



SALVA LA GRANJA

Te levantas por la mañana en tu granja en medio del prado, preparado para otro día de ordeñar vacas, recoger huevos de gallina y esquila a las ovejas. Pero al mirar por la ventana, ves que varios de tus animales han desaparecido. El rastro de huellas de lobo marca que esta noche han venido de caza. Es hora de ponerle fin a los ataques de estas fieras y proteger a tu ganado. Te propones construir vallados para proteger a tus animales y construir un camino seguro para llegar hasta ellos y poder seguir haciendo tus labores de granjero. Pero hay que darse prisa, pues es probable que los lobos vuelvan a las andadas.

¿Qué tipo de Juego es?

- Familiar
- Roll and Write
- Elección de acción
- Visión espacial

Turno de juego

1. Voltar una carta para ver las dos acciones posibles
2. Efecto "aparición de lobo" si lo hubiera: Comprobar si hay un lobo y realizar su efecto, eliminando del tablero el tipo de animal que haya salido, siempre que no estén en vallado.
3. Realizar una acción:
 - Construir vallado.
 - Construir camino.
4. Marcar puntos: Este paso se realizará cuando, la acción que hemos elegido, nos otorgue puntos. Estos puntos pueden ser por:
 - * Animales guardados.
 - * Recolección de animales.



8+ 1-100 20 min

Contenido:
36 Cartas de Acción
100 Hojas de juego

Contacto
Alberto Sáez Aparicio
658.196.438
alberto_gepe@hotmail.com