



ROBERTO
FRAGA



STIVO



REGLAS



CONTENIDO DEL JUEGO

1 pieza de madera
17 fichas redondas
20 fichas con forma
de hueso

INTRODUCCIÓN

Polly, el perro pastor, se rasca la oreja pensando: «**¿Dónde se habrá metido? ¡Uly estaba aquí hace un segundo!**»

ULY & POLLY es un juego semicooperativo en el que en cada ronda uno de los jugadores se enfrenta a los demás.



Ese jugador es Uly, el lobo travieso que disfruta escondiéndose en el rebaño de ovejas.

Todos los demás jugadores colaboran para ayudar a Polly, el perro pastor, a averiguar dónde se ha escondido el pequeño lobo.

¡Gana fichas de recompensa cada vez que tengas éxito en el papel que representas en el juego en cada momento, y acumula todas las que puedas hasta que acabe la partida!



OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar el mayor número posible de fichas de recompensa. Para ello, dependiendo del papel que representes, deberás:

- **ayudar al perro** a encontrar al lobito que está escondido entre las ovejas,
- **jugar como lobo** y permanecer escondido para que el perro pastor no pueda encontrarte.



PREPARACIÓN

1. Toma la ficha del lobo y colócala boca arriba sobre la mesa, junto a los jugadores.



2. Toma las 16 fichas de ovejas y colócalas boca abajo formando un cuadrado de 4x4 fichas. Este cuadrado será el prado de las ovejas (el área de juego).

3. Coloca las 20 fichas de recompensa y la pieza del perro junto al prado.

4. El último jugador que haya acariciado una oveja será el lobo en la primera ronda.
Toma la ficha del lobo.



CÓMO JUGAR

Una partida se juega en varias rondas.

En cada nueva ronda, un jugador será el lobo que se esconde entre las ovejas.

Todos los demás jugadores colaboran para ayudar al perro a encontrar al lobo.

🌸 El jugador que hace de lobo le pide a sus contrincantes que cierren los ojos. De este modo, puede cambiar secretamente una de las 16 fichas de ovejas por la del lobo, colocando la ficha del lobo boca abajo.



¡Asegúrate de que nadie sepa qué ficha has cambiado!

Para ello, el jugador puede cambiar de sitio con cuidado unas cuantas fichas de ovejas y despistar a los demás jugadores.

La ficha de la oveja que ha quitado de la mesa debe guardarse en la caja del juego, ya que no va a ser necesaria durante el resto de la ronda.

🌸 Cuando ha terminado, el jugador que es el lobo dice «**¡Nunca me encontraréis!**».

🌸 Ahora los demás jugadores pueden abrir los ojos.

Los jugadores que ayudan al perro pastor deciden en común en qué ficha de oveja quieren empezar a jugar, y colocan al perro encima de esa ficha, sin darle la vuelta.



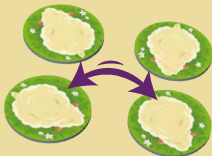
El turno del lobo:

El jugador que hace de lobo debe tomar dos fichas redondas que estén situadas una junto a otra o en diagonal. Esas dos fichas se intercambian una por otra.



Reglas para cambiar las fichas

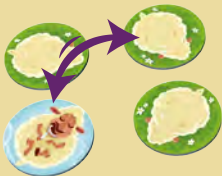
- El jugador debe intercambiar dos fichas y no puede saltarse su turno.



- No puede seleccionar la ficha sobre la que está el perro.

- El jugador no tiene que cambiar de sitio la ficha bajo la que se esconde el lobo, sino que puede escoger otras dos fichas para confundir a los demás jugadores.

- El jugador puede cambiar de lugar una ficha a la que ya se le haya dado la vuelta por otra que todavía esté boca abajo.



(ver El turno del perro pastor).



El turno del perro pastor:

Durante el primer turno del perro pastor, el jugador situado a la izquierda del lobo mueve un espacio la figura del perro, incluso en diagonal.

Sin embargo, no puede saltar ninguna ficha.

¡No es el momento de ponerse a saltar ovejitas!

Durante los siguientes turnos, los jugadores que ayudan al perro van pasando el turno en el sentido de las agujas del reloj.





Ejemplo: en esta situación, Polly puede moverse a una de las ocho fichas señaladas.

Si el perro se coloca sobre una ficha a la que ya se le ha dado la vuelta, no pasa nada y le toca el turno al lobo.



Si el perro se coloca sobre una ficha de oveja que todavía está boca abajo, el jugador le da la vuelta:

 Si el pequeño lobo está escondido debajo de esa ficha: ¡BRAVO! ¡Lo habéis encontrado! Todos los jugadores que han ayudado al perro ganan una ficha de recompensa del montón. Este es el final de la primera ronda.


 Si el pequeño lobo no está escondido debajo de la ficha de oveja: ¡mala suerte, tenéis que buscar en otro sitio! El jugador deja la ficha boca arriba y coloca encima al perro para que pueda seguir buscando.


El turno pasa al lobo.

Los jugadores van alternando el turno entre quienes ayudan al perro y el que hace de lobo hasta que termina la ronda.

FIN DE LA RONDA


Una ronda termina en cuando sucede uno de los acontecimientos siguientes:

 **Los jugadores que ayudan al perro encuentran al lobo debajo de una ficha de oveja, incluso si se trata de la octava ficha.** Si esto sucede, los jugadores que han ayudado al perro ganan la ronda y cada uno de ellos consigue una ficha de recompensa gracias a su buen trabajo en equipo.
¡Enhorabuena, no hay forma de esconderse de vosotros!

 **Los jugadores que ayudan al perro dan la vuelta a la octava oveja sin haber encontrado al lobo.** ¡Esto significa que ha conseguido escapar! Si esto sucede, el lobo ha ganado la ronda y consigue una ficha de recompensa.
¡Bien hecho, es un maestro del escondite!

NUEVA RONDA

- En la siguiente ronda le toca ser lobo al jugador situado a la izquierda del lobo actual. Este jugador toma la ficha del lobo y la coloca boca arriba delante de él.
- Todos los demás jugadores ayudan al perro. Sacan de la caja del juego la ficha de oveja que se ha separado en la ronda anterior y forman un nuevo prado con las 16 fichas de oveja colocadas boca abajo.
- El jugador que hace de lobo comienza la nueva ronda.

 Se juega el número de rondas necesario hasta llegar al final de la partida.



FIN DE LA PARTIDA

 Con 2 o 3 jugadores, la partida termina cuando cada jugador haya sido lobo dos veces.

 **Con 4 o 5 jugadores**, la partida termina cuando todos los jugadores han sido lobo una vez.

Los jugadores cuentan cuántas fichas de recompensa ha conseguido cada uno.

Gana la partida quien tenga más fichas de recompensa.

En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.



©2021 Blue Orange Edition. Uly & Polly y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu