Premisa:

Todos los jugadores son productores lecheros que buscan aumentar su territorio y productividad con la ayuda de sus vecinos. Cada integrante tiene elementos esenciales para que los demás puedan aumentar su productividad y para que todos juntos tengan un territorio más grande. Además, deben evitar dejarse frenar por factores como el TLC y personas que buscan frenar su producción cuando no hay cosas buenas que aportar a la construcción del territorio.

Historia:

El jugador es un productor de leche que busca mejorar su producción y su terreno con la ayuda de sus vecinos. Cada jugador tiene una pieza clave para el mejoramiento de la producción de todos en su territorio. A lo largo del juego se deben crear estrategias para lograr una cooperación que llene el acopio y así conseguir un mejoramiento en la productividad y el negocio. Aún así hay obstáculos como el TLC y actores que juegan en contra de los jugadores, bloquean movimientos y hacen que sea difícil mantenerse en la meta. El objetivo del juego es lograr cooperar para hacer lo mejor de las dificultades que se presentan y completar la leche del acopio juntos.

Instrucciones:

1. Se barajan y reparten ocho tarjetas a cada jugador.
2. De una bolsa se escoge al azar una vaca por jugador.
   1. El color de la vaca determina en que tarjetas se puede mover y en que tarjetas recibe leche el jugador.
3. Se determina quien empieza poniendo una tarjeta de la baraja en el centro de la mesa. Quien tenga la vaca del color de esa tarjeta es quien empieza. De ahí en adelante es en sentido de las manecillas del reloj.
4. Un jugador solo puede empezar a jugar si hay una tarjeta en el tablero del color de su vaca.
5. Cada jugador en su turno puede mover su vaca una vez y poner una tarjeta (en ese orden).
6. Si el jugador no puede mover su vaca o no tiene una tarjeta que pueda poner en su baraja, debe tomar una tarjeta de la baraja. Si esta tarjeta que saca no le sirve, debe sacar una tarjeta comodín y ponerla en la mesa junto a una tarjeta donde haya una vaca.
7. Cada vez que un jugador mueve su vaca a una tarjeta que tiene litros, estos deben ser entregados al acopio.
8. El juego termina cuando todos los jugadores han puesto todas sus tarjetas y el acopio se ha llenado. Se busca que ambos sucesos sean simultáneos y es una estrategia que se está creando constantemente.

Reglas:

Restrictivas

1. Cada jugador puede poner una tarjeta de su baraja por turno mover su vaca una vez.
2. La vaca sólo se puede mover en un sentido, no se puede devolver a una tarjeta en la que ya haya estado.

Condicionales

1. Cada jugador puede mover su vaca sólo a tarjetas del color de esta y no se puede devolver.
2. Si el jugador no puede mover su vaca o no tiene tarjetas en su baraja que pueda poner, debe tomar una tarjeta de la baraja y ponerla donde le sirva.
3. Si esta tarjeta que saca no sirve, el jugador debe tomar una tarjeta comodín y ponerla donde desee en el tablero.

Definitivas

1. Se entregan los litros que indican la tarjeta.
2. Cuando se saca una tarjeta comodín se debe poner junto a una tarjeta donde este una vaca.

Fichas:

Cada tarjeta funciona de acuerdo a la estructura de un domino. El uno se une con el uno y así sucesivamente de acuerdo al número. El color de los litros no influyen al momento de poner las cartas.



TARJETA COMODÍN (IMPEDIMENTO): Está ficha bloquea el movimiento, se debe poner siempre alrededor de donde haya una vaca posicionada

****

TARJETA DE JUEGO: Se une las 3 barras con tres barras.

**CLAVES JUEGO:**

* Para ganar todos los jugadores deben llegar a la meta, busca beneficiar a la persona que sigue después de ti y evita perjudicarla, porque también te afecta.
* Busca crear alianzas con cada jugador, para que puedas llegar a la meta con todos.

Recursos:

Acciones:

Tarjetas:

Barras: Determina las tarjetas con las que se puede unir, los costados de las tarjetas se pueden unir con costados del mismo número de barras.

Número: El numero de litros determina la cantidad de leche que se deposita en el acopio.

Color: El color del número determina la vaca que puede recoger leche en esa tarjeta.

****

Tarjeta comodín: Esta tarjeta no tiene barras en ningún costado por lo que restringe movimiento en esa dirección, no se pueden poner tarjetas adyacentes a esta tarjeta. La tarjeta se debe poner junto a una tarjeta donde este una vaca.



Sacar tarjetas: Cuando un jugador no tiene una tarjeta para poner, o su vaca no se movió durante su turno, debe sacar una tarjeta de la baraja normal. Si esta tarjeta no sirve, el jugador debe sacar una tarjeta comodín y ponerla junto a una tarjeta donde este una vaca.

Unidades:

La leche: Cada litro de leche está representado por una pepita, la leche según los litros que indique la tarjeta debe ir al acopio.

La vaca: La vaca es el medio por el cual los jugadores obtienen la leche necesaria para llenar el acopio. Cada vaca tiene un color que determina en que tarjetas se puede mover y recibir leche.

llenar:

El acopio: El acopio representa la meta que todos deben ayudar a cumplir, llenarlo con leche. El acopio se llena cada vez que un jugador mueve su vaca a una tarjeta que indique litros.

Objetos:

Físicos:

* 142 Cartas

20 moradas

20 rojas

20 anaranjadas

20 azules

30 comodines

32 normales sin litros

* 4 Vacas

1 Por jugador

* 1 Acopio

Cantina La Estancia

* N Leche

N Pepitas