



Traducción por @mazodejuegos



2~4



15Min



5+

“Sheep Pasture” es una granja grande con varios rebaños grandes de ovejas negras de pelo largo y ovejas blancas.

Como el granjero las cuida con amor, las ovejas son gordas y peludas. Por lo tanto, los grandes lobos ven a estas hermosas ovejas como comida deliciosa. ¿Puedes ayudar al granjero a contar las ovejas y ahuyentar a los grandes lobos.



Componentes

- Cartas de pasto x30

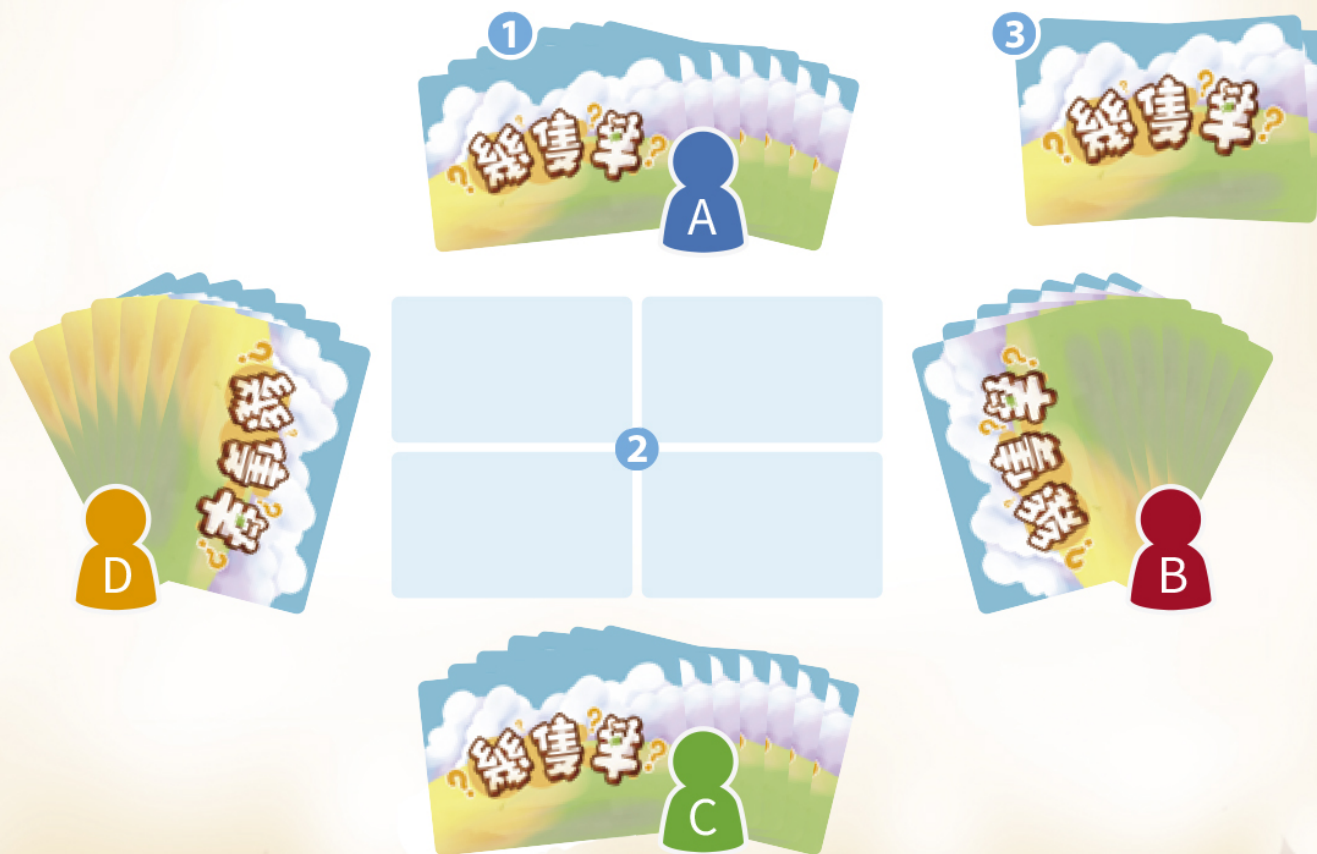


- Fichas de puntos x18



Preparación

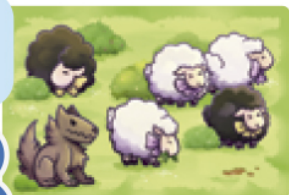
- 1 Baraja todas las cartas de Pasto boca abajo y repártelas a los jugadores. Todas las cartas deben ser repartidas. Los jugadores deben hacer un mazo frente a ellos sin mirar sus cartas.
- 2 Prepara un área de pasto (2x2 cartas) en el medio de la mesa.
- 3 Reparte las cartas por igual entre los jugadores. Descarta las cartas que no se puede repartir equitativamente.
- 4 El jugador que parece una oveja es el jugador inicial. Los jugadores se turnan en el sentido de las agujas del reloj.



Ronda 1 : Calentamiento (si juegas este juego por primera vez)

- 1 Los jugadores cuentan el número de todas las ovejas (ovejas negras y ovejas blancas) representadas en las cartas de Pasto de acuerdo con las Reglas de Pasto.
- 2 El jugador inicial voltea una carta de su mazo al área de Pasto y pregunta a los demás: "¿Cuántas ovejas hay?"

¿Cuántas ovejas hay?



5



GANADOR

4



5



- 1 Cada jugador grita su respuesta y luego la comprueba. El primer jugador que da la respuesta correcta gana el turno.

Nota: En la Ronda de Calentamiento, los jugadores no tomarán ninguna ficha de Punto cuando ganen un turno, porque es solo una ronda de práctica.

- 1 Los jugadores, a la vez, voltean una carta de su mazo al área de Pasto hasta que El área de pasto se llena con 4 cartas.

A



B



¿Cuántas ovejas hay?



C



GANADOR

13



12!!

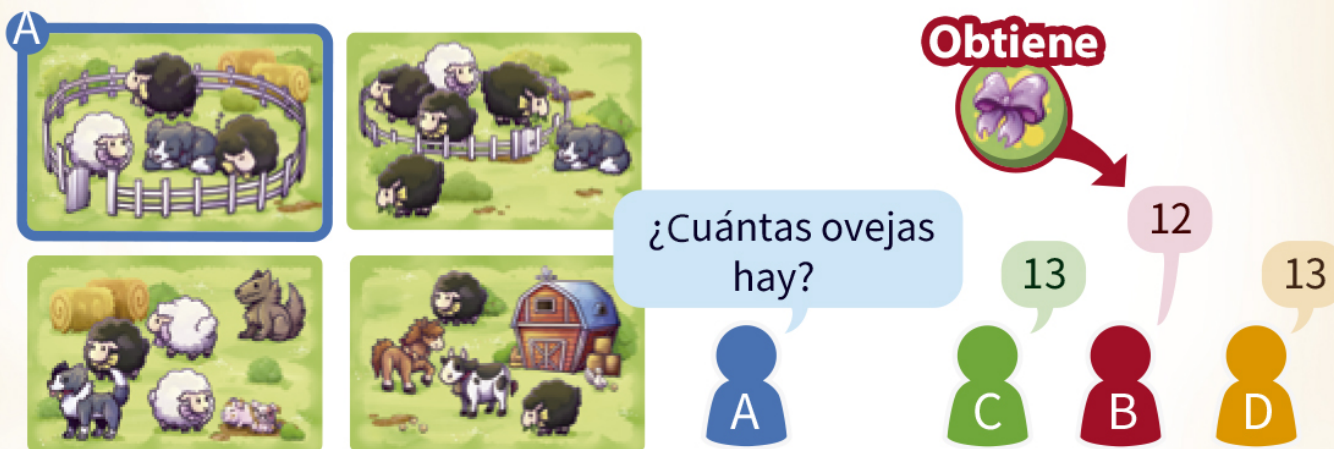


10...13!



Ronda 2 : Turnos del juego

- 1 En el turno del jugador, debe señalar el lugar del área de pasto donde quiere jugar una carta, luego voltea una carta de su mazo en la parte superior de la carta del área de Pasto designada.
- 2 Cada jugador cuenta el número de ovejas que aparecen en las cartas de pasto de acuerdo con las reglas de Pasto. (no cuentan las cartas que están tapadas)
- 3 Luego, cada jugador grita su respuesta. El primer jugador que da la respuesta correcta gana el turno y se lleva una ficha de puntos.



El final del juego

- 1 Cuando los jugadores se quedan sin fichas de puntos, el juego termina.
- 2 El jugador con más fichas de puntos es el ganador.

Las reglas de Pasto

Traducción por @mazodejuegos

Los jugadores contarán las ovejas de acuerdo con las siguientes reglas:

1

Valla



Una cerca cerrada bloquea la habilidad de otros personajes.

Por ejemplo: un granjero dentro de una valla cerrada no puede ahuyentar a un lobo fuera de la valla.

Valla abierta



La cerca abierta no afecta a la habilidad del personaje.

2



perro pastor

Si hay un perro pastor y lobos en una carta, uno de los lobos correrá a la siguiente carta en el sentido de las agujas del reloj.



3



Granjero

Si hay un granjero y lobos en una carta, uno de los lobos será ahuyentado y perderá su habilidad.



4



Lobo

Un lobo se come a una de las ovejas que se muestran en la carta de Pasto.



Variante de @mazodejuegos

- 1 Para sumarle un poco más de complejidad y diversión podemos hacer la zona de Pasto más grande (por ejemplo 2x3).
- 2 Además todos los jugadores jugaremos una carta de pasto a la vez, cubriendo una de las cartas de Pasto en la mesa. Todos los jugadores entran en juego y el primero que grite la cifra correcta siguiendo las reglas de Pasto, gana una ficha de punto.
- 3 Y por último como idea, os invitamos a sumarle habilidades a los demás personajes (el caballo expulsa dos ovejas a otra carta, el cerdo atrae a un lobo...)

