

Fichas especiales para pastores estratégicos

Si ya estás familiarizado con las reglas básicas del juego, puedes colocar una o más de las fichas especiales sobre el tablero antes de empezar la partida.

Las fichas de Animal tienen cada una un efecto que se activa cada vez que una Oveja salta por encima de la casilla que ocupa.



Las Ovejas no pueden atravesar ni saltar las fichas de Rocas o Topera.

Los Lobos ignoran las fichas especiales cuando se mueven, es decir, que pasan por ellas sin detenerse ni activar sus efectos. Las casillas cubiertas por fichas especiales no se tienen en cuenta cuando se mueve a los Lobos.



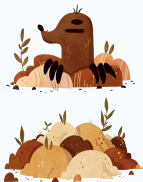
Solo existe una restricción a la hora de colocar las fichas especiales: no se puede bloquear la entrada al Redil con las Rocas; aparte de eso, vale todo. Aun así, ten cuidado si las usas, ya que, mientras más haya, más difícil será salvar a todas las Ovejas.





• LAS ROCAS

Las Rocas son un obstáculo. Las Ovejas no pueden saltarlas ni detenerse en la casilla que ocupan.



• EL TOPO Y SU TOPERA

Estas dos fichas especiales siempre se colocan al mismo tiempo sobre el tablero, con las caras opuestas hacia arriba. El Topo huye cada vez que una Oveja le salta por encima. Cuando esto sucede, se les da la vuelta a ambas fichas, de modo que el Topo se convierte en la Topera y viceversa. Ninguna Oveja puede saltar sobre una Topera o caer en ella.



• EL PERRO PASTOR

El Perro Pastor es un fiel compañero en la cría de las Ovejas y ayuda a mantener unido al rebaño. Cuando una Oveja salte sobre la ficha del Perro Pastor, mueve al resto de las Ovejas de ese color en el orden que elijas.

Nota: Las Ovejas que ya estén en el Redil o en el Cubil de los Lobos no se mueven.



• EL MAPACHE

Este diablillo indica la dirección en la que se mueven los Lobos y puede invertirla. En un principio, se coloca sobre el tablero mostrando la cara de «en sentido horario».

Cuando una Oveja salta sobre el Mapache, se le da la vuelta a la ficha. Luego, gira las fichas de Lobo para que ahora marchen en la dirección contraria. Esto significa que, cuando el Mapache muestre la cara de «en sentido antihorario», los Lobos vuelven a su dirección original.



• EL ZORRO

El Zorro es aliado de los Lobos. Cuando una Oveja salta sobre la ficha del Zorro, los Lobos avanzan inmediatamente una casilla cada uno.

OVEJAS SALTARINAS



DE 1 A 4 PASTORES
A PARTIR DE 5 AÑOS
PARTIDAS DE 15 MINUTOS



Objetivo del juego

El día llega a su fin y las ovejas están deseando volver a su acogedor hogar, el redil. ¡Pero corren un gran riesgo! Con la esperanza de cazar a alguna oveja descarriada, dos lobos patrullan el sendero que las lleva a su destino. ¿Conseguirás salvar al rebaño? Para ganar, debes llevar al redil más ovejas de las que los lobos puedan capturar.

Contenido y preparación

- A.** La caja del juego se convierte en un tablero al desplegarla.
- B.** Coloca las 9 fichas de Oveja al azar en la zona de inicio.
- C.** Coloca las 2 fichas de Lobo en senderos diferentes (en la casilla que quieras).
- D.** Toma el dado. La partida puede comenzar.

Importante: Las fichas de cartón especiales (**E**) no se usarán en la primera partida. Apártalas.



¡Cocow, nuestra mascota espacial!

Cocow te acompañará a lo largo de este reglamento y te ayudará a sacarle todo el partido al juego.



Puedes quitar la caja del tablero y usarla para tirar el dado guardarlo (el Redil y el Cubil de los Lobos también se muestran en el tablero).



Ronda de juego

Empezando por la última persona que haya visto una oveja en la vida real, el turno va pasando de persona en persona. Durante el tuyo, tira el dado y aplica el efecto correspondiente al resultado que obtengas, tal como se indica a continuación.

1. Si te sale una de las caras de Lobo:



Mueve a cada Lobo una casilla.

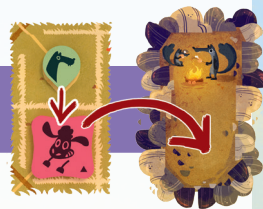


Mueve al **Lobo Malo** (el más oscuro y grande) dos casillas.

Cada Lobo se mueve siguiendo la dirección indicada por su casilla y nunca abandona su sendero.



Cuando un Lobo pasa por una casilla que contiene una Oveja o cae en ella, captura inmediatamente dicha Oveja y la coloca en el Cubil de los Lobos.



2. Si te sale una oveja de un color



Elige una Oveja de ese color que esté sobre el tablero y muévela siguiendo las reglas de movimiento de las Ovejas Más Listas (en la siguiente página).



Si no hay ninguna Oveja de ese color sobre el tablero, ignora el color y elige cualquier otra Oveja que siga en juego.

3. Si te sale una Oveja multicolor:



Elige cualquier Oveja que esté sobre el tablero y muévela siguiendo las reglas de movimiento de las Ovejas Más Listas (en la siguiente página).



Cuando una Oveja consigue entrar en el Redil, ¡escapa de los Lobos!, así que se queda allí y no vuelve a moverse.





Si tienes dificultades para percibir los colores, usa los símbolos ▲ ● ■ que se muestran en el dado y las fichas.



Reglas de movimiento de las Ovejas Más Listas

El paso de la Oveja:

Mueve a la Oveja a una casilla adyacente que esté libre (no se permiten los movimientos en diagonal); **o apuesta por**



El salto de la Oveja:

Mueve la Oveja saltando sobre un animal adyacente y aterrizando en la casilla vacía que haya al otro lado (no se permiten los movimientos en diagonal). Después de que una Oveja salte, puede volver a saltar (un salto lleva a otro, y así sucesivamente). Una Oveja no puede dar un paso después de saltar.

Importante: Una Oveja nunca puede atravesar una casilla con Rocas ni saltar por encima de ella.



Una Oveja puede entrar en el Redil dando un paso o un salto.

Fin del juego

La partida termina cuando la última Oveja abandona el tablero, ya sea entrando en el Redil o siendo capturada por un Lobo.

Para saber si has ganado, tienes que contar las Ovejas que hay en el Redil (¡sin dormirte, eso sí!).

Después, cuenta las Ovejas que los Lobos han capturado.

Ganas la partida si hay más Ovejas en el Redil que en el Cubil de los Lobos.

¿Quieres saber qué tal se te ha dado el juego? ¡Compara tu puntuación con la de la escala de Pastores de la siguiente página!



En lugar de contar, puedes formar dos pilas, una con las Ovejas ya a salvo y otra con las Ovejas capturadas. Si la primera pila es más alta que la segunda, ¡has ganado la partida!

**5 Ovejas
salvadas:**

**PERRO
PASTOR**

Se ha salvado parte del rebaño, pero los Lobos se han dado un banquete hoy...

**6 Ovejas
salvadas:**

**APRENDIZ
DE PASTOR**

¡Por poco no lo cuentas! La próxima vez, presta más atención a los Lobos.

**7 Ovejas
salvadas:**

**PASTOR DEL
LLANO**

No está nada mal. La próxima vez, hasta podrás usar fichas especiales.

**8 Ovejas
salvadas:**

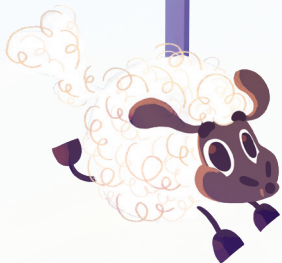
**PASTOR DE LAS
COLINAS**

¡Muy bien! Los Lobos solo han conseguido atrapar a una. Casi lo clavamos...

**9 Ovejas
salvadas:**

**PASTOR DE LAS
MONTAÑAS**

¡La leche! Estás listo para pasar al siguiente nivel y usar las fichas especiales.



¡Cocow te da las gracias!

Cocow está supercontenta con todos los terráqueos que han probado este juego. ¡Gracias de nuevo!

Agradecimientos:

Los diseñadores quieren transmitir su agradecimiento a todas las personas que han participado en las pruebas de juego, en especial a Romane, Titouan y los estudiantes de primer curso de Mr. Pivert.

© 2022 JD Éditions / Space Cow. Todos los derechos reservados.

Averigua más sobre Space Cow en

