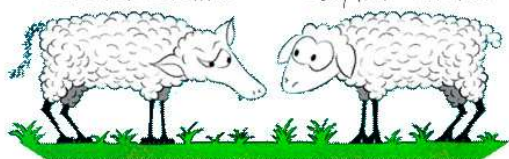


Mutton

Cameron Browne Stephen Tavener



Un juego de intriga campestre para dos jugadores

INTRODUCCION

Las cosas no van bien en la granja. El granjero descubre otra oveja devorada en la noche. Coge su rifle y apunta... ¿Pero a qué sospechoso? ¿Podrá eliminar a los lobos disfrazados de ovejas antes de que mueran todas?

MATERIAL

- 1 tablero hexagonal de MUTTON.
- 26 ovejas. Cada una con una letra de la 'A' a la 'Z'.
- Hojas de ayuda para el granjero.

OBJETIVO

Se juegan dos partidas. En cada partida un jugador es el lobo, que recibe 1 punto por cada oveja muerta. El otro es un granjero que intenta disparar a los lobos disfrazados con piel de oveja para eliminarlos lo antes posible, evitando que el otro jugador reciba puntos. En la segunda partida se cambian los papeles. El jugador que ha sido lobo en la primera es ahora el granjero, y viceversa.

Después de las dos partidas, el jugador con mayor puntuación gana.

PREPARACIÓN

El granjero coloca las 26 ovejas en el tablero.

El lobo elige en secreto 4 de las ovejas, que serán los lobos disfrazados (p.ej. A,G,M,X). Puedes elegir una palabra común (p.ej. "HOLA") para recordar fácilmente cuáles son los lobos.

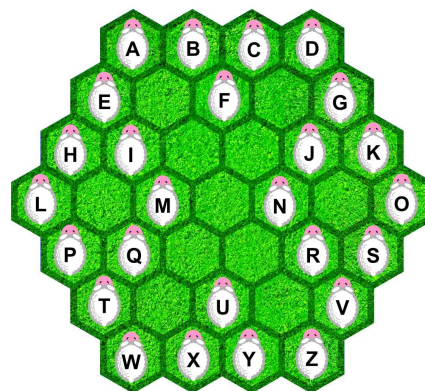


Figura 1: Un ejemplo de posición inicial.

CÓMO JUGAR

En cada ronda, el lobo juega primero y después el granjero.

Turno del lobo: El jugador que controla los lobos debe "matar" unja oveja que esté justo al lado de uno cualquiera de los lobos, colocándola boca arriba (de forma que la letra ya no se vea). Después, moverá todos los animales que estaban alrededor de la oveja muerta (incluido el lobo asesino) a casillas vacías que no estén al lado de ella.

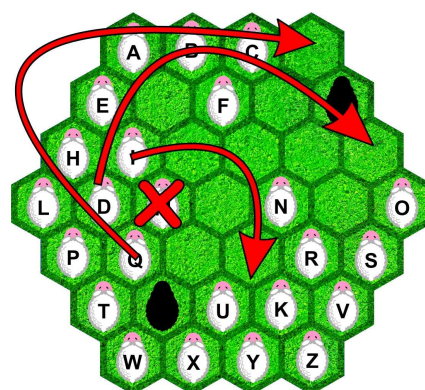


Figura 2. El lobo D mata a M, y todos los animales adyacentes corren para alejarse del cadáver.

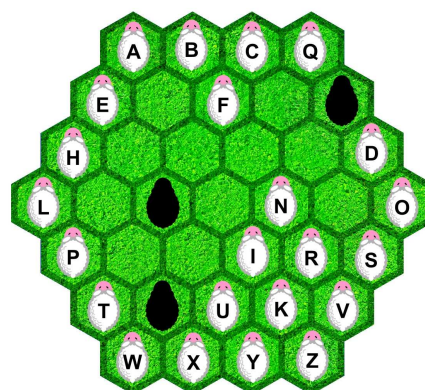


Figura 3. ... Llegando a esta posición. El lobo D está listo para matar otra vez.

Turno del granjero: El granjero debe realizar una de las siguientes acciones:

- Pasar (excepto si el lobo ha pasado también).
- Disparar a una oveja sospechosa, dándole la vuelta y colocándola boca arriba. Las ovejas de alrededor no se mueven.
- Volverse loco y disparar a varias ovejas.

Si el granjero ha disparado a un lobo, el jugador "lobo" debe entonces confirmar la muerte, diciendo "Auuuuuuu!". Si el granjero ha disparado a una oveja, el jugador "lobo" deberá decir "Beeeeeee!" lo mas patéticamente posible.

Si el granjero se vuelve loco y dispara a varias ovejas, el juego termina. Los lobos que quedan se comen al resto de las ovejas. ¡Disparar a varias ovejas debe ser el último recurso!

NOTACIÓN

El granjero puede utilizar una hoja de ayuda para registrar los movimientos de los lobos (cada turno una línea).

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1																			●	●	●	●	●	●	●	
2	●			●													●	●	●	●	●	●	●	●	●	
3																										

Figura 4: Ejemplo de hoja de ayuda.

En la hoja de ejemplo, en la fila superior están las letras de las ovejas. Las ovejas muertas están tachadas y los lobos muertos se indican con un círculo. En la línea 1 (primer turno), el jugador "lobo" se comió a la oveja "V", y las ovejas S y T salieron corriendo. En el turno 2, murió la oveja "U", y las ovejas "A", "E", "Q", "R" y "S" salieron corriendo.

Puedes descargar hojas de ayuda adicionales aquí:
<http://www.cameronius.com/games/mutton/scoresheet.pdf>

FIN DE LA PARTIDA:

El juego termina cuando el granjero consigue matar a todos los lobos. El "lobo" recibe un punto por cada oveja muerta (devorada o disparada) durante el juego. La siguiente partida se juega cambiando los roles.

El jugador con mayor puntuación al final de las dos partidas es el ganador.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Cuántas veces puedo volverme loco? Una. Después de eso, o has matado a todos los lobos, o los que quedan acaban con el resto de las ovejas.

¿A dónde pueden escaparse las ovejas? A cualquier casilla vacía que no esté al lado de la oveja muerta. Pueden saltar cualquier obstáculo.

¿Puede un lobo devorar a otro lobo? Si. Los disfraces de los lobos son muy buenos.

¿Qué pasa si el lobo no puede comerse a ninguna oveja? El lobo deberá "pasar". Entonces el granjero deberá disparar hasta encontrar a todos los lobos.

VARIANTES

Escopeta: en vez de un rifle, el granjero tiene una escopeta. Cuando dispara, todas las ovejas que están alrededor de la que recibe el disparo salen corriendo, como cuando el lobo ataca. Después de esto, todas las ovejas muertas se retiran del tablero. La escopeta sólo puede dispararse una vez por turno.

Diccionario: Las 4 letras de los lobos deben formar una palabra que esté en el diccionario.

Más o menos lobos: Aunque recomendamos 4 lobos, puedes jugar con 3 o 5 si quieres.

Juego rápido: Puedes jugar una sola partida. El lobo gana si consigue 11 puntos o mas. Si no, gana el granjero. O puedes pujar por ser el lobo. El que haga una puja mayor jugará con el lobo, pero deberá conseguir tantos puntos como los que ha pujado para ganar.