

# SHEEP DOGS & WOLVES

(Ovejas, perros y lobos)

Un juego para dos personas de  
**Néstor Romeral Andrés**  
 y  
**Elena Romeral Porquet**

## INTRODUCCION

**Ovejas, perros y lobos** ha sido inventado por **Néstor Romeral Andrés** y su hija **Elena** de cuatro años.

**Ovejas, perros y lobos** es un juego de colocación de losetas. Dos jugadores (oveja y lobo) utilizan las mismas fichas rectangulares y todas iguales, que muestran una oveja, un perro y un lobo, en ese orden.

El jugador 'oveja' debe salvar la máxima cantidad de ovejas que pueda, y el jugador 'lobo' debe comerse todas las ovejas que pueda.

## MATERIAL

**Ovejas, perros y lobos** incluye 23 losetas idénticas (oveja-perro-lobo), 32 fichas redondas y un estuche.



La loseta

## PREPARACIÓN

Hay dos tipos de juego:

- **Duelo:** Se juegan dos partidas. En la primera, un jugador lleva a las ovejas y el otro a los lobos. En la segunda partida se intercambian los roles. El jugador que salve mas ovejas jugando con las ovejas gana.
- **Apuesta:** Antes de empezar la partida, los jugadores se alternan anunciando en voz alta cuántas ovejas pretenden salvar, aumentando la apuesta cada vez. El jugador que se plante primero juega con los lobos, y el otro jugador, con las ovejas, debe salvar tantas como ha apostado para ganar.

Coloca una loseta en medio de la mesa para comenzar.

## CÓMO JUGAR

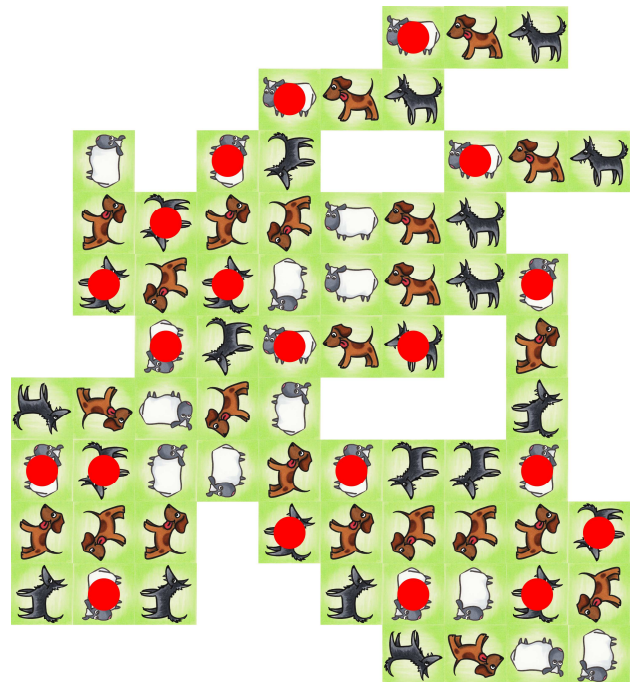
Comenzando por el jugador 'oveja', los jugadores alternan su turno colocando una loseta del montón sobre la mesa boca arriba, alineada con una cuadrícula imaginaria (las losetas son de 3x1), y en contacto con otra ya colocada (las esquinas no se consideran 'en contacto').

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se han colocado todas las losetas.

Para obtener la puntuación de las ovejas, haz lo siguiente en orden:

1. Coloca una ficha sobre cada uno de los lobos que esté en contacto con al menos dos perros (las esquinas no cuentan). Estos lobos están 'asustados' por los perros y no se comerán a las ovejas.
2. Coloca una ficha en cada una de las ovejas que esté en contacto con al menos un lobo que no esté asustado. Estas ovejas son devoradas por los lobos.
3. Cuenta las ovejas que quedan sin cubrir (a salvo). Esta es la puntuación de las ovejas.



Ejemplo: Las ovejas consiguen 11 puntos

Nota: Las fichas pueden ser colocadas durante la partida (para que sea más sencillo ver las ovejas y lobos que están a salvo), pero no coloques una ficha sobre una oveja hasta que haya al menos un lobo adyacente que está a salvo de los perros para siempre, sea como sea que se coloquen las restantes losetas.

Pueden adquirirse sets adicionales para partidas mas largas. La única restricción es que el número de losetas de la partida debe ser impar.