

O LOBO pode encaixar com a aldeia ou com um prado de ovelhas?

Não, o LOBO encaixa exclusivamente com a floresta. O mesmo se passa com o CAÇADOR.

Pode colocar-se mais do que um LOBO por floresta?

Sim, não há limite para o número de LOBOS a colocar numa floresta. Para os anular é preciso colocar um CAÇADOR por cada LOBO. Por outro lado, não podem ser colocados LOBOS numa floresta que tenha apenas CAÇADORES à vista, mesmo que esses caçadores estejam a tapar outros LOBOS.

Quando numa floresta está presente um CAÇADOR e noutra floresta está presente um LOBO, se ambas as florestas forem unidas por outras peças (floresta), que peça prevalece?

Nesse caso, prevalece o LOBO. Para o anular será necessário colocar um CAÇADOR por cima.

Quando se revela a cor é necessário abandonar o jogo?

Não. Um jogador que revele a sua cor pode continuar a jogar.

Quando um jogador abandona, as peças que tinha na mão vão para o saco?

Não, as peças são postas de parte até final da partida, não podendo ser utilizadas por outros jogadores.

O que acontece em caso de empate?

Quando dois ou mais jogadores reuniram o mesmo número de pontos, desempata-se considerando o segundo maior prado de cada um. Se também aqui houver empate, atende-se ao terceiro maior, etc.



LOBO

En LOBO cada jugador es el pastor de un rebaño y tiene como objetivo reunir, en un solo prado, el mayor número de ovejas de su color. Pero dicha tarea no es fácil y es preciso estar alerta: los lobos pueden echar todo a perder. A pesar de su aspecto encantador (algunas ovejas se roban besos por encima de la valla), Lobo – un juego disfrazado de cordero – esconde una competición feroz que entusiasmará incluso a los jugadores más pacíficos.

Contenido:

Esta caja incluye 77 losetas con las que jugar a la versión básica y 32 losetas para la versión avanzada

Losetas de la versión básica:

1 FUENTE, con dos caras idénticas. Representa el centro de la aldea y será el punto de partida del juego.

4 PASTORES (en una cara aparece un signo de interrogación, en la otra cuatro ovejas y un pastor).

4 MARCADORES (losetas grises con dos caras idénticas, representando un pastor con una oveja en brazos).

68 losetas con ovejas, LOBOS y cazadores (pero sin lagos ni peces).

Losetas de la versión avanzada:

32 losetas con ovejas, peces, lagos, pescadores y guardas de pesca.

Objetivo del juego

Durante la partida, los jugadores pondrán sobre la mesa las losetas que sacan de la bolsa, formando varios prados con ovejas, lobos y cazadores. El objetivo para cada jugador es construir el mayor prado con ovejas de su color, completamente cerrado y a salvo de los LOBOS abrigado dos LOBOS.



Fuente



Marcador



Pastor (frente)



Pastor (reverso)

Reglas para la versión básica

Preparación de la partida

- 1) En la versión básica se usan todas las losetas excepto las 32 con lagos, peces, pescadores y guardas de pesca.
- 2) Se barajan las 4 losetas de PASTOR y cada jugador coge una para saber así cuál será su color, sin revelarlo a sus adversarios.
- 3) La loseta FUENTE se coloca en el centro de la mesa, los MARCADORES se dejan aparte y el resto de las losetas se mete en la bolsa.
- 4) Cada jugador saca cuatro losetas de la bolsa al azar y las guarda en la mano, sin enseñarlas a los adversarios.

Primera jugada

Se elige al azar al primer jugador y éste coloca una de sus losetas junto a la FUENTE, haciendo coincidir el paisaje (ver ilustración). Así, la primera vez es imprescindible jugar una loseta con una parte de aldea. El jugador saca una loseta de la bolsa (al azar) y pasa el turno al jugador siguiente, en el sentido de las agujas del reloj. Si el jugador inicial no tuviera ninguna loseta con una parte de aldea, pasa el turno al jugador siguiente.



Y así sucesivamente

Cada jugador procede del mismo modo, colocando una loseta y cogiendo otra(s) de la bolsa. El número de losetas que se saca de la bolsa depende del sitio donde se ha puesto la loseta jugada. Por ejemplo, en la ilustración de ejemplo, un jugador colocó la loseta señalada (delimitada en rojo). En este caso, deberá coger de la bolsa dos losetas, porque la que colocó toca dos losetas ya puestas sobre la mesa. Así, el jugador cogerá tantas losetas como toque la que colocó (es decir, cogerá de 1 a 4 losetas).



¡Cuidado con el LOBO!

Un LOBO anula todos los prados contiguos al bosque en que fue colocado. Por lo tanto, puede ser jugado para anular los prados de los adversarios. En la ilustración de ejemplo, el LOBO anula los prados marcados con una cruz.

Un LOBO puede jugarse en cualquier momento, incluso fuera de turno. Basta anunciar en voz alta "¡Un LOBO!" y colocarlo en la mesa, junto a un bosque. Colocar un LOBO permite coger losetas de acuerdo con las reglas descritas más arriba. Después de colocar un LOBO, el juego prosigue de la forma habitual (retoma el turno el jugador que iba a jugar antes de que se colocara el LOBO).

¡Bang! ¡Bang!

Un CAZADOR puede ser jugado sobre un LOBO (ver ilustración), anulando la amenaza y protegiendo el bosque. En ese bosque ya no puede jugarse otro LOBO.

Un CAZADOR también puede colocarse en un bosque sin LOBO, impidiendo así que se jueguen LOBOS en ese bosque. Por otro lado, en bosques sin CAZADOR puede jugarse más de un LOBO.

Al igual que el LOBO, el CAZADOR puede jugarse en cualquier momento y permite coger el número de losetas correspondiente; en la ilustración de ejemplo, el jugador que ha colocado el CAZADOR debe robar dos losetas.



Revelar el color

Si un jugador revela su color, gana una jugada adicional. Para revelar su color, el jugador enseña su loseta de PASTOR y la coloca en la mesa (siguiendo las reglas de colocación de las losetas normales). A continuación, saca de la bolsa las losetas correspondientes y juega de nuevo (sacando losetas otra vez).

En ese momento, el jugador toma la loseta MARCADOR de su color y la coloca cerca de sí mismo, para que los adversarios recuerden cuál es su color. Un jugador puede revelar su color en cualquier momento, incluso fuera del turno, como ocurre con el LOBO o el CAZADOR.

Bono por abandono

Los jugadores que decidan abandonar la partida reciben un bono. El primer jugador en abandonar recibe un bono de 6 puntos, el segundo 3 puntos y el tercero 1 punto.

Abandonar no significa rendirse: un jugador que abandone la partida no puede colocar más losetas, pero puede acabar siendo el ganador.

Fin de la partida

Cuando se acaban las losetas de la bolsa, el juego continúa con la única diferencia de que los jugadores ya no cogen loseta tras colocar una. Cuando todos los jugadores hayan abandonado el juego o ya no tengan losetas para jugar, la partida termina.

Cada uno cuenta el número de ovejas de su color dentro del mayor prado cerrado y a salvo de los LOBOS. Sólo se tiene en cuenta el mayor prado cerrado (no se suman todos los prados cerrados). Un prado puede estar cerrado por cerca, aldea o bosque. Se suman los posibles bonos por abandono y el jugador con mayor número de puntos es el ganador.

11



Versión avanzada

En la versión avanzada se usan las 99 losetas, incluidas las 32 losetas con peces, lagos, pescadores y guardas de pesca.

En esta versión, además de prados, los jugadores también forman lagos. Así como un bosque puede cerrar un prado, un lago también lo puede hacer, es decir, los prados cerrados en parte por cercas y/o bosques y en parte por lagos sin otras partes abiertas son considerados prados cerrados.

Además, los prados cerrados junto a lagos cerrados reciben una bonificación de un punto por cada pez en el lago. Sin embargo, si en el lago hay un PESCADOR los peces son pescados y no suman puntos, a menos que un GUARDA DE PESCA sea colocado sobre el PESCADOR.

Variante "Todo igual pero todo diferente"

Aumentar el número de losetas hace las partidas un poco más largas. Para jugar a la versión avanzada manteniendo una duración similar a la del juego base, pueden mezclarse todas las losetas (incluidos lagos) y, antes de empezar, retirar del juego 32 losetas de la bolsa sin mirárlas.

Variante "Lana resistente al agua"

Dos prados del mismo color, totalmente cerrados y separados por el mismo lago se consideran como un sólo prado. Al contar la puntuación, se suman las ovejas de ambos prados, así como los peces del lago (si no está presente un PESCADOR).

En la variante "Lana resistente al agua", el jugador amarillo puntúa 12 ovejas + 20 peces, es decir, 32 puntos. El jugador negro puntúa 2 ovejas + 12 peces, es decir, 14 puntos. El jugador azul puntúa 4 ovejas + 20 peces, es decir, 24 puntos.

Aquí el GUARDA DE PESCA anula los efectos del PESCADOR, de la misma forma que el CAZADOR anula los efectos del LOBO.

12



PESCADOR (mismas funciones que el LOBO)

Un PESCADOR colocado en un lago anula todos los peces de ese lago. Así pues, un lago con un PESCADOR no vale ningún punto. Sin embargo, sigue siendo una frontera válida para cerrar un prado. Al igual que el LOBO, el PESCADOR puede ser jugado en cualquier momento.

GUARDA DE PESCA (mismas funciones que el CAZADOR)

Un GUARDA DE PESCA puede ser jugado en un lago como medida de prevención, de esa forma no podrá jugarse un PESCADOR en ese lago. También puede jugarse sobre un PESCADOR para anularlo, de igual forma que un CAZADOR anula un LOBO. Como el pescador, el guarda de pesca puede ser jugado en cualquier momento.

Se mantienen el resto de reglas de la versión básica.

Preguntas Frecuentes

¿Pueden juntarse ovejas de colores diferentes en un mismo prado?

No, cada loseta colocada debe respetar las losetas de su alrededor: ovejas azules con ovejas azules, amarillas con amarillas, bosque con bosque, etc. Cada prado sólo puede contener ovejas de un mismo color.

¿Un prado delimitado por bosque se considera cerrado?

Sí, los prados pueden ser cerrados por bosque, cerca, aldea o lago. Para considerarse cerrado, tiene que estar completamente rodeado por uno o varios de estos elementos y estar a salvo de los LOBOS.

¿Se permiten 'agujeros' en el paisaje, espacios vacíos rodeados de 4 losetas?

Sí, pero un prado con tal 'agujero' no se considera cerrado.



¿Un LOBO puede colocarse pegado a una aldea o un prado de ovejas?

No, un LOBO encaja exclusivamente con el bosque. Lo mismo ocurre con el CAZADOR.

¿Se puede colocar más de un LOBO por bosque?

Sí, no hay límite al número de LOBOS que se pueden colocar en un bosque. Para anularlos, hay que colocar un CAZADOR por cada LOBO. Por otro lado, no se pueden colocar LOBOS en un bosque que solo tenga CAZADORES, incluso si esos CAZADORES están tapando otros LOBOS.

Cuando en un bosque hay un CAZADOR y en otro bosque hay un LOBO, si ambos bosques se unen con una nueva loseta (de bosque), ¿qué ocurre?

En tal caso, prevalece el LOBO. Para anularlo será necesario colocar un CAZADOR encima del LOBO.

Cuando se revela el color, ¿hay que abandonar el juego?

No. Un jugador que haya revelado su color, puede continuar jugando.

Cuando un jugador abandona, ¿las losetas que tenía en mano se devuelven a la bolsa?

No, esas losetas se dejan aparte hasta el final de la partida y no pueden ser usadas por el resto de jugadores.

¿Qué ocurre en caso de empate?

Cuando dos o más jugadores consiguen el mismo número de puntos, se desempata teniendo en cuenta el segundo mayor prado de cada uno. Si continúa el empate, se compara el tercer mayor prado, etc.