



LIO EN LA GRANJA

No sabemos qué ha sucedido en la granja pero todos los animales están demasiado animados. Todos van de un lado para otro y al granjero Timmy le es imposible contarlos.

¿QUIERES ECHARLE UNA MANO?



CONTENIDO
 24 cartas de animales
 5 figuritas con forma de animal: cerdo, vaca, caballo, gallina y oveja
 1 instrucciones del juego

OBJETIVO DEL JUEGO

Ayuda al granjero Timmy a contar a sus animales. No para de corretear por la granja y es imposible contarlos o saber dónde están. En ocasiones habrá que buscar cuál es el animal que falta, o qué animal es el que más hay. Pero no solo los animales no paran, el mejor amigo de Tomás, su perro Comotú está más travieso que nunca y le ha dado por imitar a sus amigos los animales. Ayuda al pobre Tomás a poner orden en este lío de granja.

PREPARACION DEL JUEGO

Baraja las cartas de animales y ponlas con los dibujos de los animales boca abajo en mitad de la superficie de juego. Reparte los 5 animales alrededor formando un círculo. El jugador que hace menos tiempo que ha acariciado a una vaca, una oveja, un caballo, una gallina o un cerdo será el primero en empezar.

DESARROLLO DEL JUEGO

Daremos la vuelta a una carta y la dejaremos al lado del montón de cartas de animales. La nueva carta mostrará 9 dibujos de animales. En esta carta tendremos que encontrar lo que nos indique la carta superior del montón de animales:

“+” Si la carta superior del montón de animales muestra un signo “+” tendremos que buscar cuál es el animal que más veces aparece en la carta que acabamos de girar. El primer jugador que coja la figurita del animal que representa el animal que más veces aparece en la carta se quedará la carta. En este caso el animal aparecerá en 3 ocasiones.

“-” Si la carta superior del montón de animales muestra un signo “-” tendremos que buscar cuál es el animal que menos veces aparece en la carta que acabamos de girar. El primer jugador que coja la figurita del animal que representa el animal que menos veces aparece en la carta se quedará la carta. En este caso el animal ha de aparecer una única vez.

“MISSING” Si la carta superior del montón de animales muestra “Missing” tendremos que buscar cuál es el animal que no aparece en la carta que acabamos de girar. El primer jugador que coja la figurita del animal que representa el animal que no aparece en la carta se quedará la carta.

PERRO DISFRAZADO: Si la carta superior del montón de animales muestra un perro disfrazado tendremos que buscar en la carta que acabamos de girar al perro y ver de qué animal va disfrazado. El primer jugador que coja la figurita del animal que representa el disfraz del perro se quedará la carta.

¿QUÉ OBJETO LE FALTA AL GRANJERO?: si aparece el dibujo de qué le falta al granjero habrá que buscar en la carta que acabamos de girar a un animal que le haya robado algo al pobre Tomás. El primer jugador que coja la figurita del animal que le ha robado algo al granjero se quedará la carta.

FINAL DE LA PARTIDA

Se irán jugando turnos hasta finalizar las cartas. En ese momento contaremos cuántas cartas tiene cada jugador y aquel con más cartas será el ganador de la partida. En caso de empate se jugará una ronda de desempate solo entre los jugadores que han empatado usando todas las cartas del juego: el que gane esa ronda final de desempate será el ganador.

