nós aconselhamos que você não o faça, um jogador pode adicionar mais dinheiro para a mesa sempre que ele precisar, ou ele pode simplesmente deixar cair fora do jogo quando ele fica sem dinheiro.

Estratégia: Só porque você pode jogar todas as suas cartas a cada turno, não significa que ele está correto. Jogue com cuidado e colete cartas até que você tenha uma mão poderosa, e você terá uma melhor chance de sair na frente.

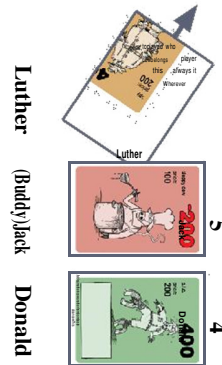
Não se esqueça que você pode jogar vacas em outros jogadores! Isto é extremamente útil com as vacas negativas, mas pode ser uma boa jogada com qualquer coisa, especialmente se você precisa de uma forma de obter mais dinheiro no pote.

Esteja avisado que há uma abundância de "loucura" neste jogo. Uma boa vaca é apenas um pedido para ser roubada. Ou baleado. Campos inteiros movem para a esquerda, muitas vezes.



Um exemplo de rolagem de bomba:

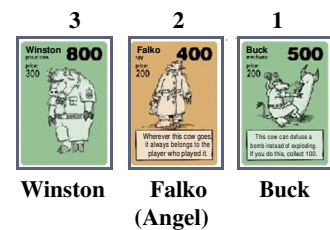
Em um jogo de 4 jogadores: Angel, Buddy, Dunkirk, e Starchyde. É a rolagem de bomba de Angel.



Angel tem três vacas: Buck (o Mecânico), Falko (seu espião) e Winston (vaca de €800).

Buddy tem 3 vacas: Donald (um P.F.C.), Jack (vaca negativa de €200) e Luther (um espião Spy pertencente a Dunkirk).

Não há vacas além dessas em jogo.



Se o dado de Angel rolar:

1, 2, or 3: Angel irá explodir uma de suas próprias vacas, ganhando o valor dela, e recebe a carta Cidade. Se rolar 1, pode manter seu Mecânico vivo e receber €100, mas prefere o explodir e pegar €500 para também ganhar a carta Cidade.

4 or 5: Se Jack acha a bomba, Buddy irá dar ao Donald (o P.F.C.). Então, no caso de 4 or a 5, Buddy recebe €400 por explodir Donald, e ninguém recebe a carta Cidade.

6: Se Angel rolar um 6, o dado passa para Buddy e ele faz uma rolagem de bomba. Neste caso, suas vacas são 1, 2, e 3, e o 4 ou 5 circula de volta para o campo de Angel (não há outras vacas em jogo). Se Buddy também rolar 6, então Dunkirk faria a rolagem de bomba, e Buck ainda seria a vaca nº1. Note que se a vaca de Angel explodir por causa de qualquer destas rolagens, ela ainda recebe a carta de cidade por ser o seu turno.

Unexploded Cow was designed by James Ernest with Paul Peterson. ©2001, 2011 Cheapass Games. Illustrations by Mike O'Connor. Special thanks to the many unexploded Guinea Pigs who will do anything for France, including Dave Howell, Tom Saxton, Cathy Saxton, Jason Mai, Joshua Howard, Jeff Vogel, Toivo Rovainen, Mark Carstensen, Elizabeth Marshall, Falko Goettsch, Julie Haehn, Mike O'Connor, Dan Tibbles, Rick Fish, Carol Monahan, Mike Selinker, and Paul Randles. Published by Cheapass Games, Seattle WA: www.cheapass.com.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution - Non Commercial - NoDerivs 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA. There is a brief license rights summary on the following page.

Free? Seriously?

Tell me a little more about that.

Okay, here's the deal. If I made a great game and sold it to you for ten bucks, I'd probably keep about a dollar. If I sold it to a big game company, they'd probably make a nicer version for thirty bucks, and I'd still get about a dollar.

The rest of your money would go to printers, distributors, retail stores, and freight companies. And most of those guys don't know anything about what makes a great game.

Mass-producing entertainment is a gamble. It's a convoluted way for creators to protect their intellectual property, by selling it in a way that is prohibitively expensive to counterfeit. And it's getting a little old.

Why do you pay \$30 for a board game? The story goes like this: the retail price of a game covers the cost of manufacturing it, and there is no way you could make your own copy for that price, to say nothing of the hassle of finding little wooden men in six colors. So, it's worth \$30 because it costs \$30, *QED*.

But the value in a board game isn't the manufacturing cost. It's the play value. Unfortunately, this means that some games are priced way out of whack with what they are worth. And because the big gamble doesn't always work out, some of your money helps pay for the stuff that goes straight to the dump.

I've decided to try a different gamble. I'm giving my games away for free. This way, you can read the rules, make a copy, and even play the thing, before you decide what it's worth.

If you do like my games, I hope you will send me some money. But I'm also hoping you will share this experiment with your friends. You are my sales force, my marketing department, my demo team.

You're also my testers, so if you can think of ways to improve my games, please share them with me. I'm easy to find at big gaming conventions, and even easier online. Look for Cheapass Games on Facebook, or drop me a line at cheapassjames@gmail.com.

If we do this right, we will get famous and do shaving ads. But more importantly, we will prove that there is a better way for a creator to profit from his work.

And nothing has to go to the dump.

Our Creative Commons Agreement

Summary: *This work is licensed under the Creative Commons Attribution - Non Commercial - NoDerivs 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.*

This agreement means...

You are free:

To Share — to copy, distribute and transmit the work (in this case, the electronic files that comprise the work).

Under the following conditions:

Attribution — You must attribute the work in the manner specified by the licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work). In this case, **“Unexploded Cow is © and ™ 2001, 2011 James Ernest and Cheapass Games: www.cheapass.com.”**

Noncommercial — You may not use this work for commercial purposes.

No Derivative Works — You may not alter, transform, or build upon this work.

With the understanding that:

Waiver — Any of the above conditions can be waived if you get permission from the copyright holder. (For example, a license to manufacture, or approval to distribute a new set of rules or graphics, can be obtained under a separate agreement.)

Public Domain — Where the work or any of its elements is in the public domain under applicable law, that status is in no way affected by the license.

Other Rights — In no way are any of the following rights affected by the license:

- Your fair dealing or fair use rights, or other applicable copyright exceptions and limitations;
- The author's moral rights;
- Rights other persons may have either in the work itself or in how the work is used, such as publicity or privacy rights.

Notice — For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work. That means including all pages of this document, unaltered.

How to Make your Unexploded Cow Cards:

This game requires a total of 81 cards: 12 City cards and 69 Cow cards. They fit nicely on 9 sheets of paper. But what then?

Here are a few reasonable methods for making your own cards.

Method 1: Labels on Playing Cards

Print the cards on full-sheet labels, then cut the labels and affix them to a deck of playing cards.

Full-sheet mailing labels are great. Get white ones, not clear, suitable for your type of printer. You can get them at any office supply store for about 25¢ each (in packs) and they will be very handy for making cards and game boards.

Print the card sheets on full-sheet labels. Print the file at 95% so that the stickers will fit easily on the cards.

You will be applying these labels to playing cards. The better the cards, the happier you will be. Good playing cards have rounded corners, laminated card stock, and a textured finish that keeps them from sticking together.

You can buy a new poker deck for around \$3, or you can find canceled casino decks for around \$1. Some casinos and card rooms give away their canceled decks for free, so keep your eyes open. Make sure that the cards are poker sized (2.5 x 3.5) and not bridge sized (2.25 wide).

Trading card games are usually printed on poker-sized cards, and sometimes your game store will have a blowout price on these cards. Sometimes they are even free. Compare the price of 54 junk common cards to the \$3 you'd pay for a new poker deck, and decide accordingly.

Apply the cut labels to the card fronts. Your cards should now be fairly easy to shuffle and deal.

You will probably want to skip the card backs, since adding another label to the back of the card will make the deck thicker and harder to shuffle. Instead, use cards with different backs to easily distinguish your City deck from your main deck.

Method 2: Card Sleeves

Print the cards on plain paper and insert the paper, along with a stiffening card, into trading card sleeves.

Sleeves that are made specifically for trading card games can be found online and at most hobby stores. To build this deck, print the cards at 100% on plain white paper. Thicker paper helps keep the images bright.

Cut them down to 2.5 x 3.5, keeping the white borders. As with Method 1, you probably won't have much use for the card backs, since sleeves are usually opaque on the back.

Sleeve each card with a stiffener: a poker card or trading card behind the printed paper. This deck may be slightly more durable than the label deck described above, depending on the quality of your card sleeves. But it wouldn't hurt to have some extra sleeves on hand just in case.

Method 3: 110-lb Index

Print the artwork directly on heavy cardstock, and then trim the sheets down to card size.

I have experimented with a few different card stocks for printing playable cards. Most of the Cheapass Games were printed on 110-lb Index, which is a grade that you can find at your local office supply store.

If your printer has a straight paper path, you're more likely to have good result with this paper. Also, inkjet ink tends to show through this stock, just barely, so this is a time where you are better off printing the card backs just to keep the cards from being marked from the back.

Aligning the backs with the fronts can be a challenge, depending on your printer. Hold the pages up to the light to make sure that your registration isn't too far off.

The challenge with this method is cutting the cards. You need a decent paper cutter, or access to one (at your job or the local copy shop).

Use the card backs, not the fronts, as a cutting guide, since you want the backs to be indistinguishable. If there is some misalignment between the fronts and backs, it is better that it show up on the fronts.

Although it is tempting, do not begin by trimming off the outside of each page. Instead, make a single vertical and a single horizontal cut through the interior of the pages, creating four sub-sheets with multiple cards and raw edges.

Then, set the cutter depth (using the backstop that your cutter hopefully has) to 2.5," and trim each card or strip of cards to exactly this width. Next, set the back stop at 3.5" and finish the cards the other way.

If you have a corner rounder, you can take the extra step of finishing the corners. This is a simple scrapbooking tool, which clips a round corner on a piece of paper. Rounded corners make cards *much* easier to shuffle.

Stocking the Bank:

When it comes to money, you can use chips or paper. Poker chips are easier to handle, but paper money is cheaper and lighter. Make your own call.

It may be hard to find exactly these denominations, but here is what we suggest for a perfect bank. It contains enough cash for every player to re-buy once (60K):

40 * €100 30 * €200
40 * €500 30 * €1000

A Gender Note: For clarity, the masculine gender is used throughout this rulebook. By a large proportion, the amateur bomb-hunters who use mad cows to discover unexploded bombs in France are male, as are both of the egocentric and uncivilized principal authors of this game. We are also assured by both Wikipedia and other persons in the know that the word "cow" is not gender-specific, giving us license to refer to our mad cows as "he" and give them names like Martin and Buck.