

# COSMIC COW COLLECTORS

The cover art for 'Cosmic Cow Collectors' features a vibrant, stylized space theme. In the foreground, a large, white alien creature with a green antenna-like protrusion on its head looks towards the viewer. To its left, a black cow with white spots is visible. In the background, a purple, horned alien ship with glowing eyes is flying. A small, grey alien character with a red cape and a red object in its hand is positioned in the upper right. The overall color palette is dominated by purples, greens, and browns, creating a cosmic and slightly menacing atmosphere.

En galaxias muy, muy lejanas... poderosos imperios alienígenas han combatido por el bien más codiciado del universo: **las vacas**.

Lucha por el dominio de este preciado ser mientras intentas ocultar de tus adversarios tus planetas de abducción favoritos. ¡El poder y conocimiento bovino te convertirán en el imperio dominante del cosmos!

Compite por abducir más Vacas que tus oponentes. Explora nuevos planetas rebosantes de ganado vacuno. Deduce las coordenadas de tus oponentes para lanzar una invasión a sus planetas secretos y expulsarlos de ellos.

***Diseño de:*** Detestable Games

***Arte:*** Iván Escalante

***Diseño gráfico:*** Prior Card

***Desarrollo:*** Pepe Macha

***Producción:*** William Burgos

***Comunidad:*** Pamela Forzán

***Logística:*** Gabriel Viveros

***Edición de texto:*** Alice Rodríguez & William Burgos

***Logo:*** Alina Carrillo

***Publicación:*** Draco Studios

Versión 1.0

*¡Muchas gracias a nuestros backers!*

*©2023 Draco Gaming Inc.*

*Todos los derechos reservados*



# COMPONENTES



**10** Cartas de Planeta Pequeño  
(Planetas 8, 9 y 10)



**20** Cartas de Planeta Estándar  
(Planetas 11 al 16)



**4** Tableros de Nave  
(Uno por jugador)



**1** Ficha de jugador inicial



**4** Fichas de Alien



**8** Fichas de Vaca



- 1 Reparte a cada jugador:  
1 tablero de Nave  
2 fichas de Vaca  
1 ficha de Alien
- 2 Cada jugador coloca su **tablero de Nave** frente a sí, en su área de juego.
- 3 Baraja las **cartas de Planeta** boca abajo para formar el mazo de Planetas y reparte 4 cartas a cada jugador; esta será su mano inicial. Luego, coloca el mazo de Planetas boca abajo, en el centro de la mesa.
- 4 Cada jugador **elige en secreto 1 carta de Planeta** de su mano y la coloca boca abajo, frente a su tablero de Nave. Esta carta será su **Planeta Secreto**.
- 5 Todos empiezan la partida con **10 Vacas**. Cada jugador coloca una de sus **fichas de Vaca** en el espacio 10 de su tablero de Nave para indicar esto.
- 6 Elige al **jugador inicial** como desees y dale la Ficha de jugador inicial (quizás el que haya avistado una vaca real más recientemente).

The diagram illustrates the preparation steps for the game. It shows a player's board (labeled 1) with a cow token on space 10 (labeled 2), a deck of planet cards (labeled 3), and the player's hand of 4 planet cards (labeled 4). A dashed arrow points to the player's board after they have placed a cow token on space 10 (labeled 5) and chosen a secret planet card (labeled 6). Below the boards are four planet cards, with a dashed box around the first one.



## CÓMO JUGAR

En tu turno, debes colocar tu ficha de Alien sobre una de las tres acciones de tu tablero de Nave. Si tu ficha ya está sobre una de ellas, muévela a otra acción. Luego, resuelve esa acción. El jugador a tu izquierda procede con su turno de la misma forma y se continúa así hasta el final de la partida. ¡El imperio alienígena con más Vacas será el ganador!



## ACCIÓN - ABDUCIR



Declara cualquier número igual o menor al número de tu Planeta Secreto (la carta bocabajo frente a tu tablero de Nave), gana esa cantidad en Vacas y una Vaca adicional por cada carta de Planeta Invadido que tengas.

*Ejemplo: Mi Planeta Secreto tiene el número 12. Además, tengo 3 Planetas Invadidos. En mi acción de Abducción, declaro 10 Vacas. Gano 13 Vacas (10 por las Vacas que declaré y 3 adicionales por mis 3 Planetas Invadidos).*





## ACCIÓN - INVADIR

Realiza 3 intentos de Invasión para tratar saquear los Planetas Secretos de tus oponentes. Puedes intentar Invadir hasta 2 veces a un mismo oponente (en partidas a 2 jugadores, solo realizas 2 intentos de Invasión).

Para realizar un intento de Invasión, elige a un oponente y declara un número:

**Si el número declarado SÍ coincide con su Planeta Secreto:**

¡Tu oponente ha sido Invasido exitosamente!  
Tu oponente debe revelar y entregarte su Planeta Secreto. Consévalo bocarriba con tus Planetas Invasidos. Tu oponente debe reponer su Planeta Secreto con una carta de su mano o, si no tiene cartas en su mano, con la carta superior del mazo de Planetas. Luego, tu oponente pierde 5 Vacas.

**Si el número declarado NO coincide con su Planeta Secreto:**

Tu oponente indica que no encontraste su Planeta Secreto y este intento de Invasión termina.

Al terminar todas tus todos tus intentos de Invasión, pierdes 3 Vacas si no invadiste exitosamente por lo menos un Planeta Secreto de un oponente.

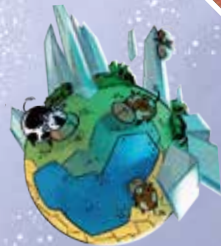


## ACTION - EXPLORAR

Toma 1 carta del mazo de Planetas y añádela a tu mano. Si no eres el jugador que tiene más Vacas, toma 1 carta adicional. Luego, gana 3 Vacas.

Opcionalmente, tras tomar 1 o más cartas al Explorar, puedes abandonar tu Planeta Secreto: revélalo a tus oponentes y entrégaselo a cualquiera de ellos. Ese jugador conserva la carta bocarriba como uno de sus Planetas Invasidos. Elige una carta de tu mano y colócala bocabajo frente a tu tablero de Nave para reponer tu Planeta Secreto.

Finalmente, si tienes 5 o más cartas en tu mano, descarta cartas bocarriba en el centro de la mesa, de modo que todas sean visibles, hasta conservar 4 cartas en tu mano.



## CONSIDERACIONES ADICIONALES

Puedes inspeccionar tu propio Planeta Secreto en cualquier momento, pero no puedes mirar los de los otros jugadores.

Cuando ganes o pierdas Vacas, mueve la ficha de Vaca en tu tablero de Nave esa cantidad de espacios. Usa la segunda ficha de Vaca para indicar cuando superes 50, 100 o 150 Vacas.

El límite de las cartas en tu mano es de 4 y solo puedes tener 1 Planeta Secreto en juego. Tus oponentes no pueden mirar ninguna de esas 5 cartas.

Puedes tener cualquier cantidad de Planetas Invadidos en tu área de juego y estos permanecen bocarriba al igual que los descartados en el centro de la mesa. Esta información es pública.

Al invadir, debes realizar todos tus intentos de Invasión (3 en partidas a 3 o más jugadores, 2 en partidas a 2 jugadores). Solamente pierdes Vacas si ninguna Invasión es exitosa. Por otro lado, es posible que logres Invadir exitosamente hasta 3 veces en el mismo turno. Como puedes intentar Invadir hasta 2 veces a un mismo oponente, también es posible que pierda hasta 2 veces su Planeta Secreto durante el mismo turno.

## ESTRUCTURA DE LAS CARTAS DE PLANETA



**Estrellas:** Indican cuántas veces se repite esa carta en el mazo.



**Número:** Número máximo de Vacas que puede declarar un jugador al Abducir si esta carta es su Planeta Secreto.

**Consejo:** Al iniciar una Confrontación, considera los números que el jugador ha declarado al Abducir, la cantidad de cartas de cada Planeta, los Planetas Invadidos visibles que tienen todos en sus áreas de juego y los Planetas descartados en el centro de la mesa.

**¡Los aliens pueden deducir las coordenadas de los planetas de acuerdo a la población de ganado vacuno! Por ello, a veces abandonan su planeta favorito y van en busca de uno nuevo para despistar a otros imperios alienígenas y evitar perder vacas debido a una invasión.**



La partida concluye con el turno de cualquier jugador donde se dé cualquiera de las siguientes condiciones:

- Se agota el mazo de Planetas.
- Cualquier jugador tiene 120 o más Vacas.

Cada jugador gana Vacas adicionales al final de la partida de la siguiente forma:

- 5 Vacas por cada Planeta Invasido que tengas.
- 15 Vacas si tienes por lo menos 3 cartas de Planeta Pequeño entre las cartas de tu mano y tu Planeta Secreto.
- 20 Vacas si tienes al menos 4 cartas de Planeta con números consecutivos (una escalera) entre las cartas de tu mano y tu Planeta Secreto.

¡El imperio alienígena con más Vacas será el ganador!  
En caso de empate, el último jugador empatado en orden de turno será el ganador.

**Nota:** Tu Planeta Secreto y los de tu mano pueden contar tanto para las 15 Vacas por tener al menos 3 Planetas Pequeños como para las 20 Vacas por tener una escalera. Los Planetas Secretos no son necesarios para obtener cualquiera de estas bonificaciones siempre y cuando tengas las cartas necesarias en tu mano.

*Ejemplo de Puntuación*

- *Este jugador activó el fin de la partida al juntar 122 Vacas en su tablero de Nave.*
- *15 Vacas por tener al menos 3 Planetas Pequeños (las cartas 9, 9 y 10 de su mano).*
- *Gana 30 Vacas por sus 6 Planetas Invasidos (5 × 6 = 30).*
- *y 20 Vacas por tener una escalera de 4 cartas formada por su Planeta Secreto y 3 cartas de su mano (9, 10, 11, 12).*

*Su puntuación final es de 187 Vacas.*



## GUÍA RÁPIDA

En tu turno, toma 1 acción.



### ABDUCIR

Gana Vacas  $\leq$  Planeta Secreto.  
+1 Vaca adicional por cada Planeta Invadido.



### INVADIR

3 intentos de invasión (máx. 2 intentos al mismo jugador).  
Cada éxito: Conserva el Planeta Invadido, tu oponente pierde 5 Vacas y reemplaza su Planeta Secreto.  
Todos fallidos: Pierdes 3 Vacas.



### EXPLORAR

Toma 1 carta (+1 si no vas ganando). Gana 3 Vacas.  
Puedes reemplazar tu Planeta Secreto.

## FIN DE JUEGO

Se agota el mazo o cualquier jugador alcanza 120 Vacas.

Cada Planeta Invadido: +5 Vacas  
Bono de cartas en mano/Planeta Secreto:  
3 o más Planetas Pequeños: +15 Vacas  
4 o 5 Planetas consecutivos: +20 Vacas



### PLANETAS PEQUEÑOS



### PLANETAS ESTÁNDAR

