



Marie &
Wilfried Fort



Luke Ives

TROUPO



4+



10min



2-4



KIWI
ZOU



Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

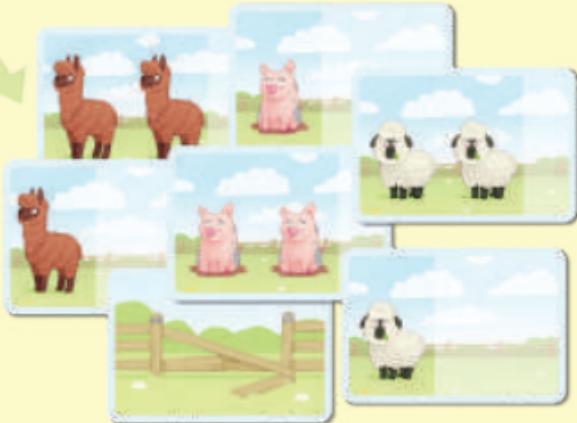
Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

CONTENU - CONTENTS CONTENIDO - CONTENUTO INHOUD - INHALT



x 34



x 4



4+



10min



2-4



El rebaño está tranquilo en el prado. ¿Qué granjero será el más hábil para reunir el mayor número posible de animales en su granja? Para ello, habrá que ser audaz y revelar el máximo de animales por turno de juego... pero con cuidado, porque si se revelan dos cartas que representan el mismo animal, ¡los animales vuelven al prado!

Objetivo del juego: Ser el jugador que tenga más animales en su granja.

Preparación:



1. Cada jugador elige una carta de Granja y la coloca delante de sí.
2. Las cartas de Rebaño se barajan y se colocan en un montón en el centro de la mesa, boca abajo: **este es el rebaño.**

Desarrollo del juego:

Empieza el jugador que haya visitado una granja más recientemente. Luego se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Un turno de juego:

Para comenzar cada turno, el jugador activo **debe descubrir una carta del rebaño**: voltear una carta que **aún no haya sido revelada** (boca abajo) y la coloca encima de su carta de Granja.

A continuación, decide si continúa o se detiene.

- **Si continúa**, elige una nueva carta del rebaño, boca abajo o ya revelada, y la coloca encima de su carta de Granja.
 - Si el jugador termina con 2 cartas que representan el mismo animal encima de su granja (sea cual sea la cantidad)... **¡Mala suerte, los animales se pelean!** Las cartas recogidas por el jugador durante este turno se devuelven al rebaño boca arriba y su turno termina inmediatamente.
 - Si el jugador obtiene un animal distinto del que ya había recogido, **¡bravo!** Puede elegir de nuevo si continúa (y repite este paso) o si se detiene.
- **Si se detiene** (después de 1, 2 o 3 cartas): desliza la(s) carta(s) recogida(s) debajo de su carta de Granja. Cada animal vale 1 punto al final de la partida.

Luego pasa el turno al jugador siguiente.

Durante un mismo turno, un jugador no puede recoger cartas que representen el mismo animal, independientemente de la cantidad.

Hay 3 animales diferentes, así que no es posible recoger más de 3 cartas. Si un jugador recoge 3 cartas con 3 animales distintos, debe detenerse obligatoriamente.



Las cartas de Cerca Rota:

¡Vaya, la cerca está rota y los animales se escapan!

Si, durante su turno, el jugador activo revela una carta de Cerca Rota, todas las cartas reveladas (en el rebaño o sobre su granja) y la propia carta de Cerca Rota se retiran de la partida.

Si no había ninguna carta revelada en el momento en que aparece la carta de Cerca Rota, ningún animal se escapa: solo se retira la carta de Cerca Rota.

El jugador activo reinicia su turno para que la partida continúe.





Fin de la partida:

La partida termina

- cuando no se quedan cartas en el rebaño

O

- cuando solo se quedan cartas descubiertas en el rebaño.

Las cartas de Granja de cada jugador se colocan a la izquierda de la mesa, unas encima de otras. Luego cada jugador alinea delante de su granja todos los animales que haya recogido, superponiendo ligeramente cada carta sobre la anterior. El jugador con la fila de animales más larga es declarado ganador: ¡es quien ha recogido más animales!



Méritos:

Autores: Marie & Wilfried Fort

Ilustrador: Luke Ives

Agradecimientos: Kiwizou da las gracias a los jóvenes jugadores que han probado el juego: las clases de la escuela primaria Saint-Exupéry de Bois-Colombes y el Paolito, Nuestra llama del Perú.