

¿Quién teme a la Banda del Lobo?

Piggy Forest

Manual de instrucciones



Erase una vez un **Lobo Feroz** que trató de dar caza a tres hermanos cerditos. Estos **construyeron casas con distintos materiales** para defenderse de los ataques del lobo, pero fue una de ladrillo la que logró pararle los pies.

De aquello hace ya mucho tiempo y lo que en su día fue una historia de persecución se ha transformado en una divertida **competición anual** entre cerditos construyendo casas a toda prisa y lobos destrozándoselas.

¡Los cerditos de **Piggy Forest** contra la **Banda del Lobo!**

Contenido de la caja y tipos de cartas

1 manual de instrucciones / 55 cartas de juego normales
6 cartas de juego especiales / 1 carta de logros desbloqueables
1 carta de variantes de juego / 9 cartas de juegos adicionales

Objetivo del juego

La meta a alcanzar dependerá de la cantidad de jugadores que participen. Hay que construir tantas casas para resguardar cerditos como determina la siguiente tabla:

1 jugador: 5 casas (1 vuelta)	2 jugadores: 5 casas (1 vuelta)
3 jugadores: 7 casas (2 vueltas)	4 jugadores: 9 casas (2 vueltas)

Vueltas: veces que se puede jugar el mazo para completar la tarea antes de que acabe la partida. Si se juega a dos vueltas se barajan los descartes de *El Bosque* para seguir jugando.

Límite de casas: salvo que se juegue a 1 jugador, nadie podrá construir en su zona más de una casa del mismo material.

Preparación de la partida

Se baraja el **mazo de cartas** de juego, del que cada jugador deberá robar dos. Si alguna de esas cartas es un lobo o un tornado deberá descartarla y robar nuevamente hasta tener dos cartas de casas o aliados. Cuando todos tengan sus dos cartas se vuelve a barajar el mazo incluyendo los descartes. A este mazo se le llamará **El Bosque**.

A continuación se elegirá quién comenzará la partida, que será aquel que mejor imite el sonido de un cerdito.



"El Bosque"

Nota: El mazo de *El Bosque* incluye 6 cartas de juego especiales. Vienen marcadas con una estrellita en la esquina superior derecha y se utilizarán de manera opcional. En la parte final de las instrucciones se detalla el uso de las mismas.

Tipos de cartas jugables

Existen tres tipos de cartas jugables: *casas*, *protectores* y *cerditos*. El jugador podrá bajar una carta de su mano a su zona de construcción. Puede ser una carta de casa, una de *protector* o colocar un cerdito dentro de una casa completa en su zona, terminando así su turno.



Casa de tipo paja



Casa de tipo madera



Casa de tipo ladrillo



Protector "Caperucita"



Habitante cerdito

Cómo jugar

Cada jugador en su turno hará, en orden, las siguientes acciones:

• **Fase de robo.** Si se trata de una carta de lobos (*lobo en solitario* o *tornado*) se aplicará inmediatamente su efecto (ver sección "*Problemas en El Bosque*") y acabará el turno, descartando dicha carta. Los descartes irán a un nuevo mazo de cartas volteadas junto al mazo de *El Bosque*.

• **Fase de intercambio.** Si la carta revelada no fue un ataque de lobo el jugador puede intercambiar una carta de su mano con otro jugador.

• **Fase de juego.** Por último el jugador deberá bajar a su zona de la mesa una carta de su mano. Si no puede bajar ninguna tendrá que descartarse de una de las tres que posee de forma obligatoria, ya que al final de su turno únicamente podrá poseer dos.



Un ejemplo de intercambio. Imaginemos que un jugador se encuentra en la tesitura de tener dos cartas iguales de casa. En principio sólo le hace falta una de ellas, por lo que podría intercambiar la carta repetida con otro jugador que tuviese el lado contrario de la misma o un cerdito. Así ambos pueden construir en sus respectivos turnos (si los lobos se lo permiten, claro).

Sistema de colocación de cartas en la mesa

Construir una casa: Si un jugador consigue reunir en su zona de construcción las dos partes de una casa del mismo material, podrá jugar un *cerdito* sobre ella en el siguiente turno (o posteriores).

Restricciones (*): No se pueden tener dos partes iguales (por ejemplo, dos partes izquierdas de una casa de madera) en la zona de construcción, ni se podrá jugar una carta de casa si ya se tiene construida una casa con dicho material (paja, madera o ladrillo).

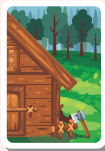
***Regla exclusiva del modo 1 jugador:** se podrán construir hasta dos casas del mismo tipo.

Protectores: Las cartas de las hermanas *Caperucita (Roja y Rosa)* protegen la zona de construcción de quienes las tengan en juego ante los ataques de lobos. Si un lobo aparece y va a quitarle piezas de una casa que está construyendo, *Caperucita* se irá al descarte con él y no perderá dichas piezas. Si el lobo no echa abajo nada o al jugador no le interesa usarla porque no le importe perder el material al que ataca, este no está obligado a descartar a *Caperucita* y el lobo ejecutará su ataque (es decir que se eliminan las cartas de casa determinadas y finaliza el turno).

Cerditos: Sólo podrán jugarse si se tiene una casa completa construida en la zona propia del jugador. No puede haber más de un cerdito por casa. La carta de cerdito se colocará en el centro de la de casa para indicar que ya se encuentra a salvo.

Ejemplo de zona de juego.

La casa de madera se encuentra a medias, la de ladrillo está completa y ocupada por uno de los cerditos, y Caperucita protege el espacio de juego ante el posible ataque de un lobo.



Casa a medias.



← Casa con cerdito a salvo.

Caperucita protegiendo la zona de un posible ataque de lobo. →



Problemas en El Bosque

La *Banda del Lobo* acecha en cada esquina dispuesta a echar abajo las casas. Por suerte sus tres componentes, *Ama*, *Deus* y *Mozart*, dividen fuerzas y cada uno ataca sólo a un tipo de casa. *Ama* ataca a las casas de paja, *Deus* echa abajo las de madera, y *Mozart* es especialista en no dejar una casa de ladrillo en pie. Así, cuando uno de ellos aparezca en el turno del jugador, soplará y destruirá únicamente las cartas de casa correspondientes a ese tipo de material. También pueden eliminar casas completas que estén vacías, pero si un cerdito ocupa una casa cierra la puerta con llave y ya nadie lo puede sacar de allí. ¡Ni siquiera un tornado!



Tornado

Si al robar un lobo no hay casas de su tipo *Relación de lobos y casas que atacan.* en la zona del jugador, el lobo no eliminará ninguna carta.

Por desgracia en ciertas ocasiones la *Banda del Lobo* se pone de acuerdo para soplar, formando un gigantesco tornado. Cuando este aparece todas las cartas de casas vacías o a medias de la zona de juego de quien lo reveló van al descarte, así como las de el protector *Caperucita*.

Fin de la partida

La partida acaba dependiendo del número de jugadores y vueltas del mazo, tal y como se especificaba en el apartado “Objetivo del juego”.

En **Piggy Forest** la partida la ganamos o la perdemos todos, por eso es muy importante colaborar para completar el máximo de casas.

Un consejo que os vendrá muy bien: ¡No olvidéis intercambiar cartas en vuestros turnos para ganarle la competición a los lobos!

Cartas de juego especiales

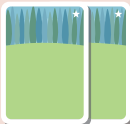


Las cartas marcadas con una estrellita no se usan como juego base, pero sirven de ayuda para facilitar la victoria y dar rienda suelta a la creatividad de los más peques. Os resumimos cómo usarlas.

Protectores “Gnomos”: Defienden de un tornado la zona del jugador que los tenga.

Protector “Hada Gorrina”: ¡Concede un deseo a quien la ponga en juego, para sí mismo o para otro jugador! ¿Qué pedirás?

Cerditos sin cara: ¡Dibújales una expresión!
Cartas “vacías”: Crea tu propio personaje libre... ¡puedes dibujarte también a ti!



Aplicaciones didácticas

No todos los juegos tienen que ser competitivos. El poder disfrutar de la experiencia con un objetivo común hace que el aprendizaje sea más duradero en el tiempo. Trabajar en equipo para vencer es un aliciente enorme para activarse y el placer es único cuando ganamos la partida entre todos. Nos encontramos ante una herramienta perfecta para desarrollar la capacidad de “aprender a aprender” ya que buscamos estrategias y cooperación ante un escenario cambiante.

Además de ayudar a desarrollar las Funciones Ejecutivas como la planificación, la flexibilidad, la toma de decisiones, etc. al tener que intercambiar cartas y colaborar ayudamos a mejorar la competencia lingüística: expresión y comprensión oral, ampliar vocabulario (materiales, sectores productivos, conceptos musicales, etc.) o la comunicación no verbal.

Al tener el juego un trasfondo de cuento popular nos puede ayudar en cualquier proyecto de animación a la lectura o de creatividad literaria en clase o en casa.

Piggy Forest

Autor: Manu Sánchez Montero.

Ilustraciones y Diseño Gráfico: Sergio Herrera Jiménez.

Edita: MixinGames. Primera edición, año 2020.

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción de este juego y el uso de sus ilustraciones sin autorización previa.

Más información en: www.mixingames.com

Email de contacto: info@mixingames.com



mixingames