

## A TOPE

### PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Entrega **una hoja de puntuación a cada participante** y ten a mano el lápiz y el dado. Es preferible que cada participante tenga su propio lápiz. Las hojas de puntuación tienen dos lados de colores ligeramente diferentes (**A** y **B**). Asegúrense de que todos y todas **jueguen con el mismo lado**. Para la primera partida recomendamos que usen el lado **A**.



**Cada participante debe colorear una de las ovejas de su hoja de puntuación.** Esta

oveja en particular será más valiosa, ya que contará como dos

ovejas durante las dos fases de puntuación.

**Reúne todas las hojas de puntuación, barájalas y vuelve a repartirlas entre todos y todas.**

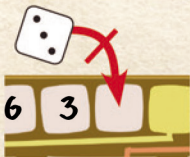
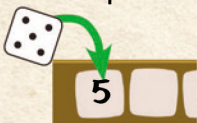
### OBJETIVO DEL JUEGO

Coloca tus vallas estratégicamente para poder resguardar la mayor cantidad posible de ovejas.

**Mientras más ovejas resguardadas tengas, más puntos obtendrás al final de la partida.**

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Se lanza el dado una vez por turno. El resultado es usado por todas las personas.



Ejemplo: El último número en el marcador de tiempo es 3. Nuevamente se lanza un 3. Este no es registrado en el marcador de tiempo ya que es el mismo número que fue lanzado anteriormente.

### Cuando dibujas:

- Una valla debe siempre dibujarse en la parcela **por completo**, y siempre debe **encajar entre los postes existentes**.

Se comienza registrando el resultado del dado en el marcador de tiempo ubicado en la parte inferior de la hoja. Luego, mira que valla corresponde al número del dado y dibújala en tu parcela.

A partir del segundo turno, si lanzas **el mismo número del marcador de tiempo no lo registras, pero si dibujas la valla correspondiente**(la partida gana un turno adicional).



- Puedes **rotar, voltear o reflejar** una valla, pero no puedes dibujarla diagonalmente.



**Para partidas avanzadas:** Si ya poseen práctica, pueden prohibir **voltear y reflejar** las vallas.


- Cada sección entre dos postes puede ser usada una sola vez. Las vallas tampoco pueden **cruzarse** entre sí.



- Puedes dibujar vallas que atraviesen arbustos, pero al final de la partida **cada arbusto atravesado te restará 1 punto.**



## PRIMERA FASE DE PUNTUACIÓN


Luego de alcanzar el **campo amarillo**  en el **marcador de tiempo**, al finalizar el turno, se llevará a cabo la primera fase de puntuación. **Cuenta todas las ovejas que hayas resguardado completamente y anota tantos puntos como los indicados en la tabla en la parte superior de la hoja de juego. La oveja coloreada al principio de la partida cuenta como dos ovejas.**



Ejemplo: Hasta el momento has resguardado dos ovejas blancas y la oveja coloreada. Miras en la tabla los puntos que se obtienen por cuatro ovejas y registras 10 puntos.

¡No puedes recibir más de 66 puntos en una fase de puntuación!

## FIN DE LA PARTIDA Y FASE FINAL DE PUNTUACIÓN

Luego de alcanzar el **campo rojo**  en el **marcador de tiempo**, al terminar el turno, la partida finaliza y se da inicio a la **fase final de puntuación**.

Cuenta todas las ovejas que hayas **resguardado completamente** (incluyendo las que ya habías contado durante la primera fase de puntuación) **y anota tantos puntos como los indicados en la tabla en la parte superior de la hoja de juego. Nuevamente la oveja coloreada cuenta como dos ovejas.**



Ejemplo: Has podido resguardar tres ovejas más. Incluyendo las ovejas contadas en la primera fase de puntuación, cuentas un total de siete ovejas. Miras el puntaje correspondiente a siete ovejas en la tabla y registras 28 puntos.

**Cuenta todos los arbustos que hayas atravesado y anota el número en su casilla correspondiente.**




Ejemplo: Has atravesado un arbusto, por lo que le restas 1 punto a tu puntuación.

Finalmente, cada participante calcula el total de sus puntos. Quien haya obtenido más puntos será el ganador o la ganadora de la partida.



Ejemplo: Sumando los resultados de las dos fases de puntuación da un total de 38 puntos. Le restas 1 punto por el arbusto atravesado, dando ahora un total de 37 puntos.

En el caso de empate, ganará quien haya resguardado más tréboles  además de sus ovejas.

## EJEMPLO DE PUNTUACIÓN



Durante la primera fase de puntuación ya has resguardado el área marcada con amarillo, y obtienes 10 puntos. Para la fase final de puntuación, has logrado resguardar las dos zonas

marcadas con rojo, por lo que sumas 28 puntos. A tu puntaje debes restarle 1 punto por el arbusto atravesado. Las áreas incompletas marcadas en azul no te entregan puntos.



**Nota:** Recomendamos plastificar algunas hojas de la libreta de puntuación y usar marcadores no permanentes para poder utilizarlas más de una vez.

**Autor:** Moritz Dressler **Desarrollo:** Steffen Benndorf

**Ilustraciones y diseño gráfico:** Christian Opperer



**Edición en español:** José Manuel Alvarez, Eduardo Bravo, Jorge Larraín, Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein. **Made in Germany © 2020**

¡Y muchas gracias a quienes participaron en el testeado del juego!