



ROBERTO
FRAGA



STIVO



REGRAS



CONTEÚDO DO JOGO

1 peça de madeira

17 peças

20 fichas

INTRODUÇÃO

Polly, a cadela pastora, está a coçar a orelha e a pensar "***Para onde é que ele terá ido? Há um segundo, o Uly estava aqui!***"

ULY E POLLY é um jogo semi-cooperativo em que cada volta consiste num jogador contra os outros.



Este jogador é o Uly, o pequeno e astuto lobo que gosta de se esconder no rebanho de ovelhas.

Todos os outros jogadores trabalham em conjunto como Polly, a cadela pastora, para encontrar o local onde se esconde o pequeno lobo.



Por cada êxito ganha fichas de Prémio, de acordo com o papel que desempenhas no jogo para que no final do jogo tenhas o maior número possível!

OBJETIVO DO JOGO

Ganha o maior número possível de fichas. Para o fazeres e, dependendo do papel que desempenhas, tens de:

- **ajudar a cadela pastora** a descobrir o pequeno lobo escondido por baixo das ovelhas,
- **fazer de pequeno lobo** ficando escondido para que a cadela pastora não te descubra.



PREPARAÇÃO

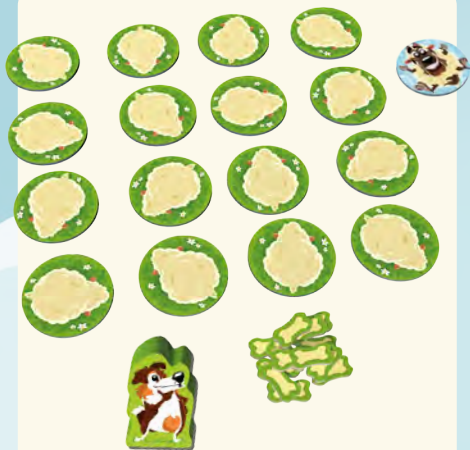
1. Pega na peça Lobo e coloca-a com a face virada para cima na mesa junto aos jogadores.



2. Tira os 16 peças Ovelha e coloca-os com a face virada para baixo numa grelha 4x4. Esta grelha é o campo de ovelhas (área de jogo).

3. Coloca as 20 fichas Prémio e a peça Cadela pastora junto ao campo.

4. O último jogador a ver uma ovelha será o pequeno lobo na primeira volta. Ele tira a peça Lobo.



COMO JOGAR

O jogo realiza-se em várias voltas.

Em cada nova volta, um jogador novo é o lobo que se esconde no meio das ovelhas.

Todos os outros jogadores devem trabalhar em conjunto para ajudar a Cadela pastora a descobrir o lobo.

🌸 O jogador que é o lobo deverá pedir aos seus adversários para fecharem os olhos. Isto permite-lhe trocar secretamente uma das 16 peças Ovelha pelo seu peça Lobo, colocando a peça Lobo com a face virada para baixo.



Certifica-te de que ninguém sabe que peça é que foi trocado!

Para o efeito, o jogador pode rodar lentamente as outras peças Ovelha para confundir os outros jogadores. A peça Ovelha retirada deverá ser devolvida à caixa de jogo, uma vez que não será necessária para o resto da volta.

🌸 Uma vez feito, o jogador que for o lobo deverá dizer: "**Não me vão encontrar!**". Os restantes jogadores podem então abrir os olhos.

🌸 Os jogadores que ajudam a Cadela pastora decidem em conjunto por que Ovelhas querem começar e colocar a peça Cadela pastora por cima desta peça sem o virar.





Turno do Lobo: o jogador que for o pequeno lobo deverá tirar 2 peças adjacentes ou na diagonal. Estes dois peças são depois trocados.

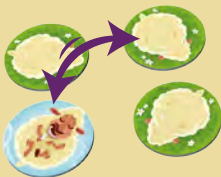
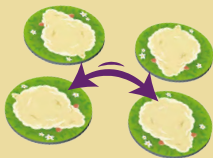
Regras para trocas

- O jogador tem de trocar 2 peças e não pode saltar a sua vez.

- Não pode escolher a peça em que está a Cadela pastora.

- O jogador não tem de trocar a peça que está escondido por baixo e pode escolher trocar outros 2 peças para confundir os outros jogadores.

- Os jogadores podem trocar uma peça que tenha sido virado por uma peça que não tenha sido virado (Ver a Turno da Cadela pastora).





Turno da Cadeira pastora:

Durante a primeira volta da cadeira pastora, o jogador à esquerda do pequeno lobo desloca a peça Cadeira pastora uma casa para uma peça Ovelha, mesmo na diagonal.

Contudo, não pode saltar por cima de uma peça. Não é altura para uma ovelha saltar!

Durante as voltas seguintes, os jogadores que ajudam a cadeira pastor deslocam-se no sentido dos ponteiros do relógio.



Exemplo: nesta situação, a Polly pode deslocar-se para uma das 8 peças indicados.

Quando a cadela pastora para numa peça que já tenha sido virado, não acontece nada e é o turno do pequeno lobo.



Quando o pequeno lobo para numa peça Ovelha que não tenha sido virado, o jogador pode virá-lo.

 Se o pequeno lobo estiver escondido sobre esta peça: **BRAVO! Acabou de o descobrir!** Todos os jogadores que ajudaram a cadela pastora ganham uma ficha Prémio que tiram da pilha. É o fim da volta.

 Se o pequeno lobo não estiver escondido por baixo da peça Ovelha; infelizmente, tens de procurar noutro lado!

O jogador deixa a peça virada e coloca a cadela pastora sobre a mesma para que possam conti-

nuar a procurar. É a vez do pequeno lobo.

Até a volta terminar, os jogadores alternam a vez de jogar entre quem ajuda a cadela pastora e quem é o lobo.

FIM DA VOLTA

Uma volta termina logo que ocorrem os dois eventos seguintes:

 **Os jogadores que ajudam a cadela pastora a descobrir o pequeno lobo sob uma peça Ovelha, incluindo quando viram a 8.ª peça Ovelha.** Se tal ocorrer, os jogadores que ajudam a cadela pastora vencem a volta e cada um ganha uma ficha Prémio, graças ao trabalho árduo da sua equipa. Parabéns, nenhum esconderijo é seguro contigo!

 **Os jogadores que ajudam a cadela pastora viram a 8.ª peça Ovelha sem descobrirem o pequeno lobo.**

Isto significa que ele escapou com êxito!

Se tal ocorrer, o pequeno lobo ganha a volta e uma ficha Prémio. Muito bem, é um mestre das escondidas!

NOVA VOLTA

- O jogador que será o pequeno lobo na próxima volta é a pessoa sentada à esquerda do atual lobo.

Este jogador tira a peça Lobo e coloca-o virado para cima à sua frente.

- Todos os outros jogadores ajudam a cadela pastora.

Eles retiram a peça Ovelha descartada da caixa e fazem um campo novo com as 16 peças Ovelha com a face virada para baixo.

- O jogador que for o lobo começa a nova volta.

 Joga as voltas que forem necessárias para chegares ao fim do jogo.



FIM DO JOGO

 **Com 2 ou 3 jogadores,** o jogo termina quando cada jogador tiver sido Lobo duas vezes.

 **Com 4 ou 5 jogadores,** o jogo termina quando todos os jogadores tiverem sido Lobo uma vez.

Cada jogador conta quantas fichas Prémio possui à sua frente.

A pessoa com mais fichas Prémio vence o jogo.

Em caso de empate, os jogadores em questão partilham a vitória.

